ETAJV de jeuxvideo.com

Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo

Version 4.64 — Mac

PRESENTATION | LISTE DES JEUX | A PROPOS

iMac

© L'Odyssée Interactive 1997-2013

INTRODUCTION

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

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

- 3D Ultra Pinball
- 3D Ultra Pinball : Thrillride

A

- A-10 Cuba
- Absolute Zero
- Adaptec Toast
- Afterlife
- Age of Empires
- Age of Empires II : The Age of Kings
- Age of Empires III
- Air Patrol
- Al Unser Jr. Arcade Racing
- All Japan Pro Wrestling Featuring Virtua
- Amazon Trail
- Amnesia : A Machine for Pigs
- Amnesia : The Dark Descent
- Angry Birds Space
- Anna
- Another World
- Apache Longbow
- Apeiron
- Aquaria
- Ares
- Arkanoid
- Avernum
- Avernum : Escape from the Pit

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
- Backyard Baseball 2001
- Backyard Baseball 2003
- Barrack
- Bastion
- Batman Arkham Asylum
- Battle Beast
- Battle Chess
- Battle Squadron
- Beat Hazard Ultra
- Bedlam
- Bioshock
- BioShock 2
- Bioshock Infinite
- Blackguards
- BlackThorne
- Blocks That Matter
- Blood
- Blood & Magic
- Blood Bath
- Blood Pong

- Bonkheads
- Borderlands
- Borderlands 2
- Botanicula
- Brickout
- Broken Age : Acte 1
- Bubble Trouble
- Bugdom
- Burning Monkey Puzzle Lab
- Burning Rubber

C

- Caesar 2
- Caesar 3
- Candy Crisis
- Capsized
- Carmageddon
- Carmageddon II : Carpocalypse Now
- Cars 2
- Castles II : Siege & Conquest
- Cave Story
- Chaos on Deponia
- Chaos Overlords
- Chip's Challenge
- Chiral
- Chuck Yeager's Air Combat
- Civilization
- Civilization : Call to Power
- Civilization II
- Cogito
- Colonization
- Comanche 3
- Conflict Catcher 8
- Counter-Strike : Global Offensive
- Crazy Cars II
- Crystal Caliburn
- Crystal Quest
- Cybernoid
- Cyclone
- Cythera

D

- Damage Incorporated
- Dark Castle
- Dark Vengeance
- Day of the Tentacle
- Deadlock
- Deer Hunter
- Deer Hunter 2
- Dementium II HD
- Deponia
- Descent
- Descent 3
- Descent II
- Destroyer Man
- Deus Ex
- Deus Ex : Human Revolution

- Diablo II
- Diablo III
- Diamonds
- Dinopark Tycoon
- Dirt Bike
- DLC Quest
- Don't Starve
- Doom
- Doom II
- Dracula 4 : L'Ombre du Dragon
- Dragon Age II
- Dragon's Lair
- Dragon's Lair II : Time Warp
- Driver
- Duck Season
- Duke Nukem 3D
- Duke Nukem 3D : Atomic Edition
- Duke Nukem Forever
- Dungeon Master
- Dungeon Master II : The Legend of Skullkeep

E

- Edge
- Empire : Total War
- Enemy Territory : Quake Wars
- Eric's Ultimate Solitaire X
- Escape from Monkey Island
- Escape Velocity
- Euro Truck Simulator 2
- Europa Universalis IV
- Exolon DX
- Extreme Assault

F

- F/a-18 Hornet 3.0
- F1 2012
- Fable : The Lost Chapters
- Factory
- Fallout
- Flashback
- Food Chain
- Football Manager 2011
- Footbar Versus the DEA
- Fracas
- Frogatto & Friends
- FTL : Faster than Light
- Full Throttle
- Future Cop L.A.P.D.

G

- Gabriel Knight : Sins of the Fathers
- Game Dev Tycoon
- Gemini Wing
- Goodbye Deponia
- Gopher Golf
- Grand Theft Auto : San Andreas
- Grand Theft Auto : Vice City

- Grand Theft Auto III
- Grizzly
- Guacamelee! : Gold Edition
- Guild Wars 2

H
- Halo
- Hardline
- Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé
- Havoc
- Heavy Metal F.a.k.k 2
- Hellcats
- Hellcats : Missions At Leyte Gulf
- Hellcats Over The Pacific
- Heretic
- Heroes of Might and Magic
- Heroes of Might and Magic II : The Succession Wars
- Heroes of Might and Magic III
- Hexen : Beyond Heretic
- Hotline Miami
- Hyperspeed

I
- Ice And Fire
- Icewind Dale
- Imperialism
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis
- Indiana Jones and the Last Crusade : The Graphic Adventure
- Ingemar's Skiing Game
- Iraq Attack

J
- Jazz JackRabbit 2

K
- Killing Time
- King's Bounty
- Klingon Honor Guard
- Kung Fu Chivalry

L
- L'Entraîneur : Saison 03/04
- L'Oeil Noir : Les Chaînes de Satinav
- Le Fabuleux Voyage de l'Oncle Ernest
- League of Legends
- Left 4 Dead 2
- Legend of Grimrock
- LEGO Harry Potter : Années 1 à 4
- LEGO Star Wars : Le Jeu Vidéo
- Leisure Suit Larry 3 : Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals
- Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards
- Lemmings
- Leonardo
- Les Chevaliers de Baphomet : La Malédiction du Serpent - Episode 1
- Les Chevaliers de Baphomet : Les Boucliers de Quetzalcoatl - Remasterisé
- Les Sims
- Les Sims 3

- Little Inferno
- Lode Runner 2
- Lode Runner : The Legend Returns
- Loony Labyrinth
- Lord Of The Bears Volume 1

M

- Macattack
- Macboss
- Machinarium
- Macpipes
- Madden NFL 2000
- Maelstrom
- Magic Marble
- Majesty : The Fantasy Kingdom Sim
- Maniac
- Marathon
- Marathon 2 : Durandal
- Marathon Infinity
- Mario is Missing !
- Mars Rising
- Master Of Orion
- Master Of Orion 2
- Mathville
- MDK
- Mechwarrior 2 : 31st century combat
- Mechwarrior 2 : Ghost Bear's Legacy
- Memoria
- Might and Magic III : Isles of Terra
- Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge
- Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge : Special Edition
- Monopoly
- Mozart : Le Dernier Secret
- Myst III : Exile
- Myth 2 : Soulblighter
- Myth : Les Seigneurs Damnés

N

- Nanosaur Extreme
- Neverwinter Nights : Hordes of the Underdark
- Neverwinter Nights : Shadows of Undrentide
- NHL 99
- Nyan Cat : Lost in Space

O

- Octodad : Dadliest Catch
- Oh No! More Lemmings
- OIO the Game
- Oni
- Oregon Trail II
- Outpost
- Oxyd Magnum

P

- Pararena
- Pathways Into Darkness
- Peggle

- PegLeg
- Penny Arcade Adventures : On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode Two
- Per.Oxyd
- PGA Tour Golf
- PGA Tour Golf II
- Phantasmagoria 2 : Obsessions Fatales
- Pipeline
- Plantes contre Zombies
- Play To Win Casino
- Playmaker Football
- Pop! : A Twisted Balloon Dog Adventure
- Populous
- Populous II : Trials of the Olympian Gods
- Portal
- Portal 2
- Postal
- Power Pete
- Prime Target
- Prince of Persia 2
- Pro Pinball : The Web
- Project Zomboid

Q

- Quagmire
- Quake
- Quake II
- Quake III Arena

R

- Railroad Tycoon
- Railroad Tycoon II
- Rainbow Six
- Rainbow Six 3 : Raven Shield
- Rainbow Six : Eagle Watch
- Rainbow Six : Rogue Spear
- Raptor : Call of the Shadows
- Rayman 3 : Hoodlum Havoc
- Realmz
- Reckless Drivin'
- Redneck Rampage
- Retour vers le Futur : Le Jeu
- Ricochet Infinity
- Risk 2
- Rocksolid
- Rollercoaster Tycoon 3

S

- S.C. Out
- Sam & Max : Episode 301 : The Penal Zone
- Sam & Max : Episode 302 : The Tomb of Sammun-Mak
- Sam & Max : Episode 303 : They Stole Max's Brain!
- Sam & Max : Episode 304 : Beyond the Alley of the Dolls
- Sam & Max : Episode 305 : The City that Dares not Sleep
- Sam & Max : Saison 2 : Au-Delà du Temps et de l'Espace
- Sam & Max : Saison 3 : The Devil's Playhouse
- Secret Isle Of Dr. Quandary
- Sensory Overload

- Shadow Warrior
- Shadow Wraith
- Shank
- Shattered Steel
- Shock Wave Assault
- Sim Earth : The Living Planet
- Sim Farm
- Sim Isle : Missions in the Rainforest
- Sim Safari
- Sim Tower
- SimAnt
- SimCity
- SimCity
- SimCity 2000
- SimCity 3000
- SimCity Classic
- SimLife
- SimTown
- SiN
- Skylanders : Spyro's Adventure
- Slender
- Slithereens
- Space Colony
- Space Madness
- Spaceward Ho!
- Spectre
- Spectre Supreme
- Spectre VR
- Speed Busters
- Spherical
- Splice
- Splinter Cell Conviction
- Spore
- Squids
- Squirrel Kombat
- Star Trek : Borg
- Star Trek : Captain's Chair
- Star Trek : Klingon
- Star Trek Voyager : Elite Force
- Star Wars : Dark Forces
- Star Wars : Knights of the Old Republic
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force : Ultimate Sith Edition
- Star Wars : Rebel Assault
- Star Wars : Rebel Assault II : The Hidden Empire
- Star Wars : Tie Fighter
- Star Wars : X-Wing
- Star Wars Episode I : Racer
- Starcraft
- Starcraft : Brood War
- Starcraft II : Heart of the Swarm
- Starcraft II : Wings of Liberty
- Starflight
- Still Life 2
- Super Meat Boy
- Super Wing Commander
- Swoop
- Sword of Sodan

- Syndicate
- System Shock

T

- Tara
- Tempest 2000
- Terminal Velocity
- Teslagrad
- The 7th Guest
- The Ancient Art of War
- The Art Of War
- The Bard's Tale : Tales of the Unknown, Volume I
- The Beast Within : A Gabriel Knight Mystery
- The Binding of Isaac
- The Binding of Isaac : Wrath of the Lamb
- The Book of Unwritten Tales
- The Cave
- The Crystal Key
- The Dig
- The House That Math Built
- The Incredible Machine
- The Incredible Machine 2
- The Last Express
- The Lost Land
- The Movies
- The Next BIG Thing
- The Night of the Rabbit
- The Oregon Trail
- The Secret of Monkey Island
- The Settlers II
- The Settlers II : Gold Edition
- The Stanley Parable
- The Tinies
- The Ultimate Doom : Thy Flesh Consumed
- The Walking Dead
- The Walking Dead : Episode 1 - A New Day
- The Walking Dead : Episode 2 - Starved for Help
- The Walking Dead : Episode 3 - Long Road Ahead
- The Walking Dead : Episode 4 - Around Every Corner
- The Walking Dead : Episode 5 - No Time Left
- The Walking Dead : Saison 2 : Episode 1 - All That Remains
- Theme Park
- Theme Park World
- Thomas Was Alone
- Tinies
- Tomb Raider : Anniversary
- Tomb Raider : La Révélation Finale
- Tomb Raider II starring Lara Croft
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Torchlight
- Torin's Passage
- Total Annihilation
- Total Annihilation : Gold Edition
- Transport Tycoon
- Triazzle
- Trine 2
- Triple-a

- Two Worlds II

U
- Unicycle!
- Unreal
- Unreal Tournament

V
- Virtual Springfield

W
- Wakfu
- Warcraft : Orcs & Humans
- Warcraft II : Tides of Darkness
- Warcraft III : Reign of Chaos
- Weekend Warrior
- Wheels!
- Wing Commander III : Heart of the Tiger
- Wolfenstein 3D
- World of Warcraft
- Worms

X
- X-files The Game
- X-Men : The Ravages Of Apocalypse
- X3 : Terran Conflict
- Xenimus
- Xerion
- Xmas Lemmings 1991

Y
- Yoot Tower

Z
- Zone Raiders
- Zork I : The Great Underground Empire
- Zpc
- Zuma's Revenge!

3D Atlas

© Electronic Arts 1994

+ D'INFOS FORUM

VOIR LES PROGRAMMEURS

Sélectionnez une carte postale d'un pays. Maintenez enfoncées les touches COMMAND et OPTION, et cliquez sur une photo quelconque. Un des programmeurs apparaitra alors sur la photo (attention, cette astuce nécessite peut-être 3D ATLAS 98).

3D Ultra Pinball

© Sierra / Dynamix 1998

+ D'INFOS FORUM

AUGMENTER SON SCORE DE 20 MILLIONS

Au cours d'une partie, activez le bonus Super Glide et passez tout de suite dans le Glide. Perdez alors rapidement la balle avant la fin du chrono. Dès la balle suivante, et jusqu'à la prochaine activation du bonus Super Glide, chaque passage dans le Glide vous donnera 20 millions.

CHEAT CODES

Sélectionnez un flipper et commencez une partie. Appuyez sur ESC, tapez KERMIT, et appuyez sur ENTER pour activer le cheat mode. Appuyez encore sur ESC, tapez l'un des codes suivants, et validez par ENTER :

ALOADOFBALLS	98 balles
EXTRABALL	Extraball
JOSHUAJEIN	Désactive le tilt
KICKBACK	La balle reste toujours en jeu
PICKUPBALL	Prend et fait bouger la balle avec la souris

3D Ultra Pinball : Thrillride

© Sierra / Dynamix 1999

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Mettez le jeu en pause et tappez un des codes suivants suivi de [Enter]:

Temps en plus pour l'entrainement: !imabozo
Evenement "Thrill ride": !spills
Evenement "Nighttime Fantasy": !afterdark
Feux d'artifice pour "Nighttime Fantasy": !fwerk
Cache cache: !oxenfree
Vache pendant cache cache: !moo
Lumières éteintes: !edison
Chocolat au lait sur table principale: !gotmilk
Thrill-Zone: !opensesame
Great Bear Ride: !tony
Lightning Racer: !zerog
SideWinder: !sssss
Sooper-Dooper-Looper ride: !imdizzy
Tidal Force ride: !moon
Kissing Tower: !smooch
Bumper Cars: !ngrind
Flying Falcon: !flywithme
Lightning Racer Virtual Coaster: !ifubuildit
Canyon River Rafting Table: !coolit
River Rafting spécial: !titanic
Midway Frenzy: !1942
Fun Zone léger: !enjoy
Extra Balle légère: !more
Bonus fois 1: !plus1
Maintenir le bonus: !holdit
Extra balle: !tplives
Bonus Snack and Gift au hasard: !gimme
Contrecoup à zéro: !bender
Jeu automatique: !go
Coincer la balle Roller-Coaster: !lockrc
Coincer la balle Log-Flume Multiballe: !locklf

MESSAGES DES PROGRAMMEURS

Maintenez [Ctlr] pendant les crédits.

A-10 Cuba

© Activision 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Entrez dans le simulateur et appuyez simultanément sur COMMAND + S pour activer le cheat mode. Appuyez sur X pour utiliser la souris pour contrôler le vol de l'avion. Appuyez plusieurs fois sur 1, 2, 4, 6, 7 ou 8 sur le pavé numérique pour bouger dans la direction correspondante. Appuyez sur 5 sur la pavé numérique pour vous arrêter. Appuyez sur

Absolute Zero

© Domark

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Changez la date système au 5 novembre 1995. Commencez une partie nommée "Magazine Review". Remettez la date système à la date actuelle pour accéder à n'importe quel niveau du jeu.

PASSER LE NIVEAU

Trouvez l'auteur dans l'addendum. Notez le message de l'auteur dans l'écran des crédits et tappez ce message dans l'écran du choix de la mission.

CHOIX DU NIVEAU

Changez la datte systeme de votre Mac au 5 Novembre 1995. Commencez une nouvelle partie appelée "Magazine review". Remettez la date actuelle et reprenez votre partie.

Adaptec Toast

+ D'INFOS FORUM

MESSAGES DES PROGRAMMEURS

Maintenez [Option] et sélectionnez "About Adaptec Toast" dans le menu Apple.

NOUVELLES OPTIONS

Maintenez [Alt] et cliquez sur la barre en bas à gauche de la fenêtre.

COMPTE À REBOURS POUR NOEL

Maintenez [Option] et cliquez sur le menu "Selection" en bas de la fenêtre.

Afterlife

© LucasArts 1996

+ D'INFOS FORUM

GAGNER 10 MILLIONS

Apuyez simultanément sur les touches Option,

, 4, 2 et 1 : vous obtiendrez 10 millions. Attention, si vous répétez cette manipulation plus de 5 fois, une mauvaise surprise vous attendra.

VOIR SAM CAMEO

Tappez plusieurs fois samnmax pendant le jeu.

Age of Empires

© MacSoft / Ensemble Studios 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur et tapez l'un des codes suivants:

`big bertha`	Catapultes plus puissantes
`bigdaddy`	Voiture fusée
`black rider`	Transforme les archers à cheval en 'black rider' se changeant en catapulte lourde lorsqu'ils sont tués.
`coinage`	1000 en or
`dark rain`	Transforme vos archers en arbres (ils peuvent bouger)
`diediedie`	Tout le monde meurt
`e=mc2trooper`	Homme avec lance-roquettes
`flying dutchman`	Change les bateaux en flying dutchman...
`gaia`	Contrôle des animaux
`hari kari`	Suicide
`home run`	Victoire automatique
`hoyohoyo`	Les prêtres gagnent de la vitesse et 600 points d'efficacité
`icbm`	Les balistes ont une portée de 100
`jack be nimble`	Les catapultes lancent des vaches et des villageois
`kill#`	Tue le joueur # (# étant la position du joueur (de 1 à 8))
`medusa`	Un villageois tué se transforme en archer de cavalerie. Si le cavalier est tué, en Catapulte.
`no fog`	Pas de brouillard de guerre
`pepperoni pizza`	1000 en nourriture
`photon man`	Homme avec un laser
`quarry`	1000 en pierre
`resign`	Abandonner la partie
`reveal map`	Révéler la carte
`steroids`	Constructions instantanées
`stone quarry`	1000 en pierre
`upsidflintmobile`	Archers plus rapides
`woodstock`	1000 en bois
`zeus`	Soldats invisibles

Age of Empires II : The Age of Kings

© Bold By Destineer 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur

, et saisissez l'un des codes suivants :

AEGIS	Construction rapide
BLACK DEATH	Tue tous les ennemis
CHEESE STEAK JIMMY'S	Donne 1000 unités de nourriture
DESTROY	Les unités ou les bâtiments ennemis séléctionnés sont détruits
HOW DO YOU TURN THIS ON	Voiture Cobra
I LOVE THE MONKEY HEAD	Homme-singe très rapide
I R WINNER	Victoire immédiate
LIFE	Les unités sélectionnées reçoivent de la vie
LUMBERJACK	Donne 1000 en bois
MARCO	Dévoile toute la carte
NATURAL WONDERS	Contrôle des animaux
POLO	Enlève le brouillard de guerre
RESIGN	Défaite immédiate
ROBIN HOOD	Donne 1000 pièces d'or
ROCK ON	Donne 1000 en pierre
TO SMITHEREENS	Saboteur
TORPEDOx	Tue le nombre d'ennemis spécifié (où x est un nombre)
UPSIDFLINTMOBILE	Les archers sur char tirent et vont plus vite
WIMPYWIMPYWIMPY	Suicide

SOLUTION COMPLÈTE

Bien commencer

La rapidité est le maître mot dans tous les jeux de stratégie en temps réel et c'est aussi vrai pour AoE 2. Ne vous laissez pas abuser par l'apparente lenteur dans le déroulement du jeu (à la différence de jeux comme Starcraft). Ici aussi, celui qui prendra son adversaire de vitesse aura déjà une bonne option sur la victoire.

Pour cela, un bon début est primordial, même si les rushes (attaques très rapides le plus tôt possible) ne sont pas monnaie courante dans ce jeu. Commençons donc par la base : construisez des villageois. Tout le temps. Pendant presque toute la partie (au moins jusqu'à l'âge impérial), vous devez avoir des villageois en construction dès que vous avez 50 en nourriture. Conséquence logique, vous devez avoir des habitations en nombre suffisant.

Mais où vais-je trouver toute cette nourriture, me direz-vous. C'est le travail que vous allez confier à vos premiers villageois. Dès le début, lancez la construction d'un villageois, mettez-en un sur les arbres et tous les autres sur les baies, les moutons ou les poissons (si vous êtes près de l'eau). Plus tard dans la partie, vous devrez augmenter votre production de nourriture en utilisant les fermes et les bateaux de pêche. N'hésitez pas à en abuser. Au début, construisez assez vite un moulin près des baies en laissant le plus d'espace possible à coté pour vos futures fermes.

Il n'y a pas que la bouffe dans la vie ! :) Avant de franchir le premier age, commencez à construire un camp de

bûcherons près d'une forêt et à y envoyer quelques villageois, vous aurez ainsi le bois nécessaire à vos premières constructions en passant à l'âge féodal. Commencez ensuite à exploiter la pierre puis l'or qui seront très vite indispensables dans les âges suivants.

La défense

Au début du jeu, le Forum reste votre principale défense contres les attaques rapides (donc peu puissantes en général). Cachez-y vos villageois et attirez les attaquant qui seraient hors de portée pour vous en débarrasser. Les palissades de bois disponibles au début ne sont que d'une efficacité toute relative, économisez plutôt votre bois pour l'âge suivant.

L'âge féodal vous permet de construire tours et murs, n'hésitez pas à entourer complètement votre ville et à parsemer les murs de tours de défense (inventez au plus vite les meurtrières pour pouvoir tirer sur les attaquants les plus proches). Vous serez alors provisoirement à l'abri des attaques, ce qui vous laissera le temps de préparer vos troupes et aussi de savoir d'où vient l'ennemi.

Justement, il est plus facile pour lui d'arriver par ce petit passage, à votre droite ? Pas de pitié, construisez un château en travers de sa route dès l'âge suivant. Avec quelques archers à l'intérieur, cet obstacle et pratiquement insurmontable jusqu'à l'âge impérial. Attention cependant aux premières machines de siège, gardez quelques unités de cavalerie près de vos murs et de votre château.

A l'âge impérial, la défense devient plus difficile car les unités les plus puissante sont alors disponibles. De plus, le terrible trébuchet fait son apparition. Une seule solution….

A l'attaque !

Pas question d'attaquer efficacement à l'âge sombre, vos unités ne seront pas assez puissantes pour venir à bout du forum adverse. Si vous y tenez, vous pouvez toujours tenter quelques petites escarmouches pour abattre les villageois adverses les plus téméraires. Sachez cependant que le temps que vous consacrez à ces broutilles serait sans doute mieux mis à profit dans des opérations de reconnaissance ou encore dans votre développement.

L'idéal, à l'âge féodal, est d'empêcher votre adversaire de se développer. Vous disposez enfin d'unités dignes de ce nom et vous pouvez donc lancer des attaques éclair sur les villageois qui exploitent or et pierres à l'extérieur des murs (s'ils sont tous à l'intérieur, vous n'avez pas de soucis à vous faire :). Certains prônent la production en masse d'unités et l'attaque frontale mais il semble que le coût d'une telle offensive soit beaucoup trop élevé par rapport à son efficacité. Mieux vaut attendre les machines de siège pour s'attaquer aux fortifications adverses.

Nous y voilà. C'est là que la guerre commence. Envoyez vos machines de siège à l'attaque, soutenues par les des archers pour les protéger et de la cavalerie. Si vous arrivez à créer une brèche, lancez votre cavalerie à l'attaque et envoyez les renforts que vous aurez pris soin de produire pendant le siège. A ce stade, vous pouvez déjà remporter la victoire. Si ça ne suffit pas…

Construisez des trébuchets dès le début de l'âge impérial et oubliez les béliers. Placez les trébuchets à des endroits stratégiques près des constructions adverses et défendez-les avec des archers. Assurez-vous d'avoir suffisamment de troupes pour assurer leur protection. Les trébuchets sont chers et se déplacent lentement. De plus ils seront la cible principale des attaques ennemies. A cet âge , vous avez à votre disposition les troupes d'élite du jeu. Elles doivent être prêtes et en nombre quand vous lancerez l'attaque.

Mais encore...

La reconnaissance est primordiale. De votre premier éclaireur à vos troupes rapides plus tard dans la partie, vous devez toujours avoir des unités en patrouille pour découvrir la carte. Vous pourrez ainsi repérer les reliques et savoir où sont les ressources, où se trouve l'adversaire et quel est sont développement. Mieux vaut prévenir que guérir.

Dernier point, vous devez être partout. C'est sans doute le plus difficile mais c'est aussi ce qui fait la différence entre la victoire et la défaite. Mener une attaque de grande envergure c'est très bien, mais pas au détriment de votre développement. Surveiller votre production de près ? Parfait, sauf si vous n'avez plus de temps pour la reconnaissance. Idéalement, vous devez tout faire à la fois : pendant que vos troupes se déplacent, concentrez-vous sur le

développement, revenez à vos troupes pour lancer une attaque mais avant, envoyez un éclaireur dans une zone que vous n'avez pas encore découverte. Vous comprenez le principe ? :)

Jeanne d'Arc : Un messie improbable

Partez avec vos hommes et suivez ma route vers le sud, débarrassez-vous des brigands et suivez la route en remontant vers le nord. Continuez vers le sud-ouest, traversez le pont et prenez les renforts dans le village. Retournez en arrière par le pont et prenez au sud en descendant après les arbres. Faites le tour de la forêt par l'ouest puis le sud et prenez la route au sud-ouest vers le camp ennemi. Attirez-les à l'extérieur avec un seul homme puis passez les fortifications après les avoir vaincu. Traversez la rivière en allant vers le nord-ouest puis suivez la rive jusqu'à la forêt. Envoyez une seule unité pour prendre le contrôle des bateaux de transport (tant pis si elle doit mourir) puis faites embarquer toutes vos troupes. Suivez la rivière vers le sud-est puis vers le sud-ouest à l'intersection. Débarquez à l'avant poste Français (attention au mangonneau ennemi) puis traversez la rivière, débarrassez-vous des bandits et suivez la route vers le château de Chinon.

Jeanne d'Arc : La demoiselle d'Orléans

Avancez jusqu'à Blois pour récupérer vos renforts (le moine sur la route peux soigner vos blessures) puis sortez vers le nord et suivez la côte jusqu'aux navires de transport. Traversez la rivière et amenez vos caravanes au forum. Construisez ensuite de nouveaux mur (au pont et à l'est) puis placez les arbalétriers à l'est. Construisez aussi quelques tours supplémentaires avant de vous concentrer sur le développement. Améliorez au maximum vos unités, construisez un monastère et des armes de sièges (vous en aurez besoin pour détruire les châteaux Anglais). Quand vous avez assez de béliers et de mangonneaux, commencer par détruire le camp le plus à l'ouest puis passez au deuxième. En appuis, construisez de préférence de la cavalerie, qui restera moins le temps sous le feu ennemi.

Jeanne d'Arc : Le nettoyage de la Loire

Envoyez une unité à l'ouest pour prendre le contrôle des navires, attaquez les vaisseaux Anglais et débarquez vos troupes sur la rive nord. Partez ensuite au nord-est en suivant le bord de la carte et installez-vous près de l'or. Ne construisez pas près de l'eau, les Anglais auront de toute façon une meilleure marine que vous. Détruisez les tours au nord et à l'ouest, commencez à explorer la zone pour vous entourer de mur le plus efficacement possible. Atteignez ensuite l'âge des châteaux en repoussant les timides assauts ennemis puis préparez une force de cavalerie et d'arbalétriers pour attaquer le village. Laissez Jeanne sur place et attaquez avec quelques béliers pour abattre rapidement les tours puis envoyez des villageois exploiter les ressources restantes. Vous aurez maintenant le temps de faire toutes les améliorations pour vos unités et de préparer une armée de chevaliers et de lanceurs de haches, accompagnés de quelques moines et de quelques béliers. Commencez par raser le campement au nord du village. Le deuxième, celui de Fastolf, sera le plus dur à abattre, n'hésitez pas à construire des défense avec un château et des moines pour assurer votre retraite. Passez ensuite au troisième et dernier château.

Jeanne d'Arc : La révolte

Avancez jusqu'au village en terrassant les troupes sur la route et défendez au nord et à l'est en construisant des murs. Atteignez ensuite l'âge impérial et construisez les paladins, des trébuchets et des lanceurs de haches. Partez au nord, prenez Chalon et construisez une nouvelle base avant de partir à l'assaut de Reims avec de nouvelle troupes, accompagnées de moines et de trébuchets pour les tours et pour votre cible, le forum ennemi.

Jeanne d'Arc : Le siège de Paris

Préparez vos troupes en leur assignant des raccourcis et commencez à avancer vers l'ouest puis détruisez les tours et le château. Attaquez ensuite les portes ouest de la ville avec vos trébuchets que vous protègerez avec des chevaliers et des arbalétriers puis escortez les villageois jusqu'au château. Détruisez les bateaux puis le trébuchet avec vos canons puis attaquez-vous au château. Traversez le pont à l'est puis installez-vous sur l'île (attention aux moines et aux onagres). Allez ensuite au sud vers l'or et allez aider vos renforts avant de faire un trou dans le mur pour quitter Paris. Avancez au nord jusqu'à la route et suivez-la vers le sud jusqu'à l'intersection. Sauvegardez et lancez l'attaque pour essayer de faire passer les villageois.

Jeanne d'Arc : Un martyre parfait

Allez au sud-est pour prendre le contrôle de l'armée et des canons sur la rive. Prenez le village ennemi pour y créer votre propre base puis bouchez les deux passages au sud en protégeant vos villageois. Partez ensuite au nord pour détruire le château et le forum adverse puis construisez de nouveaux murs pour vous défendre. Débarrassez-vous des survivants au sud puis commencez à avancer vers la colline en construisant des défenses tout au long de votre parcours. Une fois l'endroit sécurisé, vous n'avez plus qu'à y amener le chariot pour planter le drapeau.

Saladin : Un chevalier Arabe

Combattez vos (nombreux) ennemis en avançant vers les portes du Caire et approchez une unité de la galère pour qu'elle se rallie à vous. Détruisez l'armurerie sur l'île puis toutes les troupes et les bâtiments des Francs à l'ouest. Utilisez ensuite vos vaisseaux pour détruire la tour et le porte Egyptiennes. Une fois à l'intérieur, évitez les bâtiments et les troupes pour envoyer vos unités rapides vers la Mosquée. Après les soins, sortez par la porte est et envoyez un archer tirer sur les tours pour provoquer l'ennemi. Retournez voir le moine pour soigner vos unités puis lancez l'attaque pour détruire le forum ennemi.

Saladin : Le seigneur d'Arabie

Envoyez un cavalier au nord et un autre au sud pour récupérer vos alliés puis commencez à vous développer. Les forces ennemies sont principalement constituées d'archers et de quelques chevaliers errants, construisez donc quelques piquiers pour épauler vos troupes et n'oubliez pas de développer la cartographie pour garder un œil sur vos alliés. Continuez à vous développer après l'attaque ennemie et attaquez la ville adverse dès que vous avez quelques machines de siège. Avancez ensuite vers l'ouest de l'île pour récupérer de nouvelles ressources et construire un chantier naval sur la côte. Débarquez ensuite sur l'île à l'ouest avec des piquiers et des mamelouks et préparez une seconde vague d'assaut. Construisez ensuite des défenses à cet endroit avant de vous attaquer au château ennemi.

Saladin : Les cornes d'Hatti

Construisez rapidement des lanciers au sud pour prévenir toute attaque puis développez-vous jusqu'à l'âge des châteaux. Vous serez la cible d'attaque incessantes sur vos deux camps, essayez de continuer à vous développer tout en gardant des troupes de cavaliers, de piquiers et d'arbalétriers sous la main. Continuez à fabriquer des troupes en y ajoutant des moines et des chameaux puis lancez l'attaque au sud pour vous emparer de la relique et ramenez-la dans votre camp (utilisez la formation en carré).

Saladin : Le siège de Jérusalem

Installez-vous à l'est de vos troupes et développez-vous jusqu'à l'âge impérial. Recherchez toutes les améliorations et préparez une armée de mamelouks et de moines ainsi que deus ou trois trébuchets. Vous n'avez plus qu'à avancer lentement mais sûrement en détruisant les tours avec vos trébuchets que vous protègerez avec votre armée.

Saladin : Djihad !

Démarrez très vite si vous voulez survivre à la première attaque et commencez très tôt à amasser de l'or. Après le premier assaut, avancez jusqu'à l'âge impérial et construisez en parallèle une importante flotte. Utilisez-la pour détruire les deux villes côtières puis construisez quelques troupes d'élite et des trébuchets pour venir à bout de la merveille (attaquez-la plus tôt si vous pensez ne pas avoir le temps). N'oubliez pas de détruire chantier naval sur la petite île à l'ouest pour termine le scénario.

Saladin : Le lion et le démon

Bouchez dès le début les trous dans vos murs en construisant des portes et utilisez votre flotte pour boucher le détroit au sud-est. Commencez à vous développer et construisez très rapidement un trébuchet et au moins un autre forum pour construire le villageois plus rapidement. Construisez ensuite d'autres rangées de murs en multipliant les portes pour laisser le passage à vos chevaliers puis commencez à mettre des ressources de coté. Continuez à poser des murs pour boucher tous les passages et construisez d'autres trébuchets et commencez la construction de votre merveille. N'arrêtez pas d'amasser des ressources et construisez de nombreux chevaliers pour attaquer les trébuchets adverses. Construisez aussi un mur directement autour de la merveille au cas ou quelques troupes ennemies arriveraient à passer. Si vous tenez assez longtemps, des éléphants Perses viendront vous aider. Vous en aurez bien besoin...

Gengis Khan : Creuset

Commencez à vous développer en ramenant les nombreuses chèvres qui errent aux alentours puis envoyez un moine récupérer la relique au nord-ouest pour l'amener aux Ungirrads et vous faire de nouveaux alliés. Allez ensuite tuer Ornlu et sa meute dans les montagnes à l'est de la carte puis les Naiman et les kara Khitai. Rendez ensuite visite à Taiychi'uds pour qu'il vous prête allégence.

Gengis Khan : Une vie de vengeance

Emparez-vous du camp à coté pour vous développer en essayant d'épargner les villageois et passez à l'âge féodal le plus vite possible pour vous entourer de murs. Vous aurez une attaque à repousser avant d'en arriver là, essayez d'attirer la cavalerie hors de portée des archers pour ne pas les affronter tous en même temps. Commencez par murer tout le coté est en utilisant au maximum les obstacles naturels. Vos priorités doivent être la construction du mur et d'une arméeque vous devrez améliorer régulièrement pour arrêter la deuxième attaque. Votre mur devra être fini avant la troisième et votre armée reconstituée pour pouvoir s'opposer à l'ennemi (les tours avec archers peuvent être très utiles). Ne lancez l'attaque finale que quand vous aurez constitué une (très) grande armée de Mangudaïs et de cavalier légers.

Gengis Khan : En Chine

Traversez la rivière avec vos cavaliers et prenez la ville au nord-est en attirant les troupes ennemies en dehors du village. Comme d'habitude, développez-vous le plus vite possible en construisant un autre forum et des bateaux de pêche en continuant à vous défendre avec vos cavaliers. La deuxième attaque viendra peu après que vous ayez atteint l'âge des châteaux, défendez-vous avec des tours remplies d'archers et des chevaliers pour attaquer les machines de siège. Construisez en même temps une deuxième base au nord-ouest de l'autre coté de la rivière. Construisez des châteaux pour assurer votre défense et ne lancez pas d'attaque avoir d'avoir une puissante armée. Commencez par raser la flotte de Jin avant d'envoyer des troupes puis utilisez les canons de vos vaisseaux pour détruire les fortifications et tout ce qui est à portée. Envoyez enfin les troupes au sol pour finir le travail avant de vous installer sur l'île. Vous n'avez plus qu'à répéter le même processus pour les autres belligérants.

Gengis Khan :La horde vers l'ouest

Développez vos deux bases sans attaquer personne et entourez de murs celle de l'ouest (installez-y aussi vos bâtiments militaires). Défendez votre base est contre les perses au sud et continuez à améliorer vos murs. Débarrassez-vous du Shah après avoir repoussé l'attaque Russe puis occupez-vous d'eux avec une armée de Mangudaïs avec onagres et trébuchets en soutien. Les éléphants de votre dernier adversaire seront plus difficiles à vaincre, vous devrez utiliser des moines en grand nombre pour en convertir un maximum et les utiliser pour l'attaque, accompagnés de quelques trébuchets.

Gengis Khan : La promise

Bouchez dès le début le passage au sud puis installez des murs pour vous défendre des Allemands (n'oubliez pas les tours et surtout les Mangudaïs pour attaquer les machines de siège). Installez quelques archers dans les tours, construisez un château puis quelques trébuchet pour seconder votre armée. Débarrassez-vous des Allemands avec une attaque massive puis préparez votre conquête de l'ouest avec leurs ressources. Pour venir à bout de vos ennemis, vous devrez mettre en place une véritable campagne avec châteaux et tours remplies d'archers et Mangudaïs d'élite et trébuchets pour mener l'assaut.

Gengis Khan : Paix Mongole

Utilisez les saboteurs pour contrer l'attaque des Teutons et n'envoyez vos troupes que quand il ne reste plus personne. Vous aurez ensuite tout le temps de développer une économie florissante et une puissante armée (jusqu'au maximum de population). Vous devrez alors détruire vos ennemis avant rapidement avant qu'ils n'arrivent à construire leur merveille. Pour cela, passez par le guet plutôt que par le pont et attirez-les vers vos onagres (protégées par votre cavalerie).

Barberousse : Empereur Romain sacré

Créez des villageois et envoyez-les rapidement murer les quatre entrées qui mènent sur votre île (avec une escorte) puis construisez des archers le plus rapidement possible pour vous débarrasser des ennemis qui attaquent vos murs. Construisez ensuite des tours pour les aider puis avancez à l'âge impérial en construisant une armée de chevaliers Teutoniques et de béliers. Ne lésinez pas sur la pierre, vous devrez vous défendre tout au long de ce processus. Lancez ensuite votre attaque et détruisez les églises pour récupérer les six reliques que vous amènerez à coté de votre propre église avec six moines.

Barberousse : Henri le lion

Attaquez le château au nord-ouest avec chevaliers Teutoniques, arbalétriers et béliers puis créez de nouvelles unités pour repousser le premier assaut d'Henri (soignez les autres dans le château). Continuez à produire des unités et lancez votre attaque quand vos premières troupes sont soignées. Utilisez ensuite ses villageois pour défendre la Saxe et la Bavière en y plaçant des troupes de chevaliers Teutoniques et d'archers en garnison. Construisez pendant ce temps une flotte et de nouvelles troupes pour attaquer la Pologne, d'abord par la mer puis à terre quand les défenses sont tombées.

Barberousse :Pape et anti-pape

Utilisez les galères de guerre pour la défense puis allez convertir quelques villageois avec vos prêtres en descendant la côte. Améliorez vos lanciers et attirez les troupes ennemies vers votre allié pour vous préoccuper de votre développement et construire des tours pour vous défendre de la patrouille maritime. Avancez jusqu'à l'âge impérial grâce à l'or de votre infortuné voisin et vous n'avez plus qu'à aider votre allié pour lancer une dernière attaque.

Barberousse : La ligue Lombarde

Commencez par défendre votre port avec des tours et votre flotte avant de commencer la reconstruction. Produisez de nouvelles unités et installez de nouvelles tours en dessous de la rivière puis construisez des moines le plus tôt possible. Construisez un château, une flotte et des cavaliers pour contrer les trébuchets adverses. Si vous manquez d'or, installez-vous sur la péninsule au nord-est (avec château et tours). Construisez alors une gigantesque force de Paladins, de chevaliers Teutoniques et de canonniers avant de lancer l'attaque.

Barberousse : La marche de Barberousse

Avancez vers Constantinople pour vous emparer de la flotte (formation dispersée pour tout le monde). Une fois sur la côte opposée, vous devrez combattre des vagues Sarrasins. Soignez vos troupes régulièrement et débarrassez-vous au plus vite de chaque vague d'assaillants. Occupez-vous ensuite des défenses de la villes puis emparez-vous de la flotte après l'avoir défendue contre l'attaque Sarrasine (onagres et trébuchets au nord-est de la ville, utilisez les paladins comme chair à canons). Traversez enfin avec toutes vos troupes puis commencez votre lente avance en protégeant vos trébuchets.

Barberousse : L'empereur qui dormait

Vous avez une dizaine de minutes pour vous préparer à l'attaque. Placez des paladins près de machines de guerre de Damas, des trébuchets en position pour tirer sur le château et des moines (éventuellement protégés par des murs) au cœur du combat pour convertir les éléphants adverses. Si vous avez le temps, placez aussi quelques béliers en positions pour s'attaquer aux fortifications ennemies. Après la bataille, installez vous sur place en prenant garde aux contre-attaques et soignez vos troupes avant de partir vers le sud en consolidant votre avancée grâce à quelques tour remplies d'archers. Allez prendre les ressources de Saladin au sud-est puis commencez votre avance vers Jérusalem en utilisant les moines pour convertir les archers à cheval qui vous attaquent sans cesse. Utilisez vos machines de siège pour pénétrer dans la ville puis vos archers à cheval pou vous débarrasser des moines adverses. Assurez-vous qu'il n'y a plus de défenseurs avant de faire rentrer le corps de l'empereur.

Age of Empires III

© Microsoft / Ensemble Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant la partie, appuyez sur Entrée pour afficher la boîte de dialogue, tapez l'un des codes suivants selon l'effet désiré et validez avec Entrée :

+ 10 000 nourriture

Entrez : `MEDIUM RARE PLEASE`

+ 10 000 pièces

Entrez : `GIVE ME LIBERTY OR GIVE ME COIN`

+ 10 000 bois

Entrez : `<CENSORED>`

+ 10 000 points d'expérience

Entrez : `NOVA & ORION`

Tous les animaux domestiques sont gros

Entrez : `A RECENT STUDY INDICATED THAT 100% OF HERDABLES ARE OBESE`

Récolte et constructions plus rapides

Entrez : `SPEED ALWAYS WINS`

Révéler la carte

Entrez : `X MARKS THE SPOT`

Faire apparaître des unités d'artillerie au point de ralliement

Entrez : `YA GOTTA MAKE DO WITH WHAT YA GOT`

Afficher la description de l'unité responsable d'une mort

Entrez : `SOOO GOOD`

Faire apparaître un monster truck (un énorme 4x4)

Entrez : `TUCK TUCK TUCK`

Victoire instantanée

Entrez : `THIS IS TOO HARD`

Statue de George Crushington

Entrez : `WHERE'S THAT AXE?`

Air Patrol

+ D'INFOS FORUM

MUNITIONS INFINIES

Cliquez sur les lettres du mot "Patrol" à l'écran titre dans l'ordre suivant: R, L, A, O, T, et P. Cliquez sur l'option "Infinite Amo" et tappez "tonsofgunsforyou".

Al Unser Jr. Arcade Racing

+ D'INFOS FORUM

CHANGER DE CIRCUIT (VERSION DÉMO)

Ouvrez le dossier DATA. Le circuit accessible duant la démo s'appelle ROAD131. Pour jouer sur un autre circuit, il vous suffit de changer le nom du circuit de démonstration et de renommer un autre circuit (de ROAD132 à ROAD139) en ROAD131.

All Japan Pro Wrestling Featuring Virtua

+ D'INFOS FORUM

CPU VS CPU

Maintenez L + R et faites le mode Versus.

Amazon Trail

+ D'INFOS FORUM

MENU MANAGEMENT

Tapez dream pour accéder au menu management.

Amnesia : A Machine for Pigs

© Frictional Games / TheChineseRoom 2013

+ D'INFOS FORUM

DÉTECTER LES DANGERS

Dans Amnesia : A Machine for Pigs, afin de savoir si le joueur court un danger, s'il peut rencontrer un monstre ou s'il est a proximité d'un ennemi, il suffit de regarder sa lanterne. En effet lorsqu'un monstre n'est pas loin elle se met a clignoter. Ainsi, il suffit de s'éloigner jusqu'à ce que la lumière redevienne constante pour éviter la confrontation.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : un rêve fiévreux

Une fois la cinématique d'introduction terminée, fouillez la première pièce et ramassez l'extrait de journal daté du 24 juin 1899 posée sur le bureau dans un recoin de la pièce.

Quittez la chambre et entrez dans la première pièce à droite pour faire ressurgir un souvenir puis montez l'escalier qui se trouve juste en face de vous.

Une fois à l'étage, visitez la première chambre à droite puis dirigez-vous vers le fond du couloir. La porte est fermée mais vous remarquez une trappe au plafond. Interagissez avec la poignée pour faire descendre l'escalier menant au grenier.

Grenier et chambres d'enfants

Explorez la pièce en veillant à ramasser la lanterne posée sur une des caisses (à droite en entrant). Vous trouverez également un extrait du journal d'Edwin et Enoch (11 octobre 1899) de l'autre côté de la pièce dans une alcôve, accroupissez-vous pour la ramasser.

Une fois ces deux objets en votre possession, poursuive vers la gauche et déplacez la caisse qui bloque un petit passage sur la gauche. Un peu plus loin, vous devez de nouveau déplacer une caisse pour libérer le chemin

Dans le couloir, ignorez la première chambre à gauche et fouillez le bureau (seconde pièce sur la gauche). Ouvrez le second tiroir à gauche et ramassez l'extrait de journal caché à l'intérieur (14 février 1899).

Quittez la pièce et descendez les escaliers qui se trouvent en face de vous. Interagissez avec le phonographe posé sur le guéridon au centre de la salle.

Avancez jusqu'au piano puis entrez dans la pièce qui se trouve au fond à droite. Traversez le couloir jusqu'à la pièce suivante (seule salle ouverte). Prenez l'extrait daté du 7 novembre 1898 caché dans le premier tiroir du bureau puis répondez au téléphone.

Observez attentivement les armes à feu exposées sur le mur sur la gauche du bureau. En déplaçant celle du bas, vous débloquerez un passage secret.

Une fois à l'intérieur, récupérez le document " mécanisme et âme " punaisé sur le mur puis continuez à progresser. Actionnez le levier sur le mur qui se trouve face au couloir. Plus loin, vous trouverez un second levier à activer.

Avancez dans le couloir et prenez la porte du fond à gauche (apparait en surbrillance). Elle vous mènera au Grand hall.

Grand hall

Avancez et ramasser la page du journal d'Edwin et Enoch posée sur la table (3 octobre 1899).

Descendez les escaliers et progressez vers la gauche pour rejoindre la salle à manger (suivez les enfants). Récupérez la partition posée sur le pupitre à côté du piano (Dieses Herz).

Longez le mur de gauche et passez par la porte entrouverte. Avancez dans le couloir et répondez au téléphone. Plus loin sur la gauche vous trouverez la salle de jeux. Interagissez avec le phonographe posé sur la table billard avant de retourner dans la salle à manger.

De retour dans la salle à manger, passez par l'alcove qui se trouve tout au fond de la salle. Elle vous conduira à une salle où sont exposés des animaux empaillés.

Des ours à la baignoire

Faites coulisser la vitrine du Grizzly vers la droite pour débloquer un passage secret. Au fond du couloir sur la gauche vous trouverez une valve, faites là tourner pour mettre le compteur à zéro.

Revenez sur vos pas et empruntez la porte qui se trouve au fond de la salle, à gauche du fourmiller empaillé. Traversez la cour intérieure, passez la porte et progressez à gauche le long du couloir. Ramassez l'extrait de journal posé sur le meuble (20 décembre 1899).

Continuez tout droit et entrez dans la salle de bains. Faites pivotez le tableau pour mettre à jour un levier qui révélera un passage secret derrière la baignoire une fois actionné. Avancez au fond du passage secret jusqu'à trouver la valve à actionner.

Revenez ensuite sur vos pas et empruntez la porte directement sur la droite pour récupérer le document caché dans le tiroir de droite du secrétaire (La vieille saillie dans la maison de poupée). Ensuite, revenez sur vos pas et traversez le couloir pour rejoindre la salle de billard.

Depuis cette salle prenez la porte de droite puis la première porte accessible sur la gauche (à proximité du téléphone) pour rejoindre la cour intérieure.

Avancez tout droit et passez la porte. Continuez tout droit en suivant la direction indiquée par les enfants. Traversez la cour jusqu'à atteindre les escaliers qui se trouve à droite de la grande grille puis descendez les marches.

Pris au piège !

Après vous être remis de la chute, fouillez la pièce pour ramasser l'extrait de journal posé sur le tonneau (3 juin 1899).

Passez la porte et progressez le long du couloir jusqu'au téléphone. Après la conversation, continuez à progresser via le seul chemin disponible jusqu'à trouver une machine en court-circuit. Après avoir tenté d'actionner le levier, vous comprendrez que le fusible doit être changé.

Passez la porte à droite, ne récupérez pas le fusible de rechange posé sur l'étagère toute de suite. Allez d'abord jusqu'au fond de la salle afin d'actionner le mécanisme en bois.

Retournez à la machine et remplacez le fusible défectueux. Mettez la machine en marche (le voyant doit être vert) puis retournez sur vos pas. La grille étant désormais levée, vous pouvez poursuivre votre route.

Descendez les marches puis tournez à gauche. Actionnez le levier situé sous l'escalier de bois de façon à libérer un nouveau passage en hauteur. Remontez le long du panneau puis poursuivez vers la droite. Vous trouverez une autre machine que vous pouvez mettre en marche directement.

Autre sabotage électrique

Redescendez à l'étage inférieur et montez les escaliers sur la droite, passez la grille et continuez à grimper jusqu'à trouver une nouvelle machine défectueuse.

Empruntez donc la passerelle située à droite et descendez les escaliers sur la gauche. Ramasser l'extrait de journal posé sur la caisse en bas des escaliers (19 août 1899).

Remontez à l'étage. Accroupissez-vous pour longer le mur de gauche et pouvoir récupérer le fusible tout au bout.

Retournez ensuite à la troisième machine et mettez-là en route. Ceci fait, la grille située juste derrière vous s'ouvre. Passez là et continuez à avancer. Descendez les escaliers puis rejoignez la zone de décombres en contrebas.

Plus loin, remontez les marches. Sur votre droite vous trouverez un phonographe ainsi qu'une porte blindée. Actionnez la valve et entrez dans le sas.

Actionnez le levier qui se trouve sur le panneau de droite puis refermez la porte blindée à l'aide de la valve.

Actionnez le levier du sas (position " on ") puis tournez la valve située à droite pour déverrouiller la seconde porte blindée.

Une fois la porte ouverte, actionnez le levier situé sur le panneau afin d'abaisser la rambarde de sécurité. Vous pouvez maintenant passer la seconde porte blindée.

Vous voici dans les bureaux de l'usine, avancez et passez la seule porte ouverte (en surbrillance).

Les Bureaux de l'usine

Avancez et allez répondre au téléphone dans la pièce au fond du couloir à droite. Fouillez le bureau adjacent pour récupérer l'extrait de journal du 1er mai 1899 (deuxième tiroir). Avant de passer la porte, faites un détour dans le second bureau, vous y trouverez un second extrait de journal (22 août 1899).

De retour dans le premier bureau, passez la porte du fond et traversez le couloir. Ramassez l'extrait de journal posé sur une caisse à gauche (11 octobre 1899) avant de descendre les escaliers.

Station de pompage

Passez la porte à droite des charriots de viande pour récupérer l'extrait de journal caché dans une des remises (28 septembre 1899). Non loin de là, au bout du couloir, vous trouverez une fenêtre par laquelle vous pourrez regagner l'extérieur.

Allez à gauche et poussez la caisse afin de pouvoir libérer un raccourci vers la station de pompage puis retournez au camion. Récupérer le document " calendrier de livraisons " sur le marchepied.

Continuez à progresser dans la cour jusqu'à trouver une petite remise accessible sur votre gauche. Récupérez le réservoir posé dans le monte-charge puis retournez à la grande porte menant à la station de pompage.

A l'intérieur, utilisez la station sur la gauche pour le remplir (posez le réservoir et actionnez simplement la valve).

Une fois le réservoir complétement rempli retournez au camion, posez le réservoir dans la cabine intérieure (où se trouve la tête de cochon) puis tournez la manivelle qui se trouve sur l'avant. La voie étant dégagée, passez la grille et avancez jusqu'à l'église St Dunstans (la porte d'entrée est en bas des escaliers au fond sur la gauche).

Dans l'enceinte de St Dunstans

Une fois dans l'église, faites un détour dans la première pièce ouverte sur la droite pour récupérer le journal du 23 novembre 1899.

Depuis la salle principale, allez sur la gauche et montez les escaliers. Sur la gauche vous trouverez un phonographe. Après l'avoir mis en marche, prenez la première à droite puis passez la porte en face de vous pour entrer dans la buanderie. Avancez jusqu'au fond de la salle pour récupérer la page du Journal du Père Jeremiah (1er octobre 1899) posée sur une caisse. Avant de quitter la pièce, ramassez le bougeoir renversé sur l'étagère de gauche.

Ouvrez la seconde porte de la buanderie et avancez jusqu'à bout de l'Autel. Replacez le bougeoir à l'emplacement prévu sur la stèle puis basculez les deux bougeoirs pour déclencher un mécanisme. Dans la pièce située à gauche, actionnez le levier qui se trouve devant la chaudière puis retournez devant l'Autel. Un passage souterrain est maintenant accessible.

Au cours de la progression dans les catacombes ramassez le document " Ultimes pensées " posé sur la table. Un peu plus loin, vous serez confronté à une créature porcine qui patrouille dans les couloirs. Eteignez votre lanterne au maximum pour ne pas vous faire repérer et progressez prudemment jusqu'à la porte située au fond de la salle.

La Compagnie de traitement Mandus

Grimpez en haut des marches, ouvrez la porte en fer et déplacez la caisse de façon à pouvoir continuer à progresser. Une fois dans la cour, avancez vers la droite jusqu'au bâtiment " Meat Processing Factory ".

Entre, mettez en marche le phonographe puis descendez à l'étage inférieur. Au fond de cette grande salle vous trouverez un escalier, montez les marches, entrouvrez la fenêtre en face de vous et observez le camion passer.

Avancez vers la droite, répondez à l'appel téléphonique puis fouillez le bureau pour récupérer un nouvel extrait de journal dans le second tiroir (17 octobre 1899).

Feu et acier

Retournez sur vos pas et descendez les escaliers sur votre gauche. En bas, rampez pour passer sous la grille et avancez jusqu'au four n°2 (sur la droite).

Abaissez la grille et mettez le four en marche. Dirigez-vous vers le fond de la salle et entrez dans la salle de contrôle des pistons. Ramassez la page de journal posée sur la table (18 octobre 1899) au fond de la salle puis observez attentivement le tableau de bord situé dans un renfoncement au centre de la pièce.

Avant de procéder à la mise en route, allez dans la salle n°3. Déposez les deux morceaux de charbon dans le four puis allumez-le. Rendez-vous ensuite dans les salles n 5 et 6. Placez du charbon dans le four 6 avant de l'allumer (vous trouverez un morceau sous la chaudière et un autre derrière vous à côté de la rambarde en face du four 5). Une fois cette dernière opération effectuée retournez dans la salle de contrôle et actionnez les 3 leviers.

Après la mise en route et l'extinction des lumières, retournez dans la salle des fours n°5 et 6. Prenez garde à la créature cochon et glissez-vous sous la grille au fond de la salle.

Continuez à progresser prudemment tout en fuyant la créature (éteignez la lanterne pour ne pas vous faire repérer). Ramassez l'extrait de journal posé sur la table sur l'établi (21 octobre 1899) puis continuez tout droit jusqu'au tas de charbon. Sautez puis avancez jusqu'au tunnel.

Commencez par aller tout à droite, montez les marches et récupérez l'extrait de journal daté du 30 avril 1899. Retournez dans le tunnel et allez tout au bout. La porte étant verrouillée, grimpez dans le monte-charge sur votre gauche pour vous échapper.

Sabotage !

Une fois remis de vos émotions, avancez puis répondez à l'appel téléphonique. Au fond de cette salle se trouve la porte de sortie, pour l'instant fermée à l'aide d'un cadenas. Récupérer l'extrait de journal posé sur la table (15 juillet 1899).

Revenez sur vos pas et descendez les marches pour rejoindre la salle de la centrifugeuse. Commencez par explorer l'enclos (la première entrée sur votre droite). Prenez garde à la créature cochon, longez le mur de gauche et récupérez

le journal du 20 août 1899 posée sur l'étagère.

Montez les escaliers et continuez à explorer les couloirs. Prenez garde à la créature qui rôde ! Attendez qu'elle s'éloigne pour descendre les escaliers en toute sécurité.

Accès de maintenance

A l'étage inférieur, répondez au téléphone. Montez les escaliers qui se trouvent en face de vous et avancez jusqu'au gros tuyau jaune. Ramassez une capsule par terre, placez-la dans le tuyau puis actionnez le levier.

Avancez dans le couloir sur votre droite. Vous apercevrez les enfants qui vous guideront jusqu'à un nouvel extrait de journal (4 août 1898).

Ouvrez la porte derrière vous pour revenir au point de départ, vers le tuyau jaune. Les gaz étant dissipés, vous pouvez maintenant emprunter la passerelle qui vous ramènera à la salle de la centrifugeuse.

Entrez dans la salle de stockage basse température. Notez la présence du tuyau jaune puis ramassez l'avertissement posé sur la table dans la salle adjacente. Actionnez le levier de la machine pour récupérer une capsule. Retournez sur vos pas, placez capsule la dans le tuyau puis basculer le levier sur la position on.

Revenez sur vos pas en direction de la centrifugeuse. Dans le couloir vous serez pris en chasse par un monstre. Courrez jusqu'à la porte et refermez là derrière vous pour lui échapper. De retour dans la salle de la centrifugeuse, récupérez les deux capsules et place-les dans les emplacements prévus à cet effet dans la centrifugeuse (l'un des emplacements n'est pas fonctionnel). Appuyez sur le bouton de mise en marche qui se trouve derrière vous.

Ramassez la capsule contenant le composé X, jetez-le sur le cadenas puis dirigez la lampe sur le cadenas pour créer une réaction chimique.

Une fois le cadenas tombé, poursuivez tout droit dans le couloir, descendez l'échelle et laissez-vous tomber dans la cale.

Les tunnels inondés

Après avoir retrouvé vos esprits, récupérez l'extrait de journal posé sur le sol à droite (22 octobre 1899). Poursuivez le long du couloir de gauche, prenez la première à droite et continuez à avancer par le seul chemin disponible jusqu'à atteindre la porte d'écluse 2.

Lorsque vous vous trouverez devant cette porte, n'entrez surtout dans l'eau. Longez la gauche jusqu'à trouver un petit bureau de maintenance. A l'intérieur, vous trouverez un extrait de journal (1er août 1899). Actionnez la valve plaquée contre le mur puis répondez au téléphone.

Revenez sur vos pas et passez la porte d'écluse 1 désormais ouverte. Dirigez-vous ensuite vers la droite et activez le phonographe que vous croiserez dans un recoin. Dirigez-vous rapidement vers la gauche (attention à la créature) où vous trouverez petite salle. Ramassez l'extrait de journal (17 février 1899) camouflé dans l'étagère de droite et actionnez la valve qui ouvrira la porte d'écluse n°2.

Une fois l'opération effectuée, revenez sur vos pas. La zone n'étant plus inondée vous pourrez passer la porte d'écluse 2 sans difficulté.

Continuez tout droit et ouvrez la porte blindée en tournant la valve. Il s'agit d'un sas qui fonctionne exactement de la même façon que le précédent. Actionnez le levier central (position " on ") puis tournez la valve située à droite pour déverrouiller la porte blindée située au fond de la salle. Abaissez le levier du panneau central pour abaisser la barrière de sécurité.

Une fois ce dernier obstacle passé, il vous suffira de progresser jusqu'au puits par le seul chemin disponible. Progressez à travers les tunnels en descendant par les échelles jusqu'à trouver la porte menant à la pompe de cale.

Les salles de pompage

Progressez dans le couloir jusqu'à retrouver la trace des enfants. Vous pouvez activer le phonographe au passage. Une fois dans la salle de pompage, traversez la passerelle et grimpez le long de l'échelle qui se trouve tout au bout. Continuez par le seul chemin disponible jusqu'à trouver une valve à activer.

Redescendez et allez vers la droite (la lourde porte de fer sera ouverte). Progressez par la droite pour éviter les jets de vapeur. Malheureusement pour vous la passerelle cédera et vous vous retrouverez en mauvaise position, poursuivi par un monstre électrique. Retournez-vous et courrez jusqu'à l'échelle en suivant le chemin disponible. Une fois en hauteur et en sécurité, continuez à avancer par la gauche jusqu'à atteindre la machine de pompage.

Pour la faire fonctionner, il faudra mettre la main sur les rouages manquants. Commencez par replacer celui qui se trouve au pied de la machine, puis récupérez le second qui se trouve au fond de la salle. Une fois le mécanisme réparé, tournez la valve pour démarrer le moteur.

La zone inondée plus bas étant maintenant asséchée, vous pourrez rejoindre le sas situé au fond de la cale en toute sécurité. Une fois la seconde porte blindée ouverte, entrez dans la salle d'accès aux systèmes principaux face à vous.

Le coeur de la machine

Passez la grille et ramassez l'extrait de journal caché dans l'étagère au fond de la salle (15 mars 1899). Devant le panneau d'avertissement vous pourrez tourner à gauche ou à droite. Allez à droite et descendez les marches jusqu'à rejoindre l'ascenseur. Abaissez le levier pour descendre dans les étages inférieurs.

Allez à droite et passez une première porte (salle de contrôle des barres). En haut des marches, vous trouverez un phonographe posé sur une table. Observez attentivement le panneau de contrôle qui se trouve juste en face. Vous pourrez allumer tous les voyants à l'exception du n°3.

Allez au fond de la salle, descendez le long de l'échelle et avancez jusqu'aux piliers. Relevez la dalle fermée, puis retournez au panneau de commande pour allumer le voyant n°3.

Retournez vers l'ascenseur et remontez à l'étage supérieur par les escaliers. Une fois arrivé dans la salle de contrôle, actionnez le levier de gauche. Lorsque tous les lumières sont allumés actionnez le levier de droite. Vous voilà une nouvelle fois pris au piège...

Les salles des moteurs

Après avoir repris vos esprits, passez les deux portes de bois et avancez jusqu'à la porte blindée que vous apercevez au loin. Ramassez l'extrait de journal daté du 29 décembre 1899 puis grimpez le long de l'échelle.

Rejoignez les machines qui trouvent au fond de la salle de régulation de la pression. Ramassez un autre extrait de journal posé sur la console au bout de la pièce (31 août 1899).

Otez les deux fusibles sur les machines à droite puis actionnez le levier de régulation qui se trouve en face pour stopper les jets de vapeur qui bloquaient l'accès de gauche (là où se trouvent les tuyaux).

Descendez le long de l'échelle et continuez à avancer jusqu'à ce que vous perdiez à nouveau connaissance. Lorsque vous vous réveillez, vous trouverez un extrait de journal posé sur le sol juste devant vous (1er décembre 1899). Longez le mur de gauche et déboitez le tuyau. Faites de même avec le second tuyau situé sur le mur de droite.

Avancez vers le fond de la salle, vous remarquerez un mécanisme protégé par une vitre. Ramassez un rouage et jetez-le sur la vitre pour la briser.

Malheureusement cette action bruyante aura pour conséquence d'attirer l'attention des monstres. Courrez vers la gauche, longez le mur jusqu'à l'échelle et grimpez le plus rapidement possible. Poursuivez vers la droite et continuez à fuir en rampant sous les tuyaux (sur votre gauche).

Avancez jusqu'à l'échelle située en contrebas. Progressez le long des tuyaux et grimpez sur le rebord. Foncez jusqu'à l'ascenceur et actionnez le levier pour regagner la surface.

Londres brûle... Londres brûle...

Une fois parvenu à l'extérieur vous pourrez constater que vous n'êtes pas vraiment en sécurité. Les rues grouillent de monstres que vous devrez soigneusement éviter. Suivez la rue principale, dirigez-vous vers le camion puis tournez à gauche, continuez à avancer et passez le muret. Passez à travers les petites cabanes de jardin et entrez dans la première maison ouverte qui se trouve sur votre droite.

Réfugiez-vous à l'intérieur et montez à l'étage pour récupérer un nouvel extrait de journal (25 octobre 1899).

Quittez la maison et avancez tout droit pour rejoindre la grande rue. Poursuivez prudemment vers la droite jusqu'à trouver une fenêtre basse ouverte dans laquelle vous pourrez vous engouffrer.

Une fois à l'intérieur avancez prudemment en direction des escaliers et ramassez l'extrait de journal du 23 décembre 1899 posé sur la caisse à gauche.

Montez les escaliers, passez la porte de bois et traversez la passerelle. Continuez tout droit (deux portes à passer) pour regagner l'extérieur. Suivez le chemin emprunté par le cochon.

Lorsque vous faites surprendre par les deux créatures embusquées courrez sans vous arrêter jusqu'à la grille.

Continuez à courir tout droit sans vous arrêter (passez entre les deux camions). Plus loin, vous trouverez un ascenseur qui vous permettra de rejoindre la chaîne porcine.

La chaîne porcine

Avancez dans le couloir, passez la porte et faites le tour de la la salle pour récupérer l'extrait de journal daté du 25 octobre 1899.

Empruntez la seule issue disponible pour gagner une seconde salle. Ouvrez la porte ronde en activant le mécanisme puis progressez jusqu'aux cuves. Avancez vers la gauche et montez les marches pour récupérer l'extrait du 27 octobre 1899 punaisé sur une des machines.

Poussez le baril vers la gauche afin de bloquer la machinerie en contrebas.

Revenez sur vos pas, traversez la salle principale, et grimpez à l'échelle. A l'étage vous trouverez un projecteur, déplacez-le de façon à qu'il éclaire la cuve en verre située non loin de là. L'électricité ayant tué les créatures, vous pourrez poursuivre tout droit jusqu'au panneau de contrôle de la chaîne situé en contrebas.

Tournez la valve centrale puis les valves de pompes de refroidissement puis les 3 valves restantes. Activez également les boutons du panneau de commande. Une fois la porte de derrière ouverte, entrez et récupérer l'extrait de journal posé sur la caisse au fond du tunnel à droite (27 octobre 1899).

Revenez sur vos pas et passez sous l'arche ronde située à côté du panneau triperie. Au bout de la passerelle vous trouverez un nouvel extrait punaisé sur le mur (2 décembre 1899), continuez et descendez l'échelle. Poursuivez vers la gauche jusqu'à une nouvelle passerelle qui vous mènera aux enfants.

Une fois la mini-cinématique passée, avancez tout droit jusqu'à l'ascenceur puis actionnez-le pour descendre à l'étage inférieur.

Les cuves de distribution d'Orgone

Avancez par le seul chemin possible et ramassez le journal du 25 décembre 1899 accroché au mur. Une fois la grille passée, progressez en direction la gauche jusqu'à atteindre les cuves de distribution.

Une fois aux cuves, prenez la première à droite puis avancez tout droit, passez la double porte coulissante. Vous voilà coincé à l'intérieur de salle, sans lumière. Courrez à gauche, actionnez un premier levier puis dirigez-vous vers la droite pour activer le second. Une fois la lumière rétablie, les monstres disparaitront et la porte de droite s'ouvrira. Empruntez-là et avancez tout droit jusqu'à la suppression électrogravitique (tour sud).

Mandus est seul

Après avoir passé la porte grillagée et traversé la passerelle, grimpez le long de l'échelle. Empruntez la seconde passerelle puis grimpez à l'échelle qui se trouve au bout. Un peu plus loin, vous trouverez un extrait de journal daté du 28 décembre 1899 (sur le sol, à côté de la peluche).

Passez la grille de gauche et traversez le couloir jusqu'à atteindre une nouvelle grille. Courrez jusqu'à la porte en face pour esquiver le monstre qui vous poursuit et fermez la porte derrière vous. Continuez à avancer jusqu'à ce que vous vous retrouviez face à une porte vitrée.Deux issues sont disponibles : la porte en porte juste en face de vous et une échelle montante un peu plus loin sur la gauche.

Grimpez le long de l'échelle. Activez les 4 mécanismes électriques dispersés dans la salle puis retournez sur vos pas pour emprunter la porte de vitrée. Avancez jusqu'au centre de la salle pour vous faire téléporter.

Le coeur de la machine

Traversez la passerelle, sautez sur le tapis roulant et continuez tout droit. Il vous suffira ensuite de vous diriger vers l'autel en gravissant les marches puis d'actionner le mécanisme pour mettre fin au cauchemar d'Amnesia A Machine for Pigs.

Amnesia : The Dark Descent

© Frictional Games 2010

+ D'INFOS FORUM

LES TROIS FINS

Amnesia : The Dark Descent propose trois conclusions différentes en fonction des choix que vous faites à la fin du scénario.

La mauvaise fin

Attendre qu'Alexandre ouvre et entre dans le portail.

La bonne fin

Attendre qu'Alexandre ouvre le portail. Une fois qu'il est ouvert, jetez-y la la tête d'Agrippa.

La revanche

Avant que le portail ne soit ouvert, saccagez le rituel en faisant tomber les trois piliers qui alimentent le portail en énergie dans cet ordre : d'abord celui de droite, puis celui de gauche, et enfin celui du centre.

L'ARCHIVE CACHÉE

Dans les dossiers du jeu vous trouverez un sous-dossier intitulé `redist`. Celui-ci contient une archive au format rar intitulée `Super_Secret` et protégée par un mot de passe. Il vous faut assister aux trois fins du jeu pour obtenir le mot de passe en question.

Le mot de passe est `lke271tyr299odn314`. Il vous donnera accès à des artworks et à des documents de travail des développeurs d'Amnesia.

Angry Birds Space

© Rovio 2012

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 débloque 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

Anna

© Kalypso Media / Dreampainters

SOLUTION COMPLÈTE

A l'extérieur de la maison

Dans votre inventaire se trouvent 5 objets qui seront toujours à votre disposition : un briquet, un couteau de chasse, une gourde vide, un calepin et un téléphone mobile. Utilisez la gourde sur le ruisselet pour la remplir. Allez ensuite à l'arbre qui se trouve devant la maison et ramassez la branche qui se trouve au sol. Retournez au ruisselet et utilisez la branche sur les gros rochers des deux côtés du monticule de terre.

Ramassez ensuite le tesson de verre.

Allez ensuite devant l'escalier devant la maison, vous trouverez deux petites portes et une petite ficelle sur en-dessous de l'escalier. Accroupissez-vous. Utilisez votre couteau pour couper la ficelle.

Ouvrez les portes, utilisez votre briquet sur la branche et ramassez un autre morceau de miroir.

Allez ensuite à gauche des portes pour trouver un mur de pierre et une grosse pierre. Ramassez une pomme de pin. A droite des escaliers se trouve la porte principale et au-dessus, une cavité. Placez-les deux miroirs dans la cavité en forme d'oeil au-dessus de la porte.

Prenez la pomme de pin sèche de votre inventaire et placez-la sur la cavité.

Utilisez ensuite votre briquet sur la pomme de pin.

Utilisez votre gourde remplie d'eau sur l'oeil en feu.

A l'intérieur de la maison

Une fois à l'intérieur, allez à droite vers la table où se trouve une plante et lisez ce qui est écrit sur le mouchoir.

Allez ensuite vers la porte brisée, parallèle à la porte d'entrée et entrez dans la pièce. Servez-vous de votre gourde sur la flaque d'eau pour la remplir. Quittez la pièce.

Allez dans la pièce où se trouve le four allumé et ouvrez la porte du four puis utilisez votre gourde pour éteindre le feu. Prenez la clé que vous trouvez.

A gauche du four brisé se trouve de la sciure de bois : prenez-la.

Retournez-vous et avancer, vous trouvez de vieilles planches.

Déplacez-les pour trouver un tesson de verre.

Retournez à la table brisée de la pièce principale et utilisez la branche de votre inventaire sur la poignée en bois coincée pour la libérer et l'ajouter à votre inventaire.

Combinez maintenant la poignée au tesson et vous obtenez un couteau de rituel.

Utilisez la clé dans votre inventaire sur le tiroir verrouillé de la table brisée.

Vous y trouverez une boîte en bois et une pile de feuilles, ramassez-les.

Allez ensuite dans la pièce à la porte brisée et dirigez-vous vers l'encadrement photo troué au centre. Utilisez la boîte en bois sur le trou dans le mur, puis examinez-la.

Retournez-vous et mettez-vous derrière la lumière reflétée dans la flaque.

Utilisez la sciure sur la flaque, un pont devrait se former, vous permettant ainsi d'avancer.

Avancez sur le pont jusqu'au cercle d'eau limpide, utilisez le couteau de rituel et le briquet en combinaison. Utilisez le couteau de rituel sur le cercle d'eau.

Première Fin

Le jeu propose trois différentes fins, dont une principale, décrite ci-dessous.

Retournez au four, avancez vers le dessin au centre, trouvez les dessins jumeaux au-dessus et examinez-les.

Retournez encore vers le dessin et utilisez-les.

Observez le mur à droite du four et lisez le texte.

Utilisez votre couteau de chasse sur la pile de feuilles.

Vous devez maintenant placer les 5 feuilles dans votre inventaire sur les 5 dessins : vous en trouverez 3 dans la pièce où vous vous tenez et encore 2 dans celle où se trouve la flaque. Commencez par le dessin près du four et avancez le long du mur droit et place-les dans cet ordre : bronze, or, blanc, argent et noir.

Retournez à la pièce au four et passez la porte de la réserve.

Longez le mur gauche et vous trouvez par terre de l'huile. Utilisez-la sur la lampe à huile accrochée au plafond puis utilisez votre briquet pour l'allumer.

Examinez le sol près du mur gauche puis ramassez la nourriture pour plantes et la barre de fer.

Allez ensuite au mur droit et utilisez votre briquet pour faire chauffer la lame du couteau de rituel.

Quand elle sera bien chaude, utilisez-le sur le dessin pour obtenir un coeur palpitant.

Retournez à la pièce où se trouve le four et allez près de la porte principale. Utilisez la barre de fer sur le cadenas qui retient la trappe.

Prenez une aiguille (" larch needle ") et les pièces de rechange du four.

Utilisez-les pour réparer le four puis placez-y l'aiguille et le coeur.

Utilisez ensuite votre briquet sur le four, attendez un moment puis empruntez les escaliers menant au grenier.

Dans le grenier, examinez vos alentours puis prenez le masque de l'assassin, le masque de la vérité et le masque du divin.

Longez le mur et utilisez la nourriture pour les plantes sur les racines que vous trouvez, ramassez-les quand elles seront vertes jusqu'à en obtenir 6.

Ouvrez le coffre que vous trouvez grâce à votre barre de fer et prenez le sac de graines.

Ouvrez également l'armoire et prenez la robe noire et le voile noir.

Retournez ensuite au centre de la pièce et passez la trappe pour retourner à l'étage d'en-dessous.

Allez au four et ramassez les cendres du coeur.

Utilisez le masque d'assassin dans votre inventaire. Quand l'image se déformera, cherchez sur les murs pour trouver les 6 traces de brûlures à la place des dessins et placez-y les racines. Utilisez les cendres du coeur et le briquet sur chacune d'entre elles.

Une fois que vous aurez ramassé le masque d'assassin, allez le placer dans la silhouette gravée à l'endroit où vous avez fait brûler le coeur et recouvrez-le avec le voile noir.

Retournez à la pièce où se trouve le four et allez vers la racine en feu sur la gauche puis prenez la bassine en bois. Allez à la pièce où se trouve la flaque, utilisez le sac de graines sur l'eau et attendez de voir un arbre pousser.

Retournez au grenier, combinez le masque divin à la robe noire.

Placez l'effigie sur la chaise, puis " utilisez-la " et le symbole sur le mur commencera à devenir rouge.

Allez sur la gauche de l'armoire, vous y verrez un jeune arbre déformé : prenez-en une feuille.

Ouvrez l'inventaire, utilisez le briquet sur le couteau de rituel. Utilisez le couteau sur l'arbre déformé et servez-vous de la bassine en bois pour récupérer le sang.

Allez vers la déesse lumineuse sur le mur et servez-vous de la bassine remplie de sang dessus.

Attendez un moment puis utilisez le symbole rouge pour obtenir une clé. Allez au centre de la pièce et utilisez cette même clé sur la porte au sol.

Vous verrez plusieurs miroirs : tournez ceux qui se trouvent dans les angles afin qu'ils soient dirigés vers le miroir du centre.

Utilisez le masque divin sur les miroirs près du gouffre jusqu'à qu'ils arrêtent de changer de couleur en plaçant le masque sur le miroir, le ramassant et le replaçant jusqu'à que les couleurs cessent de changer.
Faites la même chose sur les 2 miroirs près du mur mais en vous servant cette fois du masque de vérité.

Allez de l'autre côté du gouffre et entrez dans le tunnel.

Vous atteindrez éventuellement des carrefours, tournez à gauche trois fois. Servez-vous du couteau de chasse sur l'oeil de pierre que vous trouverez. Retournez ensuite au couloir, allez à gauche et continuez jusqu'au bout pour atteindre le visage de pierre. Utilisez l'oeil de pierre sur le visage et prenez l'oeil vivant qui apparait puis retournez au couloir, vers l'oeil sculpté dans la pierre et placez-y l'oeil vivant.

Retournez au couloir principal et tournez à droite à l'intersection. Longez le mur gauche. Vous entrez dans une salle où se trouvent une sculpture et plusieurs bougies. Avancez vers la sculpture.

C'est la première fin du jeu.

Deuxième Fin

Après avoir résolu le puzzle du couteau de rituel et quitté la pièce où se trouve la flaque, évitez le fantôme noir en vous dirigeant rapidement sur le côté gauche de la pièce et occupez-vous du puzzle des feuilles et des dessins. Passez ensuite la porte remplie d'yeux, allumez la lampe et allez vers le mur à droite de la pièce. Tirez sur le levier et quittez la maison par la porte principale.

C'est la seconde fin du jeu.

Troisième Fin

Dans le grenier, au lieu d'ouvrir la porte au sol après avoir obtenu la clé d'Anna, ouvrez celle sur la droite en vous servant de la même clé et quittez la maison.

C'est la troisième fin du jeu.

Another World

© MacPlay / Delphine Software International 1993

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

```
1. LDKD     6. FXLC    11. BRTD
2. HTDC     7. KRFK    12. TFBB
3. CLLD     8. KLFB    13. TXHF
4. LBKG     9. DDRX    14. CKJL
5. XDDJ    10. HRTB    15. LFCK
```

MESSAGE SECRET

Chargez le fichier FILE0146 comme une image GIF, dans un programme de dessin.

MESSAGE SECRET

Chargez le document "FILE0146" comme dessin GIF.

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

```
1  LDKD
2  HTDC
3  CLLD
4  LBKG
5  XDDJ
6  FXLC
7  KRFK
8  KLFB
9  DDRX
10 HRTB
11 BRTD
12 TFBB
13 TXHF
14 CKJL
15 LFCK
```

Apache Longbow

© Digital Integration 1995

+ D'INFOS FORUM

MUNITIONS ILLIMITÉES

Tapez FLAMDWYN AIOBHELL en guise de nom.

CHEAT MODE

Tapez LYN WINS en guise de nom pour activer le cheat mode. En plus des munitions illimitées et de l'invincibilité, entrez un des codes suivants :
Pas de carburant : OPTION + V
Active/désactive le suivi du terrain :

+ T
Turbo :

+

+ OPTION +

Plein de carburant :

+ V

Apeiron

2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur CAPS LOCK pour arrêter le jeu, puis entrez l'un des codes suivants :

DJARUM	Permet de passer à travers les champignons
HECTOR	8 vies
MARYJAYNE	
MORRISON	Termione le niveau
NALA	Invincibilité
NICE BOX	Pistolet
NUKE EM	Détruit tous les champignons aux alentours
SCUMDOG	
SNAPPLE	Cadenas
SQUISH	Mitrailleuse
USMC	Ajoute 5 000 au bonus

MESSAGE CACHÉ D'AMBROSIA

Tapez X sur l'écran titre.

Aquaria

© Bit Blot 2007

+ D'INFOS FORUM

REMPLACER LES SYMBOLES AVEC L'ALPHABET

Faites d'abord un clic droit sur l'application Aquaria et cliquez ensuite sur "Afficher le contenu du paquet". Vous trouverez ensuite un autre dossier nommé "gfx". Deux des fichiers de ce dossier se nomment "aquarian.png" and " aquarian_alt.png". Intervertissez le nom de ces deux fichiers, cela devrait avoir pour effet de changer tout les symboles sur les murs avec des textes en anglais.

Avant :

Après :

LANCER PLUS DE TIRS AVEC LA "ENERGY FORM"

Lorsque vous effectuez un "dash", il est possible d'effectuer une sorte de looping en cliquant à nouveau sur le clic gauche de la souris lors de la fin du "dash".

Pour effectuer des tirs avec plus de projectiles, il faut relâcher le tir chargé pendant une pirouette, de cette façon vous pourrez atteindre quatre projectiles.

Quatre projectiles :

Effectuez cette opération en partant d'un mur afin d'envoyer six projectiles.

Six projectiles :

OBTENIR UN TROISIÈME EMPLACEMENT DE CUISINE

Dans le monde d'Aquaria, il est possible de combiner trois objets en certains lieux, cependant il est possible d'obtenir un troisième emplacement qui est utilisable partout.

Pour ce faire, il faut d'abord avoir la forme de poisson (Fish Form) et se rendre dans les ruines Arnassi.

La zone est cachée et n'est accessible qu'avec la transformation en poisson.

OBTENIR DES "SEA CAKES" RAPIDEMENT

Lors d'un passage d'une zone à une autre, les containers réapparaissent, c'est grâce à ce système qu'il est possible d'obtenir facilement et rapidement des "sea cakes" sans avoir à passer de longues minutes pour récolter les ingrédients afin de les fabriquer.

Vous devez d'abord vous rendre à "Sunken city".

Au début de cette zone vous trouverez un point de sauvegarde ainsi qu'une caisse, détruisez-la et vous trouverez systématiquement un "sea cake".

Maintenant sortez de la zone, par la sortie juste à droite, et entrez à nouveau. La caisse sera réapparue et vous pourrez répéter cette action jusqu'à obtenir le nombre de gâteaux que vous souhaitez.

OBTENIR LA FIN SECRÈTE

Pour obtenir la fin secrète, il vous faut retrouver les trois souvenirs cachés de Naija.

Premier souvenir

Le premier souvenir caché se trouve à Mithalas, juste avant d'entrer dans la cathédrale. Il faut regarder dans une des maisons, qui se trouve le mur de gauche, à l'ouest de l'entrée de la cathédrale

Emplacement :

Second souvenir

Le second souvenir se trouve tout en haut du temple du soleil (Sun Temple). Dans la zone précédant celle du boss, dans le temple, il faut suivre un robot indestructible jusqu'à une zone qui possède un rouage. Suivez ce robot :

A cet endroit, faites monter le niveau de l'eau et prenez le couloir au nord-ouest jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'eau. Activez le rouage avec la tornade :

Il faut ensuite sauter alternativement sur les murs afin d'atteindre le haut.

Grimpez sur le mur :

Une fois en haut, sautez de rouage en rouage jusqu'à atteindre l'autre côté afin d'atteindre une nouvelle salle pleine de rouages.

Dans cette nouvelle salle, les sauts sont bien plus difficiles et demanderont sans doute plusieurs essais jusqu'à atteindre une bulle d'eau flottante, au nord-est.

Montez et suivez le tuyau jusqu'à ce que vous atteigniez le haut et vous trouverez la seconde mémoire dans la grosse bulle d'eau.

Troisième souvenir

Le dernier souvenir se trouve dans la section Est des abysses (Abyss).

Il faut tout d'abord rencontrer la baleine et lui chanter la chanson des baleines (Whale Song) trouvable non loin des ruines Arnassi.

Whale song :

Après cela, la baleine ouvrira la bouche et vous devrez entrer.

Avant de commencer la suite, n'oubliez pas de récupérer l'oeuf de santé, sur le "sol". Tout à gauche, vous trouverez un poulpe qui chantera une chanson à quatre notes lorsque vous allumerez la lanterne devant lui.

Vous devrez reproduire la chanson sur les lanternes grâce à la "Sun Form", l'ordre à reproduire est indiqué par les couleurs des lanternes et du chant du poulpe, mais voici tout de même l'ordre à suivre.

1- La plus à l'est
2- Celle au nord-ouest
3- Celle au sud-ouest
4- Et enfin celle du centre

Une fois le puzzle terminé, vous pourrez visiter la petite salle derrière le poulpe, à l'interieur se trouve une perle que vous devrez emmener à l'extérieur de la baleine pour la placer plus haut dans les abysses.

Une fois dans la fente, activez la et vous pourrez trouver la dernière mémoire au-delà du chemin qui vient de s'ouvrir.

Un message devrait vous avertir qu'une nouvelle fin vient d'être débloquée.

LA COURSE DES HIPPOCAMPES

Dans les eaux d'Aquaria, vous aurez l'occasion de faire une course d'hippocampe. Si vous battez le temps requis, vous obtiendrez un nouveau costume. La course se trouve dans les "Open Waters".

Afin de la commencer, il faut effectuer le chant indiqué sur la pierre.

Pour connaître le chemin à prendre, il faut suivre la sorte d'esprit qui parcourt le circuit en boucle.

La forme de poisson est conseillée plutôt que le chevauchement d'hippocampes du fait de sa taille. Si vous éprouvez des difficultés à accomplir la course, il est conseillé de faire quelques tours de piste au préalable, afin de mémoriser le circuit. Les objets consommables qui améliorent la vitesse sont également très utiles.

OBTENIR LA "FISH FORM"

Dans Aquaria, certaines zones sont trop étroites pour que Naija puisse passer. Ces zones sont accessibles avec la transformation en poisson (fish form). Pour l'obtenir il faut tout d'abord se rendre à Keep Forest et trouver la grotte des poissons.

Une fois arrivé à cet endroit, vous trouverez des poissons de toutes les couleurs, ne leur faites pas de mal, ils servent à obtenir cette transformation.

Chaque couleur de poisson correspond à une note du chant de Naija, vous attirez les poissons de la couleur chantée.

La zone possède quatre coins avec une pierre gravée d'une note dans chacun de ces lieux, il suffit d'emmener les poissons vers leurs runes respectives grâce au chant.

Une fois les quatre coins effectués, revenez au centre et vous obtiendrez votre nouvelle transformation.

Notabene : si malheureusement vous êtes pris d'une folie meurtrière et que plus aucun poisson ne subsiste en ces lieux, ne vous inquiétez pas, sortez et entrez à nouveau, les poissons seront réapparus.

Ares

1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur pour ouvrir la ligne de commande à messages en mode un joueur. Entrez alors un des codes suivants :

`!!by yesterday`	?
`!!cut`	Diminue la vitesse de remplissage des ressources
`!!dont mind me`	Contrôle de vaisseau invisible
`!!i dub thee`	Renomme l'avion avec le nom suivant dans la fenêtre de discussion
`!!m5`	Active/désactive le contrôle des opérations par l'ordinateur
`!!pay up`	Ressources supplémentaires pour la construction de vaisseaux
`!!raise`	Augmenter la vitesse de remplissage des ressources
`!!suspend disbelief`	Désactive le cheat mode

Arkanoid

© Discovery Software / Taito 1988

+ D'INFOS FORUM

MODE SUPER PLAYER

Au cours d'une partie, faites une pause. Tapez : DSIMAGIC. Continuez à jouer. Désormais, essayez d'attraper la capsule jaune DS qui apparaît et appuyez sur l'une des touches suivantes :

0	Pause
9	Reprise du jeu
A	Réglage du son
B	Ecran du Boss
C	Attrape
D	Balles supplémentaires
E	Rend le vaus plus grand
F	Va directement au dernier round (niveau 33)
L	Laser
P	Vies supplémentaires
S	Ralentit la balle
W	Passe directement au niveau suivant
X	L'ordinateur joue tout seul

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Au cours du jeu, appuyez sur la touche ENTREE du pavé numérique.

Avernum

© Spiderweb Software 2000

DUPLIQUER LES OBJETS

Sauvez une partie avant de ramasser un objet. Ramassez le ensuite et ouvrez votre sauvegarde. Mettez l'objet dans votre inventaire pour le copier.

Avernum : Escape from the Pit

© Spiderweb Software 2012

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

`backtostart`	Revenir à Fort Avernum.
`editor`	Fais apparaître l'éditeur de personnage.
`forgiveme`	Faire oublier tous vos crimes.
`fps`	Faire apparaître le compteur d'images par seconde.
`giveasnack`	Donner du gâteau à votre héros.
`iamdrained`	Recharger votre énergie.
`iampoor`	Remporter 500 Pièces d'or.
`iwanttobestronger`	Remporter de l'expérience.
`leetbuffz`	Donner des prières de protection.
`ouchouchouch`	Soigner tout le groupe.
`owmybrains`	Soigner toutes les personnes ayant un sort d'effet mental.
`resetboats`	Faire revenir tous les bateaux à leur endroit de base.
`showmeall`	Faire apparaître tous les personnages sur votre automap.

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

© Telltale Games 2010

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 boite 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 disparaitra 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. Dèslors 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 projettera 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 la quelle 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 ver 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 comparaitre 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 taches.

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 cet 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 demander un bol de soupe. Après la dégustation, demandez au cuisinier d'ajouter un peu de sel à la soupe. Pour prendre le sel, le cuisiner 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 comparaitre 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

Emmet 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'enchainement 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 près, 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 boite 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 coté 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 coté 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 essayera 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 disparaitre à cause d'une perturbation temporelle.

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

© Telltale Games 2011

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 pouvoir voir Edna, envoyez le bâton dans sa direction. Einstein va le rattraper ce qui fera peur a 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, Emett vous demande de l'aider. Choisissez n'importe quelle réplique pour que l'ancien Marty vienne vers vous. Cachez-vous sous la clôture, Emett 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 ramassez 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 surement 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 Emett, 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 Emett. 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 àTrixie 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 jouerla 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

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 écopez 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 pou 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 boite de cassette. Discutez une nouvelle fois avec votre père et montrez-lui la pile d'avertissements. Convainquez-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

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'autre 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 cliquent 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 retournez 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. Évidement, elle va refuser. Discutez alors avec Edna au sujet de Trixie, un homme (Cue Ball) va apparaitre 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 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

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 essayera 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 boite 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.

Backyard Baseball 2001

© Humongous Entertainment

+ D'INFOS FORUM

PASSER LA SÉQUENCE D'INTRODUCTION

Appuyez sur [Esc] pendant l'intro.

JOUER AVEC MR CLANKY

Entrez dans le club. Maintenez [Shift] et cliquez sur l'étagère avec le petit robot.

Backyard Baseball 2003

© Humongous Entertainment

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Abner Dubbleplay

Avoir tous les diplômes.

Derek Jeter

Gagner deux double-play.

Greg Maddux

Gagner 20 fois en mode saison.

Mike Piazza

Effectuer un homerun quand toutes les bases sont pleines.

Mr Clanky

Terminer complètement Clanky's Coaching Box.

Pedro Martinez

Ne pas laisser l'autre équipe marquer en mode saison.

Randy Johnson

Obtenir 75 strikeouts.

Shawn Green

Frapper les balles 60 fois.

Barrack

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites une pause (touche CAPS LOCK) et tapez l'un des codes suivants :

CIRCLES	Balle "glass"
CUNIBERTI	Balle "ooze"
ECHO	1000 points
ICENINE	
MANA	5 vies
ONYACK	
OPTIC	Balle "sentry"
PLAT	Balle nucléaire
RIDE	Diminue la vitesse

Bastion

© Warner Bros Games / Supergiant Games 2012

INCINÉRATEUR GRADY

Equipez-vous du solido-punch pour avoir une vie supplémentaire et pour provoquer une explosion lors de la mort ainsi que du wiskey-garou pour infliger des coups critiques lorsque la santé est en dessous de 33%. Du coup lorsque vous mourez vous infligerez des dégâts critiques aux ennemis alentour. Volez jusqu'à l'incinérateur Grady, prenez le soufflet de feu et brûlez les oiseaux de la 1ère zone le plus rapidement possible. Arrivé à la 2ème zone, laissez les piafs vous tuer pour qu'ils soient tous exterminés à votre mort. Utilisez alors votre seconde chance, répétez l'opération à la 3ème zone et remportez le 1er prix !

Batman Arkham Asylum

© Warner Interactive / Feral Interactive 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Traitement Intensifs

Au cours de la scène cinématique du début, Batman capture le Joker et le met en prison. Dès que vous prenez le contrôle du héros, suivez les gardes qui transportent le Joker et montez sur la passerelle mobile. Par la suite, continuez à suivre le convoi, rencontrez un grand monstre détenu dans la prison et entrez dans l'ascenseur.

Cellule de détention

Après la scène cinématique dans laquelle le Joker s'échappe, il envoie plusieurs de ces hommes pour vous tuer. Lisez alors les instructions qui s'affichent à l'écran et apprenez comment effectuer des attaques, des combos et des contre-attaques.

Une fois que le combat est achevé, le Joker vous ouvre un accès. Mais d'abord, retournez près de l'entrée et ouvrez la grille de gauche. Accroupissez-vous, entrez et récupérez le premier Trophée de l'homme mystère, au fond.

Ensuite, suivez le chemin que le Joker a ouvert pour vous et entrez dans la salle de contrôle, à gauche. Visez les trois dents du joker, détruisez-les puis sortez et poursuivez le chemin du corridor.

Couloir de prise en charge

Avancez le long du corridor, détruisez une dent, éliminez deux ennemis et courez jusqu'à l'embranchement. Allez d'abord à gauche, détruisez une dent puis discutez avec le garde posté au fond. Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à l'embranchement et suivez le chemin qui était à droite (qui se trouve en face à présent). Suivez le couloir jusqu'à ce qu'une porte s'ouvre et entrez.

Salle de pacification

Avancez, parlez aux gardes et passez la porte. Montez les escaliers, suivez la passerelle et discutez avec les prochains gardes. Passez en mode Détection, repérez la statue de la gargouille (en haut, à droite) et utilisez le grappin pour l'atteindre. Repérez deux autres statues à droite et atteignez-les. Ensuite, repérez Zsasz (en bas) et planez pour l'attaquer par derrière. Lorsqu'il est à terre, appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent pour l'assommer. Sinon, attaquez-le et assommez-le lorsqu'il se relève.

Après la scène cinématique, repérez le conduit se trouvant juste à proximité et ouvrez-le. Avancez le long des canalisations, repérez un Trophée de l'homme mystère puis ouvrez la grille de droite. Descendez et suivez le garde qui vient d'ouvrir la porte. Détruisez trois dents du Joker et suivez le couloir.

Décontamination

Avancez et approchez-vous du garde. Après la discussion, regardez en haut et utilisez le grappin pour grimper. Ouvrez la grille, entrez dans le canal et accédez à la pièce intoxiquée. Avancez, dépassez les cellules et sauvez l'homme accroché à la passerelle. Sautez sur la passerelle suivante, regardez à droite et utilisez le grappin pour atteindre la passerelle. Sauvez un second homme (à gauche), planez vers la plateforme suivante plus loin et sauvez le détenu.

Ensuite, passez en mode Détection et repérez le poste de commande du ventilateur dans la cellule d'en bas.

Visez, tirez puis descendez. Allez au centre de cet endroit, ouvrez une grille au sol et récupérez un trophée de l'homme mystère. Enfin, suivez la flèche verte au sol et quittez la salle.

Boucle de transfert

A présent, suivez les flèches vertes au sol et dégommez les deux sbires qui arrivent. Détruisez une dent en chemin, suivez les flèches jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Maintenant, vous devez éliminer le monstre géant envoyé par Joker. Effectuez des roulades à droite et à gauche pour esquiver ses attaques et faites attention aux objets qu'il vous lance. Utilisez le Batarang, tirez et préparez-vous à fuir lorsqu'il commence à crier. Après quelques coups de Batarang, le monstre mourra. Choisissez ainsi une amélioration puis entrez dans la salle de contrôle qui est à droite. Récupérez le trophée de l'homme mystère, rejoignez l'autre salle de contrôle et parlez au garde.

Cellule de détention

Après la scène cinématique, rebroussez chemin jusqu'à l'embranchement et prenez à gauche. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez des sbires et attaquez-les. Suivez le chemin de droite puis entrez dans la salle de contrôle (à gauche). Passez en mode Détection et repérez la flaque d'alcool au sol, à droite des barreaux. Après la courte discussion avec Oracle, revenez sur vos pas et avancez tout droit vers la section suivante.

Avancez le long du couloir, détruisez trois dents de joker se trouvant à droite juste avant la porte puis entrez.

Transfert sécurisé

Après la scène cinématique, allez d'abord à gauche, montez les marches et rejoignez la pièce du fond. Récupérez une cassette sur le bureau et rebroussez chemin jusqu'au garde. Repérez une passerelle en haut à gauche de l'entrée, utilisez le grappin et grimpez. Atteignez la passerelle supérieure, courez, sautez et agrippez-vous au rebord de la passerelle, plus loin. Déplacez-vous à droite, entrez par le passage et suivez la canalisation. Au bout du canal, regardez en haut et utilisez le grappin pour monter les deux niveaux. Sautez sur la plateforme d'en face, passez sous la poutre en métal et agrippez le rebord. Déplacez-vous à gauche, atteignez une autre plateforme et utilisez le grappin sur le rebord de la plus haute passerelle.

Passez à l'intérieur d'une canalisation, suivez le chemin et repérez une plaque de Scarabée. Scannez la plaque, utilisez le grappin sur la passerelle située plus loin à droite et éliminez les hommes du Joker.

A présent, ouvrez la grille qui se trouve à droite et entrez.

Traitement du bâtiment des cellules

A la fin du conduit, passez en mode Détection pour repérer les sbires armés. Ensuite, repérez la gargouille qui se trouve juste au-dessus de votre tête et utilisez le grappin pour l'atteindre. Ensuite, agrippez-vous à une autre gargouille (en face) puis aux deux prochaines à gauche. Maintenant que vous êtes derrière les sbires, planez afin d'atterrir doucement. Mettez-vous accroupi, approchez-vous du premier sbire et éliminez-le furtivement. Refaites la même opération avec les deux autres puis suivez le chemin qui est derrière les ennemis.

Montez aux escaliers de droite, tuez furtivement le garde dans la salle de contrôle puis accédez au conduit situé à droite de l'entrée.

Hall des soins intensifs

Dès que vous sortez du conduit, éliminez furtivement le sbire en face et lancez le grappin sur l'une des gargouille, en haut. Maintenant que vous avez une vue en hauteur, délacez-vous d'une gargouille à l'autre et réalisez des attaques planées afin d'éliminer les ennemis restants.

Après une courte scène, éliminez d'autres sbires (à l'intérieur de la cabine) puis trouvez la cassette sur la table. Sautez

sur le rebord au sud, approchez-vous du cadavre et assistez à la scène.

Par la suite, retournez-vous et tentez de résoudre l'énigme de votre ennemi. Pour ce faire, repérez le portrait qui se trouve juste à gauche du rebord et scannez-le. Enfin, approchez-vous du garde qui sort de la porte et discutez avec lui.

Couloir public

Suivez le garde, ouvrez la porte suivante et résolvez l'énigme suivante. Pour cela, descendez les marches à droite et approchez-vous des vestiaires des hommes. Repérez la radio sur le banc de droite et scannez-la pour résoudre l'énigme. Passez le vestiaire, ouvrez la porte de droite et entrez.

Ouvrez la grille, suivez le canal et atteignez une zone rocheuse. Suivez le chemin, utilisez le grappin sur le rebord de droite et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Chapitre 2 : Ile d'Arkham

Arkham Est

Planez vers le bas jusqu'aux gardes et discutez avec eux. Allez à droite, repérez un Trophée de l'homme mystère sur une plateforme et récupérez-le. Ensuite, partez au nord et utilisez le grappin pour monter sur le toit du grand manoir au milieu. Allez à droite sur le toit du château, repérez un autre Trophée de l'homme mystère et ramassez-le. Ensuite, descendez dans un petit jardin entre les deux châteaux, utilisez le grappin et atteignez le balcon. Trouvez un Trophée de l'homme mystère derrière le pilier et récupérez-le.

Ensuite, descendez et explorez le cimetière à l'ouest. Vous trouverez ainsi un Trophée de l'homme mystère entre les herbes. Aussi, repérez une cabane au bord de la falaise et récupérez le Trophée de l'homme mystère qui s'y trouve.

> ??? Le patrimoine de cette île a bel et bien été enseveli ???

Pour résoudre cette énigme, rejoignez le cimetière se trouvant à droite du Jardin botanique à l'ouest et repérez un cercueil déterré. Effectuez un zoom sur la pierre tombale et scannez-la.

> ??? La plus grande famille de Gotham domine la ville. ???

Grimpez sur le toit de manoir au nord-ouest et allez au coin gauche. Repérez l'immeuble qui se trouve sous de la grande lune, effectuez un zoom et scannez-le pour résoudre le mystère.

A présent, allez à l'ouest, utilisez le grappin et grimpez sur la première tour de contrôle à gauche. Entrez dans la pièce, parlez avec le garde et récupérez une cassette sur la table. Ensuite, sortez et atteignez la seconde tour, en face. Grimpez sur le toit de la pièce de contrôle et ramassez un Trophée de l'homme mystère.

Maintenant, descendez au sol et approchez-vous de la zone de traitement intensif juste à droite. Discutez avec les gardes, entrez par la grande porte et discutez avec les hommes blessés. Repérez le toit du mur derrière l'ambulance, utilisez le grappin et grimpez. Approchez-vous furtivement les ennemis par derrière, tuez-les puis prenez la porte.

Arkham nord

Avancez tout droit vers la Batmobile (au milieu) et attaquez les ennemis qui sont en train de l'abimer. Approchez-vous de la porte du véhicule et récupérez le gel explosif. Passez en mode Détection, avancez légèrement à droite et scannez le sol. Utilisez le gel explosif pour exploser la zone sensible et récupérez le Trophée de l'homme mystère.

Ensuite, grimpez sur le toit de la baraque à gauche, repérez une section fragile et explosez-la grâce au gel. Descendez, récupérez la carte des secrets sur la table et ressortez.

Allez à gauche de l'entrée, sautez par-dessus la clôture et utilisez le grappin pour atteindre le rebord qui est au-dessus de la grotte. Avancez, récupérez le Trophée de l'Homme mystère et rebroussez chemin. Ensuite, entrez dans la grotte

et utilisez le grappin pour monter d'un niveau. Activez le mode Détection pour scanner la plaque de scarabée et poursuivez le chemin. Entrez par une porte métallique et restez en mode Détection. Repérez un mur fragile renfermant un Trophée de l'homme mystère plus loin puis revenez sur vos pas.

Partez maintenant à droite de l'entrée et grimpez sur le toit de la tour de contrôle. Effectuez un zoom arrière, repérez le trophée de l'homme mystère sur un bout de terre plat et planez dans cette direction. Ramassez-le, descendez et grimpez sur le toit de l'autre tour de contrôle (en face). Récupérez un autre trophée de l'homme mystère et revenez à la dernière tour.

??? Tweedle-Dum et Tweedle-Dee l'ont VU, tu peux le VOIR ? ???

Allez au nord près de l'entrée d'Arkham, repérez la balançoire à droite de la porte et scannez-la pour résoudre l'énigme.

??? Là je le vois, là tu ne le vois pas. ???

Passez en mode Détection et approchez-vous de l'entrée du bâtiment au Nord-Ouest. Regardez en haut et repérez un point d'interrogation. Essayez alors de déplacer la caméra afin que le point s'aligne avec le reste.
Par la suite, retournez près de la voiture de Batman, scannez la zone qui se trouve devant le capot de la voiture et trouvez une pipe. Avant de partir à la piste de Gordon, suivez le chemin qui est à droite de la Batmobile et entrez dans le bâtiment en ruine. Allez à gauche de l'entrée et récupérez le trophée de l'homme mystère. Allez ensuite à droite, Grimpez sur le rebord qui est à droite de l'entrée et repérez la plaque de scarabée. Scannez-la puis quittez l'endroit.

Avancez devant la Batmobile jusqu'à la porte fermée, repérez le mur fragile (à droite) et utilisez le gel explosif pour le détruire. Mais avant cela, montez sur le toit du château à gauche et récupérez un Trophée de l'homme mystère sur le toit.

Arkham Ouest

Avancez à droite, suivez le chemin et entrez par la porte. Dès que vous entrez, retournez-vous et grimpez sur la corniche qui est au-dessus de la porte. Repérez un Trophée de l'homme mystère et ramassez-le.

Ensuite, descendez dans le ruisseau, à gauche de l'entrée, et ramassez un Trophée de l'homme mystère près des égouts. Remontez, descendez la pente et éliminez les deux ennemis qui sont en train de bricoler devant l'entrée de la prison.

??? Tu vois ce que je peux voir ? Non ? Peut-être suis-je dans une meilleure position. ???

Passez en mode Détection, avancez jusqu'à devant la prison et montez les escaliers. Avancez au bord du balcon, alignez le point inscrit sur l'une des balustrades avec la deuxième partie du point d'exclamation et scannez pour résoudre l'énigme.
Maintenant, sautez du balcon et planez à droite vers une cabane près de l'eau. Grimpez sur le toit de la cabane et ramassez le Trophée de l'homme mystère. Entrez dans la cabane et prenez la cassette sur la caisse en bois.

Maintenant, rebroussez chemin et suivez le tabac de Gordon. Juste avant de monter sur les escaliers en face, repérez une entrée à droite devant la pancarte et prenez-la. Explorez la zone et ramassez un Trophée de l'homme mystère près de la zone verte.

Montez maintenant les escaliers. Suivez le chemin, éliminez les six sbires qui se trouvent devant le centre médical et détruisez les dents du Joker.

En entrant dans le centre médical, vous vous rendrez compte que l'accès est bloqué. Par conséquent, sortez et montez sur le toit du centre médical. Allez d'abord à l'extrême droite, repérez le Trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas. Allez maintenant à gauche, passez en mode Détection et repérez le mur fragile sur la partie gauche du toit. Explosez-le grâce au gel, entrez et prenez la porte de droite.

Chapitre 3 : Le centre médical

Accès entretien

Grimpez par-dessus les deux grillages, ouvrez la grille qui est à droite et entrez. Suivez la canalisation jusqu'à l'embranchement et prenez d'abord à droite. Récupérez un Trophée de l'homme mystère au bout de la zone, rebroussez chemin et suivez l'autre chemin du conduit.

Sanatorium

Entrez dans le conduit, prenez droite et sortez vers un bureau. Restez silencieux, agissez furtivement et éliminez les cinq gardes armés qui contrôlent la zone. Déplacez-vous d'une gargouille à une autre, planez pour descendre derrière les ennemis et achevez-les furtivement.

Une fois que les ennemis sont achevés, allez au sud du Sanatorium et entrez par la porte.

Hall médical

Descendez les marches, prenez à gauche et longez le long couloir.

> ??? Une marque de générosité de nos bienfaiteurs Wayne ? ???

Sur le mur du hall principal se trouve une plaque où le mot Wayne est inscrit. Effectuez un zoom et scannez-la.

Ensuite, récupérez une cassette d'entretien sur la table de gauche et rebroussez chemin jusqu'au Sanatorium.

Sanatorium

> ??? Tata tatata ! Flash info ! Quelqu'un ne sortira pas d'ici vivant. ???

Explorez le sous-sol, retrouvez une cellule avec un squelette à l'intérieur et scannez-la pour résoudre cette énigme.

> ??? Seule une nouvelle perspective permet d'apporter la réponse à une question. Tu n'es pas d'accord ???

Grimpez sur une statue de gargouille et repérez le sol fragile près d'une passerelle à gauche puis utilisez le gel pour l'exploser. Ensuite, alignez le point avec le reste du point d'interrogation et scannez pour résoudre l'énigme.

Repérez le sol fragile qui se trouve à gauche de l'énigme résolue et explosez-le. Scannez l'esprit d'Arkham au fond puis revenez sur vos pas.
A présent, descendez au niveau inférieur et avancez en direction de la porte nord. Juste avant la porte, repérez une grille de ventilation (à droite) et entrez-y. Suivez le chemin de droite, ramassez un Trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas. Maintenant, entrez par la porte nord et accédez au couloir supérieur.

Couloir Supérieur

Dès que vous entrez, descendez les marches qui sont en face et suivez le trait jaune. Lorsque le chemin vire à droite, regardez en haut à gauche, repérez un conduit d'aération et entrez. Ramassez un Trophée de l'homme mystère plus loin et revenez sur vos pas.

Continuez à suivre le trait jaune au sol, dégommez les trois sbires en chemin puis ouvrez la porte au fond du corridor.

Salle de Radiologie

Dès que vous entrerez, passez en mode Détection et repérez les deux murs fragiles. Le premier mur se trouve droit devant. Prenez le gel explosif, placez-le sur le mur et partez à gauche. Repérez un autre mur fragile, placez à nouveau du gel et explosez les deux murs en même temps pour sauver le docteur.

Après la discussion avec le docteur, regardez en haut et grimpez au-dessus de la pièce. Repérez un Trophée de

l'homme mystère et ramassez-le. Ensuite, rebroussez chemin et détruisez les dents du Joker qui sont dans le paquet cadeau. Avancez jusqu'à l'entrée du couloir supérieur et prenez les escaliers de droite.

Bloc opératoire

Suivez à présent le trait rouge, entrez dans le bloc opératoire et approchez du docteur attaché à la chaise. Après la courte scène cinématique, combattez plusieurs ennemis qui arrivent depuis le balcon supérieur et éliminez-les. Libérez le docteur et discutez avec lui.

??? Tsssssssss ! Selon des rumeurs, Tommy Elliot pratiquerait à Arkham. Cela peut-il être vrai ? ???

Après que le docteur Chen se soit détaché de sa chaise, grimpez vers le balcon par lequel les ennemis sont arrivés et scannez le tableau qui est à droite pour résoudre l'énigme.

Maintenant, quittez le bloc opératoire et revenez au couloir supérieur. Détruisez des dents du Joker en chemin et suivez le trait bleu. Eliminez deux sbires devant la porte et entrez dans la salle d'observation des patients.

Salle d'observation des patients

Dès que vous entrez, mettez-vous accroupi et éliminez furtivement les deux sbires. Après la discussion avec Cash, grimpez sur le conduit d'aération en haut et entrez dans la trappe. Suivez le conduit, rejoignez la salle remplie de gaz et allez à droite. Repérez le poste de commande du ventilateur (en bas à gauche), lancez un Batarang et activez-le.

Ensuite, allez à gauche de la trappe, sautez et planez jusqu'à la plateforme suivante. Grimpez sur le conduit et sautez sur les plates-formes suivantes.
Regardez en arrière, visez le second poste de commande du ventilateur et activez-le.

Ensuite, coupez la corde du prisonnier qui est en face et sautez sur la plateforme suivante, en bas. Visez le troisième poste de commande du ventilateur dans la pièce où le prisonnier vient de tomber et activez-le.

??? Ce Firefly était-il trop sensationnel ? ???

Maintenant que le gaz est dissipée, entrez dans la pièce où le prisonnier vient de tomber et scannez le journal déchiré.

Entrez dans la pièce où Cash et le docteur se trouvaient et prenez la cassette qui est sur la table. Quittez la salle d'observation, revenez au Sanatorium et détruisez les dents du Joker en chemin.

Sanatorium

Après la scène cinématique, éliminez d'abord les dents du Joker près de la porte. Ensuite, déplacez-vous d'une gargouille à l'autre et éliminez les trois sbires armés qui arrivent. Effectuez un coup de pied en planant, assommez l'ennemi et grimpez rapidement sur une gargouille pour ne pas être repéré. Une fois que la zone est sécurisée, allez à l'Est du Sanatorium et prenez l'ascenseur.

Chapitre 4 : Accès refusé

Avancez à gauche, utilisez le gel et faites exploser le mur fragile. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une scène.

Couloir inférieur

Ouvrez la grille à gauche, entrez et approchez-vous du cadavre. Ensuite, suivez le couloir à gauche et entrez dans la morgue.

Morgue

En entrant dans la morgue, vous commencerez à entendre des voix qui vous ordonnent de sortir. Lorsque vous sortirez,

vous remarquerez que l'endroit est le même. Allez au milieu de la salle et ouvrez les trois sacs mortuaires.

Par la suite, vous êtes projeté dans une illusion. Suivez le chemin en allant tout droit, sautez par-dessus le vide et préparez-vous à combattre l'épouvantail.

Boss : Epouvantail
L'épouvantail est constamment en rotation et tente de vous repérer avec ses yeux. Lorsqu'il a le dos tourné, montez rapidement les escaliers et cachez-vous derrière le mur. Ensuite, poursuivez à droite et dissimulez-vous derrière la petite clôture. Sautez par-dessus le vide à droite, grimpez par-dessus le mur en face et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous à droite, sautez par-dessus le vide (à droite) puis cachez-vous derrière le pilier. Prenez le gel explosif, explosez le mur de droite et revenez rapidement derrière le pilier. Lorsque le monstre s'approche pour vérifier ce qu'il se passe, attendez qu'il regarde à gauche et foncez à droite pour sauter. Grimpez sur le mur, sautez sur la plateforme suivante, montez les marches et utilisez le projecteur pour achever le cauchemar.

??? Quel tueur silencieux des océans peut-on trouver dans un minuscule bocal ? ???

Après le cauchemar de l'épouvantail, repérez un récipient transparent à proximité des trois tables d'autopsie, effectuez un zoom et scannez-le.

Maintenant, quittez la morgue et suivez les flèches vertes du Joker.

Couloir inférieur

Descendez les trois sbires qui défoncent la porte, suivez les flèches vertes et détruisez les dents de Joker. Montez les marches, détruisez un autre dentier dans la pièce à droite, entrez et ouvrez la porte.

Salle d'expérimentation

Dès que vous entrez dans la salle d'expérimentation, repérez la carte des secrets sur le bureau qui est à gauche et récupérez-la.

??? C'est cet ours silencieux qui empoisonne la vie de Bane ? ???

Repérez l'ours en peluche sur le bureau à gauche et scannez-le pour résoudre cette énigme.

Maintenant, ouvrez la grille de droite et suivez le chemin du conduit. En sortant du canal, avancez doucement à gauche et achevez furtivement le premier sbire à gauche. Ensuite, entrez dans la trappe à droite et prenez un Trophée de l'homme mystère en chemin. Avant de sortir de la trappe, passez en mode Détection et vérifiez qu'aucun des sbires n'est en train de vous regarder. Sortez, éliminez furtivement l'homme de droite puis scannez de nouveau la zone.

Restez caché, attendez que les sbires aient le dos tourné, approchez-vous par derrière et achevez-les. Faites la même opération avec le dernier puis montez les escaliers au fond. Utilisez grappin pour monter au-dessus de la pièce et ramassez le Trophée de l'homme mystère sur le toit. Mettez-vous au-dessus de la petite amie du Joker et appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'achever.
Après la scène cinématique, vous affrontez Bane.

Boss : Bane
Avant que Bane ne vous fonce dessus, lancez-lui rapidement un Batarang et effectuez aussitôt une roulade à gauche, ou à droite. Une fois qu'il et assommé, approchez-vous rapidement de lui et effectuez un combo pour lui ôter un premier tube de son casque.

A présent, des sbires débarquent sur les lieux et vous devez les éliminer. Effectuez des combos tout en faisant attention aux attaques de Bane. Faites attention aux projectiles qu'il lance et esquivez-les. Une fois que les gardes sont achevés, effectuez la même attaque que précédemment et ôtez-lui le second tube.

Par la suite, une autre vague de sbires débarquent. Eliminez-les en restant vigilant puis occupez-vous de Bane et effectuez à nouveau la même attaque pour l'achever une fois pour toutes.

Chapitre 5 : les égouts

Arkham Ouest

Avancez sur le quai, montez les marches à gauche puis dirigez-vous au nord. Passez devant l'entrée du pénitencier, éliminez les hommes du Joker puis poursuivez jusqu'à l'entrée de l'Arkham Nord. Entrez, détruisez les dentiers en chemin et prenez la porte à gauche.

Arkham nord

Avancez et éliminez les sbires en chemin. Poursuivez tout droit et grimpez sur la clôture juste avant l'entrée d'Arkham qui est à droite. Entrez dans la grotte en face, escaladez les rebords et suivez le chemin de la sortie à gauche.

Batcave

Suivez le corridor, planez jusqu'à l'ordinateur central et regardez la scène. Maintenant que vous avez récupéré la Bat-griffe, descendez les marches et allez à droite. Repérez les caisses sur la passerelle plus loin, visez à l'aide de la Bat-griffe et tirez la corde pour faire tomber les caisses. Ensuite, avancez le long de la passerelle et entrez par la porte. Repérez une grille en haut, utilisez la Bat-griffe et ouvrez-la. Utilisez le grappin pour y pénétrer et sortez dans le vieil égout.

Le Vieil égout

Descendez et éliminez furtivement le garde à gauche. Montez les marches, attaques les autres gardes à droite et achevez-les. Ensuite, passez en mode Détection et repérez une grille d'aération en haut. Utilisez la Bat-griffe pour l'arracher et entrez afin de récupérer le Trophée de l'homme mystère. Ramassez la cassette près du cadavre et allez à gauche.

Détruisez le dentier, repérez le mur fragile à gauche et détruisez-le. Récupérez la Trophée de l'homme mystère à l'intérieur, suivez le couloir et détruisez un autre dentier plus loin. Enfin, entrez par la porte et atteignez le carrefour de l'égout principal.

Le carrefour de l'égout principal

Avancez, prenez à droite et escaladez le mur gauche. Sautez sur la plateforme en face et suivez d'abord le chemin de gauche. Sautez sur les deux plates-formes suivantes et récupérez un Trophée juste à droite.

Ensuite, rebroussez chemin et allez à droite. Sautez sur la plateforme en béton, détruisez les dentiers de loin puis agrippez-vous au rebord du grand pilier (à gauche). Déplacez-vous à gauche, grimpez et récupérez un second Trophée. A présent, sautez sur la plateforme où se trouvaient les dentiers et traversez la poutre inclinée à gauche.

Maintenant, sautez sur la poutre de gauche puis sur la plateforme avec le cours d'eau. Sautez encore plus loin, prenez le Trophée de l'homme mystère et revenez à la plateforme précédente. A présent, remontez sur le pilier incliné et accrochez-vous au rebord de la poutre qui est à gauche. Déplacez-vous à droite, grimpez à l'intérieur de la poutre puis récupérez un Trophée.

??? Un casse-tête à plusieurs côtés, mais seuls certains d'entre eux sont visibles ???

De cet endroit, passez en mode Détection, repérez le point d'interrogation sur le mur brisé derrière. Alignez-le et scannez-le pour résoudre le mystère.

Maintenant, revenez au chemin principal et sautez sur la plateforme suivante. Prenez à gauche, détruisez les dentiers et entrez par la porte au fond.

Accès à la surface

Récupérez une cassette sur la caisse à gauche, prenez-la et montez les escaliers par la droite. Passez en mode Détection et repérez le mur fragile au fond du tunnel. Explosez-le à l'aide du gel, ouvrez la porte et entrez.

Chapitre 6 : Le manoir d'Arkham

Arkham nord

En entrant dans Arkham Nord, vous vous rendez compte qu'il existe deux snipers sur les tours de contrôle et six ennemis désarmés dans la cour. Commencez d'abord par éliminer furtivement les deux snipers sur les tours. Utilisez le grappin pour sauter sur le toit des tours, mettez-vous derrière l'ennemis et achevez-le.

Ensuite, attaquez les autres sbires dans la cour en effectuant des combos. Allez vers Arkham Est, détruisez les dentiers devant la porte et entrez.

Arkham Est

Avancez, éliminez les ennemis et passez la porte. Passez en mode Détection et repérez l'emplacement des snipers. D'abord, éliminez les deux snipers qui sont sur les tours de contrôle, à droite et à gauche de l'entrée.

Ensuite, passez par le cimetière, grimpez sur le toit du manoir et approchez-vous des deux snipers par derrière. Lancez un Batarang sur l'un d'eux pour l'assommer et éliminez rapidement le second. Enfin, détruisez les dentiers devant le manoir et grimpez sur la corniche de la porte du manoir.

Entrée du Manoir

Repérez une grille métallique en haut du mur, utilisez la Bat-griffe et entrez. Descendez, ouvrez la prochaine porte et dégommez les ennemis qui sont près des escaliers.

Ensuite, descendez les marches à gauche et ouvrez la grille de ventilation à gauche. Entrez, récupérez un Trophée et ressortez.

A présent, revenez à la porte principale en haut des marches, visez les canalisations métalliques qui sont au-dessus de la porte et grimpez. Repérez une grille métallique au-dessus, utilisez la Bat-griffe pour l'ouvrir et entrez.

Hall principal

En entrant dans le hall principal, éliminez les dix sbires qui sont à la recherche des notes du Dr. Young. Utilisez les gargouilles pour disparaitre de leur vue et effectuez des coups de pied en planant pour les achever rapidement.

Ensuite, repérez une grille métallique entre les deux escaliers et récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur. Revenez légèrement en arrière et approchez-vous de la porte qui se trouve au sud.

??? Qui est l'homme principal dans le hall principal ???

Juste avant d'entrer dans le couloir sud, repérez la photo du commissaire Gordon à gauche et scannez-la.

Couloir Sud

Avancez à droite, détruisez les deux dentiers du joker et repérez un conduit d'aération en haut à gauche. Utilisez le grappin pour l'atteindre, repérez un mur fragile et explosez-le. Entrez, scannez la plaque de Scarabée et ressortez.

??? De quoi un oiseau a-t-il besoin sous la pluie ? ???

Trouvez les parapluies dans la petite vitrine à gauche dans le couloir Sud et scannez-les pour résoudre l'énigme.

??? Cette énorme bibliothèque semble venir littéralement de nulle part ???

En vous plaçant sur le conduit d'aération, passez en mode Détection et alignez le point qui se trouve sur le conduit avec le reste du point d'interrogation sur le mur.

Descendez, poursuivez à gauche et repérez une grille métallique en haut à droite. Ignorez-la pour l'instant et prenez une couverture d'angle derrière le pilier à gauche. Utilisez un Batarang pour assommer le sbire armé et attaquez le second.

Ensuite, revenez à la grille que vous aviez ignorée plutôt et récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur. Ensuite, franchissez la porte près des ennemis vaincus et accédez à la bibliothèque.

Bibliothèque

Eliminez les gardes qui sont dans la bibliothèque, passez en mode Détection et repérez une grille métallique aux alentours. Récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur, grimpez au dernier niveau de la bibliothèque et entrez par cette grille. Avancez tout droit, allez à gauche et grimpez dans un autre conduit, en haut. Avancez, grimpez un autre conduit encore plus haut à droite. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous reveniez à la bibliothèque.

Repérez une grille métallique à gauche, récupérez le trophée à l'intérieur puis sortez. Prenez un Batarang, visez la corde du chandelier et tirez. Ensuite, descendez dans la bibliothèque et approchez-vous des otages pour les libérer.

A présent, rebroussez chemin jusqu'au hall principal et allez à droite. Montez les escaliers qui sont à gauche et prenez la porte sur votre gauche.

Couloir de l'aile Ouest

Détectez les ennemis dans la pièce, utilisez un Batarang pour enlever l'arme de l'ennemi et attaquez-le rapidement. Ensuite, poursuivez tout droit jusqu'à la porte et entrez.

Salle des archives

Dans cette salle, vous devez affronter six sbires armés. Par conséquent, vous devez opérer furtivement et utilisez les gargouille pour vous cacher.

Passez en mode Détection pour repérer les gardes et, dès que l'un d'eux vous tourne le dos, descendez et achevez-le silencieusement. Par la suite, remontez rapidement sur une gargouille pour ne pas être repéré par les autres. Guettez une autre occasion similaire et refaites la même opération jusqu'à ce les six ennemis soient morts.

Par la suite, secourez les deux gardes et montez les escaliers qui sont au Nord. Ouvrez la porte à droite, suivez le couloir et montez les marches à droite. Ignorez la porte pour l'instant et ouvrez la grillez à gauche. Suivez le conduit et atterrissez dans une cellule de détention. Détruisez les dentiers du joker et sortez de la cellule.

??? Amadeus est devenu fou, ou il était seulement fêlé ???

Entrez dans la cellule voisine, scannez les cercles sur les murs et résolvez ainsi l'énigme.

Maintenant, regardez en haut et repérez une trappe dans le mur. Grimpez, avancez dans le conduit et atteignez le plafond métallique. Ignorez d'abord le conduit d'aération à gauche, avancez tout droit et tournez à droite pour récupérer un Trophée. Ensuite, revenez au conduit et entrez.

Bureau du Dr. Young

Au bout du canal se trouve deux sbires et un ennemi armé. Effectuez une attaque en planant sur le sbire armé puis exécutez les autres.

??? Il fera froid en enfer quand ce... Ghul reviendra à la vie ???

Montez les escaliers et repérez le cadavre dans la petite morgue. Effectuez un zoom sur l'étiquette et scannez-la pour

résoudre l'énigme.

Ensuite, repérez une grille métallique dans le mur qui est en face de la porte fermée et entrez. Avancez tout droit et atteignez ainsi le bureau du Dr. Young.

??? Comment peux-tu masquer tes sentiments sans perdre ton identité ? ???

Dans le bureau du Dr Young, observez le masque en forme de tête de mort et scannez-le.

Activez le mode Détection, placez l'objectif sur le coffre-fort du Dr. Young et scannez-le. Après une discussion avec Oracle, rebroussez chemin via le conduit d'aération et dégommez les sbires qui arrivent. Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir, ramassez la cassette sur le bureau à gauche puis entrez par la porte suivante.

Couloir de l'Aile Ouest

Suivez les traces d'empreintes du Dr. Young, détruisez les dentiers du joker en bas des marches et atteignez la bibliothèque. Suivez les traces du Dr. Young et repérez le livre dans lequel se trouvent les notes du Docteur. Enfin, rebroussez chemin et quittez la bibliothèque.

Manoir Wayne

Suivez le long couloir à droite, continuez à avancer et ouvrez la porte au fond à gauche. Sautez par-dessus le vide, montez les marches à droite et préparez-vous encore une fois à affronter l'épouvantail.

Boss : Epouvantail
Cette fois-ci, l'épouvantail ne tourne pas en rond et regarde juste à droite et à gauche. Attendez qu'il regarde du coté opposé, courez et cachez-vous derrière le pilier. Utilisez la Bat-griffe, visez les caisses en haut à droite et utilisez-les pour vous dissimuler.

Poursuivez à droite, éliminez quatre squelettes ennemis et progressez à droite. Sautez par-dessus le vide et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous en bas puis à droite, sautez sur les zones rocheuses et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous encore à droite, suivez le passage et éliminez six autres squelettes. Poursuivez à droite, sautez sur le rebord de la poutre et déplacez-vous à droite. Attendez que le pendule soit à droite, vérifiez que l'épouvantail regarde du coté opposé et sautez. Enfin, grimpez sur la passerelle, prenez couverture derrière la petite clôture et suivez le chemin de droite. Grimpez et courez vers le projecteur pour le placer devant l'épouvantail.

Hall principal

Après le cauchemar, coupez la corde de la cloche et descendez. Approchez-vous maintenant de la porte de la cellule défoncée, ouvrez la grille de la cabine qui se trouve à gauche de la porte et ramassez la cassette à l'intérieur. Ensuite, ouvrez la porte du couloir Est et entrez.

Couloir Est

A présent, avancez à gauche et assommez l'ennemi portant un électrochoc.

??? Jouer au chat et à la souris doit être douloureux ???

Repérez une vitrine qui contient des lunettes et des griffes et scannez-la.

Ensuite, ouvrez la porte au fond du couloir et entrez.

Bureau du directeur

En entrant dans le bureau, vous assistez à une scène dans laquelle Zsasz tient le docteur en otage et vous devez la sauver. Pour ce faire, approchez-vous de l'entrée de droite et prenez une couverture d'angle. Prenez un Batarang,

visez, attendez que Zsasz bouge sa tête et tirez.

Après la scène cinématique, descendez les sbires qui vous attaquent et discutez avec l'Oracle. Passez en mode Détection, cherchez le bâton brisé de Harley (le pote du Joker) et scannez-le.

??? Le Docteur n'est-il pas vieux pour un spectacle de marionnette ???

Repérez une vitrine près des escaliers, effectuez un zoom sur la marionnette et scannez-la.

Ensuite, repérez le bureau qui se trouve à proximité de la vitrine et retrouvez la carte des secrets.

Réactivez le mode Détection, suivez les traces d'ADN et descendez les marches. Dans la pièce suivante, allez d'abord à droite et ramassez le trophée sur le bureau.

Par la suite, revenez de l'autre côté et prenez la porte du fond.

Couloir Aile Est

Suivez le couloir, détruisez les dentiers du joker et entrez par la porte.

Hall principal

De retour dans le hall principal, grimpez sur une gargouille et achevez trois sbires armés. Suivez les traces d'ADN et quittez le manoir.

Chapitre 7 : le Pénitencier

Arkham Est

Maintenant que vous êtes à l'extérieur du manoir, suivez les traces d'ADN et avancez tout droit.

Tunnel abandonné

Suivez le chemin, utilisez le grappin pour passer la clôture et repérez les ennemis tout en restant sur la passerelle. Attaquez les sbires armés avec des Batarangs puis descendez et achevez-les rapidement.

Repérez un Trophée mystère dans une cage à droite, grimpez sur le toit de la cage et utilisez le gel pour détruire le mur fragile. Entrez, ramassez le trophée et revenez sur vos pas.

Arkham Ouest

En entrant à Arkham Ouest, restez en mode Détection et repérez l'emplacement des ennemis. Faites attention au sniper dans la tour du milieu et achevez-le furtivement.

Ensuite, allez devant l'entrée du pénitencier, achevez le groupe de sbires et entrez dans la prison.

Accès aux cellules

D'abord, avancez légèrement et prenez la cassette sur la table à droite. Ensuite, mettez-vous accroupi, approchez-vous du sbire armé par derrière, éliminez-le furtivement puis occupez-vous des deux autres. Passez en mode Détection, traquez les empreintes d'ADN, détruisez les dents et suivez la ligne blanche à gauche.

Avant de poursuivre sur la ligne blanche, suivez le chemin de la cellule et entrez dans les toilettes. Allez d'abord dans les toilettes des hommes à gauche, ramassez le trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas.

??? Comment réfléchis-tu à tes réussites et tes échecs Batman ???

Allez dans les toilettes des femmes, regardez-vous dans le miroir au fond et scannez.

A présent, retrouvez et suivez la ligne blanche au sol et attendez que la porte s'ouvre.

Quartier cellulaire principal

??? Deux personnes, une voix, pas d'armes ???

En entrant dans le quartier cellulaire principal, utilisez le grappin et grimpez au-dessus des cellules. Suivez l'entrée, repérez une arme accrochée dans le mur en face et scannez-la.

Allez à gauche, détruisez trois dentiers et récupérez une cassette sur la table. Ensuite, redescendez à l'étage inférieur et suivez les traces d'ADN. Repérez un mur fragile dans le couloir à gauche, détruisez-le et ramassez le trophée. Sortez, poursuivez le chemin et ouvrez la porte.

La ligne verte

Avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et poursuivez le chemin jusqu'à la prochaine porte.

Salle de contrôle de la sécurité

Avancez tout droit dans la salle, prenez les escaliers au fond à gauche et repérez le mur fragile d'une cellule. Détruisez-le, récupérez le trophée qui est à l'intérieur et descendez.

??? Une méprise sur l'identité ???

Repérez la cellule dans laquelle se trouve le policier Cash, effectuez un zoom et scannez-la.

Ensuite, montez aux escaliers du fond (à droite) et sauvez le directeur après la scène cinématique. Vous obtenez le séquenceur Cryptographique capable de pirater les systèmes de sécurité.

Utilisez le nouveau gadget que vous venez d'obtenir, ouvrez la porte bloquée et rebroussez chemin.

La ligne verte

A l'intérieur de l'une des cellules ouvertes se trouve un Trophée de l'homme mystère. Récupérez-le et poursuivez votre chemin.

Quartier cellulaire Principal

De retour au quartier cellulaire, grimpez au-dessus des cellules de détention et affrontez les onze ennemis. Ensuite, entrez dans la pièce de gauche et utilisez le séquenceur pour désactiver le courant et débloquer la porte qui est à l'ouest. Entrez, faites attention aux deux aliénés et achevez-les rapidement.

??? Cette salle sera son seul horizon jusqu'à la fin de ses jours, même pour le tueur le plus célèbre. ???

Repérez une cellule remplie de feuilles d'agenda juste à droite de l'entrée et scannez-la pour résoudre cette énigme.

Ensuite, partez à gauche, montez les marches et entrez dans la salle des gardes.

Salle des gardes

Avancez jusqu'à la prochaine porte et entrez. Après la scène cinématique, vous devez sauver les deux innocents. Pour ce faire, utilisez d'abord le séquenceur sur le poste de commande juste à votre gauche. Ensuite, utilisez rapidement un Batarang pour couper la corde et libérer le garde à gauche avant que le courant ne revienne. Par la suite, désactivez le même poste de commande une seconde fois et désactivez rapidement le second poste qui se trouve près de l'eau.

Ensuite, libérez le second garde et approchez-vous de la sortie. Utilisez le séquenceur une dernière fois et désactivez le poste pour ouvrir la porte.

A présent, quittez la salle des gardes, détruisez les dents du joker et retournez au quartier cellulaire principal.

Quartier cellulaire principal

Approchez-vous de la porte qui se trouve à l'Est et entrez.

Accès Contrôlé

??? Qu'est-ce qui a quatre murs, deux côtés, et un ancien procureur ? ???

Montez les escaliers et regardez la cellule de droite. Effectuez un zoom sur le poster et scannez-le.

Passez en mode Détection et repérez la grille métallique au plafond. Utilisez la Bat-griffe pour l'ouvrir et éliminer rapidement le fou qui jaillit de la trappe. Grimpez, prenez une cassette sur la table puis utilisez le séquenceur sur le poste de commande. Enfin, descendez et franchissez l'accès qui est désormais déverrouillé.
Avant d'entrer par la porte, montez les escaliers à droite et repérez les murs fragiles à droite. Détruisez le dernier, prenez le Trophée qui s'y trouve puis rebroussez chemin.

Incarcération extrême

Dès que vous entrez, vous affrontez de nouveaux ennemis. Effectuez des contre-attaques et des combos de plusieurs coups. De temps à autre, le sol clignote avant de s'électrifier. Dans ce cas, changez d'endroit et montez dans l'une des autres arènes (à droite ou à gauche). Faites attention aux sbires qui portent des matraques électriques et attaquez-les par derrière.

??? Tout seul dans ta cellule ? Pourquoi ne pas briser la glace avec les plus dangereux prisonniers ? ???

Observez l'endroit glacé, là où vous aviez combattu les derniers ennemis et scannez-le.

Après la scène, entrez par la porte qui se trouve sous la tour de contrôle et prenez la carte des secrets sur la table à gauche. Suivez le couloir gauche, montez les marches, prenez la cassette sur un autre bureau et rebroussez chemin. Sortez de la salle, détruisez les dentiers et revenez au quartier cellulaire principal. Prenez la sortie nord et quittez le pénitencier.

Chapitre 8 : Les jardins botaniques

Arkham Ouest

En sortant du pénitencier, éliminez le sbire fou devant la porte. Si vous avez amélioré votre séquenceur, grimpez sur le balcon du pénitencier et utilisez-le pour ouvrir l'accès. Entrez et récupérez le trophée de l'homme mystère.

??? Zsasz compte sur toi pour trouver son travail. ???

Dans la pièce qui se trouve au-dessus du pénitencier, regardez les cadavres des gardes qui sont autour d'une table et scannez-les pour résoudre cette énigme.

Ensuite, prenez la direction d'Arkham Est et entrez dans le Tunnel abandonné.

Tunnel abandonné

A l'entrée du tunnel, dégommez deux fous et ouvrez la porte au fond.

Arkham Est

Avancez, éliminez les fous et utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès de la salle sur votre gauche. Entrez, récupérez un Trophée et une carte des secrets et sortez.

Approchez-vous du manoir et grimpez jusqu'à la grande horloge. Prenez un Trophée devant l'horloge.

> ??? Mes défis apparaissent à ceux qui occupent la position correcte dans la vie. ???

Allez à droite de l'horloge, passez en mode Détection et alignez le point avec le reste du point d'interrogation sur le toit du manoir.

Ensuite, planez jusqu'aux deux tours de contrôle et grimpez sur la passerelle. Utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès et entrez. Ramassez un trophée, une cassette et sortez. Approchez-vous du jardin botanique, éliminez les fous et entrez.

Entrée de la Serre

Détruisez les dentiers et prenez à gauche.

> ??? C'est au tour de ces gardes d'y passer ???

Scannez les cadavres des gardes sur le banc pour résoudre cette énigme.

Ensuite, revenez et allez à droite. Ramassez la cassette sur le deuxième banc et prenez couverture derrière la grille. Utilisez le Batarang, visez les deux gardes armés et tirez.

Utilisez le séquenceur pour ouvrir la porte et entrez.

Serre Botanique

Dans la grande salle, utilisez les gargouilles au plafond pour vous déplacer et éliminez silencieusement les ennemis.

Lorsqu'ils se regroupent, attendez jusqu'à ce qu'ils se dispersent et reprenez les attaques furtives. Si vous êtes repéré, déplacez-vous rapidement d'une gargouille à l'autre pour fuir hors de leur vue.

> ??? A quelle heure boit-on le thé au pays des merveilles ? ???

Prenez les escaliers qui sont à gauche de l'entrée, repérez un service de thé entre les plantes et scannez-le.

Descendez vers la fontaine, utilisez le gel pour détruire le mur fragile et ramassez le trophée qui se trouve au fond du conduit. Enfin, allez à l'Est et ouvrez la porte.

Couloir des statues

Avancez droit devant vous et détruisez le dentier devant le banc.

> ??? Vous vous souvenez des Wayne ? Comment pourrait-on les oublier ? ???

Observez la plaque sur ce banc, effectuez un zoom et scannez-la.

Allez à droite, détruisez un autre dentier et récupérez la cassette sur le banc. Poursuivez le chemin, ouvrez la porte et entrez dans la salle du générateur de la serre.

Salle du générateur de la serre

Dégommez les sbires qui détiennent le mécanicien et libérez-le. Ensuite, récupérez une cassette d'entretien à gauche

du prisonnier. Désactivez le boitier en utilisant le séquenceur trois fois de suite, regardez en haut à gauche et repérez une échelle qui mène vers une passerelle. Atteignez-la, entrez, récupérez la carte des secrets à droite, un trophée à gauche et sortez.

Rebroussez chemin jusqu'à la serre botanique et prenez l'autre porte au nord.

Couloir inondé

Entrez dans le couloir et détruisez les dents du joker. Traversez l'eau et détruisez les dentiers à gauche. Ouvrez la grille d'aération et entrez.

??? Il a fallu plus que son charme à Ratcatcher pour diriger son armée. ???

Dans le conduit d'aération, repérez une grille sur le chemin, dans laquelle se trouvent des gants et des lunettes. Scannez-la.

Toujours dans le conduit d'aération, prenez à droite lors du prochain croisement. Récupérez un trophée au fond puis revenez et prenez l'autre chemin. Descendez, détruisez le mur fragile à droite et ouvrez la porte, en bas à droite.

Salle abandonnée

Allez à gauche, descendez les deux escaliers et poursuivez à droite. Descendez dans le ruisseau, ramassez le trophée au bout et revenez. Dès que vous remontez du conduit d'égout, repérez la plaque de conduit au sol près de l'arche et entrez.
Prenez le trophée au fond, revenez sur vos pas et montez les escaliers. Poursuivez à gauche, ouvrez la porte et entrez.

Couloir inondé

Grimpez aux rebords, entrez dans le canal et dégommez les deux sbires. Sauvez ainsi le civil et discutez avec lui.

??? On dirait que toute la cavalerie royale a piétiné tous les hommes de troupe ???

Avancez à droite du conduit et approchez-vous du banc. Regardez les fleurs sur ce banc et scannez-les pour résoudre le mystère.

??? Est-ce un hommage qu'un chien fou a laissé derrière lui ? ???

Partez en face jusqu'à devant la trappe et repérez une statue sans tête. Observez la plaque aux pieds de la statue (106) et scannez-la.

Enfin, ouvrez la porte et entrez.

Volière

D'abord, pénétrez dans le conduit à droite, récupérez la cassette plus loin et revenez au point de départ. Maintenant, attendez que le sbire regarde à gauche et approchez de la grille de gauche.

Ouvrez-la et entrez. Lancez le grappin, grimpez en haut et prenez l'échelle. Sortez du conduit, allez à gauche.

??? Il n'y a pas de placard dans les jardins. Donc on utilise le toit, à la place. ???

Dès que vous sortez du conduit de gauche, approchez-vous du rebord et regardez en bas. Repérez le squelette pris dans la toile d'araignée, effectuez un zoom et scannez-le.

Ensuite, planez derrière l'ennemi. Utilisez le grappin une autre fois pour grimper. Restez en mode Détection, attendez que le garde s'éloigne et passez derrière lui. Montez à l'échelle, éliminez furtivement le chef des sbires puis détruisez les dents. Enfin, repérez les ennemis restants et achevez-les.

Ensuite, passez en mode Détection, revenez là où vous aviez résolu la dernière énigme et repérez plusieurs empreintes.

Ouvrez la trappe secrète, utilisez le séquenceur trois fois et ouvrez ainsi le passage secret.
Boss : Deux Titans Sbires
Après la scène cinématique, vous affrontez deux Titans. Les techniques d'attaque sont semblables à celles que vous aviez utilisées contre Bane. Par conséquent, utilisez le Batarang juste avant qu'ils ne vous foncent dessus, effectuez un combo et fuyez aussitôt. Effectuez des roulades pour esquiver leurs attaques. Lorsque l'un d'eux est étourdi, attaquez-le pour grimper sur son dos et utilisez-le pour attaquer son compagnon. Répétez ces attaques jusqu'à ce qu'ils soient achevés.

Après le combat, utilisez le séquenceur et ouvrez la porte métallique. Ensuite, utilisez le nouveau gadget que vous venez d'obtenir et traversez le vide.

Entrez dans le couloir inondé, prenez la cassette sur le banc et avancez tout droit. Utilisez de nouveau la tyrolienne pour traverser le ravin. Détruisez les dentiers, prenez le trophée et ouvrez la porte du fond.

Après la scène, rebroussez chemin et descendez le groupe de sbires. Entrez par la trappe et revenez à la salle abandonnée.

Salle abandonnée

??? Seuls ceux qui ont une vision différente de la vie peuvent voir ce défi. ???

Sautez sur le rebord qui est juste à droite de la porte, grimpez sur celui du mur d'en face et déplacez-vous à gauche. Ensuite, sautez sur la plateforme en face de l'eau, allez à droite et coupez la corde de la passerelle. Avancez au milieu de la passerelle, grimpez à gauche et déplacez-vous à gauche. Remontez, entrez par la brèche à gauche et alignez le point d'interrogation près du rebord.

Ensuite, récupérez un trophée à droite et prenez la sortie au sud.

Couloir inondé

Utilisez la tyrolienne pour traverser le bassin électrique puis défoncez les deux ennemis.

Serre botanique

Dans cette serre, vous devez agir encore une fois silencieusement et éliminer les sbires armés. Activez le mode Détection pour repérer l'emplacement de ces derniers. Eliminez d'abord le premier (en face) puis grimpez sur une gargouille. Guettez la bonne occasion et éliminez les autres un à un.

Entrée de la serre

Après la scène, descendez par la seule trappe disponible et scannez l'esprit d'Arkham. Suivez le tunnel, grimpez en haut et revenez de l'autre côté de la plante. Détruisez le dentier et sortez.

Chapitre 9 : Le repaire de Killer Croc

Arkham Est

Faites attention à la plante en bas des marches, mettez-vous accroupi et détruisez-la. En arrivant au manoir, repérez la trappe au-dessus de l'entrée et grimpez pour entrer.

Entrée du manoir

Utilisez la tyrolienne pour traverser la salle et atterrir sur la canalisation d'en face. Repérez la trappe en haut à droite, suivez la canalisation et rejoignez le hall principal.

Hall principal

Avancez à droite et sautez sur la passerelle. Avancez jusqu'à la plante, prenez la tyrolienne et visez vers la gauche, au fond. Maintenant que vous êtes sur l'autre passerelle à gauche, avancez et descendez près des escaliers. Montez et discutez avec Aaron Cash.

Par la suite, rebroussez chemin, quittez le manoir et dirigez-vous vers Arkham nord. Dès que vous ouvrez la première porte, affrontez le groupe de sbires et ouvrez la deuxième porte qui est au fond.

Arkham Nord

Grimpez sur la tour de contrôle qui se trouve en face du sniper, utilisez la tyrolienne pour l'atteindre et achevez-le.

A présent, redescendez, et rejoignez la petite pièce à l'ouest. Utilisez le séquenceur pour ouvrir la porte, entrez et récupérez la cassette d'entretien sur le bureau.

??? Admettons-le, il y a 2 " Dents " sur le mur. ???

Dans cette pièce, regardez sur le second bureau et repérez les badges. Effectuez un zoom et scannez-les.

Maintenant, refaites la même opération pour éliminer le dernier sniper, montez sur le toit des soins intensifs et entrez.

Accès entretien

Ouvrez la grille qui se trouve légèrement à droite et entrez. Au croisement allez à droite, prenez le trophée et revenez dans le conduit. Suivez l'autre chemin, sautez sur le grillage à droite et entrez dans un autre conduit.

Poursuivez à droite, entrez dans un dernier conduit et ouvrez la grille.

Hall des soins intensifs

Dans cette zone, vous devez agir en douceur et éliminer les six sbires armés furtivement. Cette fois-ci, vous ne pourrez pas utiliser les gargouilles car elles sont piégées. Commencez donc par éliminer furtivement le premier sbire sur la passerelle. Restez en mode Détection et accroupissez-vous puis agissez selon les déplacements des ennemis. Repérez ceux qui sont isolés et éliminez-les un par un.

??? Un puzzle a plusieurs faces mais seules certaines sont visibles. ???

Dans la salle de contrôle au milieu du hall, passez en mode Détection et repérez le point d'interrogation sur la vitre.

Dans la salle de contrôle centrale, utilisez le séquenceur et désactivez le boitier de sécurité. Descendez les marches et prenez l'une des deux portes au nord.

Transfert du bâtiment des cellules

Suivez le couloir et regardez la scène cinématique d'un autre cauchemar. Incarnez le Joker pendant quelques moments, utilisez la tyrolienne pour traverser le vide et allez à gauche.

Pour vaincre l'épouvantail, cachez-vous derrière le mur, attendez qu'il regarde ailleurs et sautez à droite. Utilisez l'appareil pour vous cacher puis grimpez à droite. Suivez le chemin et décapitez les huit squelettes qu'il envoie. Ensuite, grimpez à droite et poursuivez votre chemin. Sautez à droite, passez derrière la clôture et sautez encore à droite. Continuez à courir, utilisez le grand bloc métallique mobile pour vous cacher et atteindre l'autre côté. Par la suite, grimpez au mur de droite et sautez sur l'élévateur. Utilisez le grappin pour atteindre l'autre élévateur, plus haut. Poursuivez à droite, approchez-vous du projecteur et utilisez-le.

Dans la seconde partie de l'affrontement, vous devez d'abord éliminer une dizaine de squelettes. Ensuite, utilisez les mêmes techniques d'attaque contre les Titans et achevez le squelette titan. Enfin, éliminez un autre squelette titan accompagné d'une dizaine de squelettes normaux.

??? Fais connaissance avec les parents avant d'être transféré hors d'ici. ???

Allez dans le couloir Est du transfert du bâtiment des cellules, utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès juste à droite de l'entrée et montez. Repérez la photo de famille sur le bureau et scannez-la.

Ensuite, avancez dans le couloir et utilisez le séquenceur amélioré pour débloquer un second accès. Montez les marches, prenez la cassette d'entretien et descendez.

Transfert sécurisé

D'abord, escaladez les marches de droite et récupérez une cassette d'entretien sur le bureau. Ensuite, descendez et planez jusqu'au dernier étage.

??? Le Dr Jonathan Crane projette de rendre la crainte plus intense. ???

Approchez-vous de la base de l'ascenseur gauche et entrez par un conduit d'aération. Suivez le canal et scannez la pièce remplie de cranes.

Maintenant, montez les escaliers, éliminez les trios sbires et désactivez le panneau de contrôle. Descendez les escaliers, descendez par le trou de l'ascenseur et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Ensuite, montez aux escaliers de gauche et récupérez la carte des secrets sur le bureau. Sortez de la pièce, prenez la porte qui est en face des marches et accédez à la salle de commande.

Accès à la salle de commande

Prenez la cassette d'entretien sur la caisse, suivez le couloir et prenez la porte.

Repaire de Croc

Après la scène cinématique, allez en premier lieu à gauche. Utilisez la tyrolienne pour traverser l'eau et récupérer le Trophée.

Ensuite, avancez sur la passerelle de droite et utilisez la tyrolienne pour changer de rive. Avancez, utilisez de nouveau la tyrolienne et entrez dans l'égout qui mène au nord.

Après une scène, avancez doucement sur les planches flottantes sur l'eau. Surtout ne courez pas sur ces planches sinon Croc sortira de l'eau. Lorsque vous serez à proximité de votre objectif, le monstre jaillit de l'eau et vous fonce dessus. Dans ce cas, utilisez un Batarang et tirez.

Au croisement, avancez tout droit, sautez par-dessus la clôture et prenez à droite. Lancez un Batarang sur la plante puis récoltez les spores. Ensuite, revenez en arrière et prenez à droite. Sautez sur la clôture et tournez de nouveau à droite. Lancez un Batarang et récoltez plus de spores.

A présent, revenez en arrière et sautez par-dessus la clôture. Allez à gauche puis à droite avant de reprendre à gauche. Tournez à droite et avancez droit devant vous. Récoltez les spores et poursuivez à droite. Avancez jusqu'au fond de l'égout, tournez à gauche et ramassez les spores.

Utilisez la tyrolienne pour traverser et avancez jusqu'au fond. Courez à droite jusqu'au fond et tournez à gauche deux fois puis à droite et sautez par-dessus la clôture. Poursuivez à droite et avancez là où se trouve Croc. Prenez à gauche puis à droite et ramassez les spores.

Une fois que vous avez ramassé assez de spores pour l'antidote, vous devez faire marche arrière et quitter le repaire. Utilisez la tyrolienne pour traverser l'eau, avancez jusqu'au fond puis prenez à gauche. Sautez par-dessus la clôture,

utilisez la tyrolienne et traversez à gauche. Prenez à droite deux fois puis à gauche et sautez par-dessus la clôture. Prenez à gauche deux fois et avancez jusqu'au fond. Poursuivez à droite puis prenez à nouveau à droite avant de tournez à gauche et d'avancer jusqu'au fond.

A présent, l'angle de la caméra est inversé et vous ne voyez pas le chemin. Vous devez agir rapidement et diriger Batou car les planches s'écroulent au fur et à mesure de sa progression. Lorsque vous arrivez à l'entrée de l'égout, le chemin est barré par une grille. Rappelez-vous du gel explosif que Batou avait placé au début, choisissez l'appareil dans votre inventaire, attendez que Croc s'approche des explosifs et explosez le sol pour l'expédier en enfer.

En sortant de l'égout, utilisez la tyrolienne pour traverser vers la droite, détruisez les dents et prenez la porte.

Vieil égout

Prenez le chemin de gauche et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Descendez les marches, utilisez la tyrolienne pour ramasser le trophée au fond puis revenez et entrez par la trappe de gauche.

Chapitre 10 : L'Antidote

Batcave

Entrez dans la Batcave et montez les escaliers par la gauche. Après la scène, vous obtenez la super Bat-griffe.

Utilisez ce nouvel appareil sur le mur gauche, sautez et grimpez à l'aide du grappin. Sortez de la Batcave et planez jusqu'à la zone montagneuse. Récupérez le trophée de l'homme mystère en bas de la montagne puis montez au sommet et utilisez la tyrolienne pour atteindre l'autre montagne.

Entrez dans la grotte, grimpez sur les zones rocheuses au milieu de la grotte et utilisez la tyrolienne pour atteindre la montagne suivante. Planez jusqu'au pont en pierre, allez à droite et rejoignez le vieil égout par la trappe.

Le vieil égout

Allez à gauche et détruisez les spores à droite. Suivez le chemin de gauche, ouvrez la porte et entrez.

Carrefour de l'égout principal

Allez à droite et grimpez au mur jusqu'à ce que vous traversiez la première poutre inclinée. Ensuite, sautez sur la plateforme à gauche et rejoignez le courant d'eau. Montez sur la poutre à gauche, puis allez à droite. Utilisez la tyrolienne pour atteindre le trophée plus loin et poursuivez à droite.

Détruisez la cosse, grimpez sur le mur et traversez la poutre verticale. Lorsque le chemin semble bloqué, utilisez la tyrolienne, visez l'autre côté de l'égout et traversez. Ramassez un autre trophée en chemin et grimpez aux murs.

Enfin, passez en mode Détection et repérez le mur supérieur. Utilisez la super Bat-griffe pour détruire le mur et utilisez le grappin pour atteindre la salle.

Salle des commandes des pompes

En entrant dans la salle, attaquez les trois sbires et éliminez-les. Récupérez la carte des secrets sur une chaise située à droite de l'entrée puis poursuivez le long du couloir à droite. En tournant à droite, prenez une cassette d'entretien sur un baril puis entrez par la porte.

Commande de pression

Descendez les deux ennemis en haut puis montez les escaliers de gauche. Activez le mode Détection, détruisez les dentiers et repérez un mur fragile en haut à droite. Détruisez-le grâce à la super Bat-griffe, ramassez le trophée puis entrez par la porte plus loin.

Salle de pompage

Allez à gauche, utilisez la tyrolienne et ramassez la cassette d'entretien sur le baril au fond. Ensuite, attaquez les ennemis qui sont en bas et achevez-les. Désactivez les deux boitiers des pompes, rebroussez chemin vers la commande de pression et suivez désormais le second chemin qui était à droite. Détruisez les dents en chemin puis entrez.

Salle de commande

Vous faites face à sept ennemis armés et vous devez agir silencieusement. Grimpez sur la passerelle en haut de l'entrée puis sur la gargouille à droite. Sautez d'une gargouille à l'autre, repérez les ennemis isolés et tuez-les furtivement.

Une fois que la zone est sécurisée, allez à l'Ouest de la salle de commande et repérez le mur fragile. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire, récupérez le trophée à l'intérieur puis revenez à l'Est de la salle. Repérez un autre mur fragile, détruisez-le et scannez l'esprit d'Arkham. Enfin, rejoignez la salle de commandes et désactivez le boitier de sécurité. Rebroussez chemin vers la salle de commande de pression et éliminez deux ennemis en chemin.

Commande de pression

De retour à la salle de commande de pression, les accès sont bloqués et le joker vous envoie plusieurs ennemis accompagnés d'un Titans. Attaquez d'abord les ennemis tout en esquivant les attaques du Titans puis occupez-vous de ce dernier. Ensuite, grimpez sur le dos du Titan et utilisez-le pour attaquer la seconde troupe de sbires qui arrive. Répétez cette opération une seconde fois et achevez ainsi les sbires ainsi que le Titan.

Après le combat, entrez par la porte de l'ascenseur que le Titan a détruit et repérez un mur fragile. Détruisez-le, grimpez et scannez l'esprit d'Arkham. Regardez derrière vous en haut, détruisez le mur fragile et grimpez. Placez le gel explosif sur le contrepoids de l'ascenseur et explosez-le. Détruisez un mur plus haut, grimpez et prenez la porte au fond du couloir.

Chapitre 11 : Poison d'Ivy

Arkham Ouest

Planez jusqu'à la tour de contrôle au milieu de la cour et dégommez le sniper. Avancez devant le centre médical, repérez une cabane près des ambulances devant le bâtiment et utilisez le séquenceur pour y pénétrer. Récupérez la carte des secrets puis approchez-vous de la passerelle à gauche de la sortie. Désactivez le boitier pour faire monter la passerelle, prenez le trophée qui se trouve au-dessous et partez en direction Arkham Est.

??? Le gaz de l'Epouvantail fait-il tomber les barrières lorsqu'il te rend fou ? ???

Juste avant d'arriver dans le tunnel abandonné, repérez un mur fragile en haut à gauche des conduits. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire et grimpez. Effectuez un zoom sur les bouteilles de gaz et résolvez ainsi l'énigme.

Entrez dans le tunnel abandonné, détruisez les cosses et les dentiers et rejoignez Arkham Est.

Arkham Nord

Eliminez les fous en chemin, approchez-vous du jardin botanique et entrez.

Entrée de la serre

Prenez le chemin de gauche et contournez ainsi les racines qui bloquent la route. Suivez le chemin et entrez par la porte qui est en bas des marches.

Serre botanique

Montez simplement au second étage et accédez au couloir inondé.

Couloir inondé

Détruisez les dents, utilisez la tyrolienne et traversez l'eau électrifiée.

Suivez le corridor, achevez les deux ennemis au fond puis approchez-vous du rebord gauche. Utilisez la tyrolienne pour traverser le ravin puis entrez par la porte au fond.

Serre Elizabeth Arkham

Boss : Poison Ivy
Pour battre Ivy, lancez constamment des Batarangs sur la fleur, évitez l'herbe qui pousse et les spores qu'elle vous lance. Pour esquiver les herbes qui poussent, effectuez des roulades vers l'extrême droite (ou gauche) de la pièce. Pour esquiver les spores, effectuez aussi des roulades à gauche ou à droite. Répétez cette attaque jusqu'à ce que la jauge blanche soit vide. A ce moment, placez du gel explosif sur la coque d'Ivy et explosez-la. Répétez de nouveau la même attaque avec le Batarang et en plus des herbes et des spores, éliminez cette fois-ci les sbires. Lorsque la jauge grise d'Ivy est vide, utilisez de nouveau le gel explosif et achevez-la une fois pour toutes.

Chapitre 12 : La fête du Joker

Après le combat contre Ivy, dirigez-vous vers Arkham Ouest.

Arkham Ouest

Grimpez sur le conduit d'aération en haut, passez en mode Détection et repérez le mur fragile derrière vous. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire, ramassez le trophée et revenez sur le conduit. Repérez une grille métallique, enlevez-la et récupérez un autre trophée à l'intérieur. Enfin, descendez et rejoignez Arkham ouest.

Approchez-vous du pénitencier et affrontez les quatre ennemis qui se trouvent devant la porte. Lorsque vous entrez, plusieurs sbires vous acclament et vous applaudissent. Ne les laissez pas se moquer de vous et défoncez-les tous. Profitez-en pour effectuer de longs combos ensuite entrez par la porte.

Salle des visites

Approchez-vous de la vitrine au fond et assistez à la discussion du joker. Après que la bombe explose, avancez vers la zone d'impact, tournez à droite et allez vers l'arène.

Après une courte cinématique, le Joker relâche deux Titans et plusieurs sbires. Effectuez les mêmes tactiques que précédemment pour les assommer puis grimpez sur leurs dos.

Utilisez-les pour assommer les sbires et faites-les se combattre. Essayez d'éliminer rapidement les sbires et occupez-vous par la suite des titans. Après le combat, une scène se déclenche dans laquelle le Joker devient lui-même un Titan.

Pénitencier

Dans le combat final contre le Joker, éliminez d'abord les sbires qu'il envoie tout en évitant les bombes et les dentiers explosifs. Une fois que les ennemis sont terrassés, le Joker se retourne et regarde vers l'hélicoptère. A ce moment, utilisez la super Bat-griffe et faites-le tomber par terre.

Approchez-vous de lui et effectuez un combo pour l'attaquer. Ensuite, fuyez ses attaques et attendez qu'il envoie d'autres ennemis. Effectuez la même technique deux fois successives et achevez-le ainsi une fois pour toutes. Félicitations ! Vous avez complété Batman Arkham Asylum !

L'ULTIME ESPRIT D'ARKHAM

Si vous avez eu le courage de trouver les vingt-trois esprits d'Arkham, sachez qu'il en existe un vingt-quatrième ! Celui-ci n'est visible sur aucune carte et vous ne disposez d'aucun indice pour le traquer mis à part le fait qu'en relisant tous les textes, vous saurez qui il est. En se creusant bien les méninges, il ne peut s'agir que d'un seul homme : Quincy Sharp, le directeur du pénitencier. Pour ce qui est de son emplacement, il serait trop aisé de penser que l'esprit se trouve dans son bureau... Pensez plutôt à un endroit où il aurait le contrôle absolu, le pouvoir de vie ou de mort de tous ses patients. Rendez-vous à la salle de contrôle de la sécurité dans le pénitencier et cherchez plus précisément une inscription au sol dans la vigie.

PIÈCE SECRÈTE DANS LE BUREAU DU DIRECTEUR QUINCY SHARP

Dans le manoir d'Arkham, aller au bureau du directeur (pièce à l'extrême nord-est). A l'entrée de la grande salle avec le feu ouvert, se diriger vers le mur de gauche avant le petit escalier, superposer 3 charges de gel explosif au centre de ce mur (invisible en "mode détection") et les faire exploser simultanément. Cela ouvre un accès à un petit bureau secret.

Battle Beast

© BMG Interactive

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Tapez yoyoyo pour afficher la ligne de commande pour les cheat codes. Tapez l'un des codes suivants :

`aofreoio`	Accès à toutes les salles de bonus
`eatee`	Suicide
`erhne`	Combattre tous les personnages
`erhtrr`	Mode vol dans les salles de bonus
`erhyhrly`	?
`itihfo`	Combat trois rounds
`oaoaeioa`	Mode vol dans le labo
`ofovh`	Double le temps dans les salles de bonus
`oivnnfof`	?

Battle Chess

© Interplay 1991

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODE

Entrez le mot de passe BLOODTOOMUCH pour avoir plus de sang.

Battle Squadron

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

OPTIONS BONUS

Tapez ELECTRONIC à l'écran titre.

INVINCIBILITÉ

Tapez CASTOR au cours du jeu.

Beat Hazard Ultra

© Cold Beam Games 2011

+ D'INFOS FORUM

GAGNER PLUS D'ARGENT

Pour engranger un maximum d'argent qui vous sera utile pour acheter des améliorations, jouez en mode Boss Rush : une fois les jauges de Power et Volume pleines vous recevrez énormément de multiplicateurs et de dollars.

BONUS CASSE-COU

Si vous arrêtez de tirer pendant quelques instants, une jauge de casse-cou commencera à se remplir et une fois pleine (la durée dépend du rythme de la musique) vous obtiendrez un bonus de multiplicateur qui peut être encore augmenté en utilisant le trait « le diable est généreux ».

Bedlam

© GT Interactive / Mirage 1996

+ D'INFOS FORUM

BONUS ET FONCTIONS

A l'écran titre, tapez GODLIVES.

Bioshock

© Feral Interactive / 2K Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLASMIDE "PIRATE GÉNÉTIQUE"

Dans le Pavillon médical, lorsque l'on va dans la partie "Flammes Eternelles" de la zone, se trouve un cadavre sur une civière et un bouton à coté. Si vous fouillez le cadavre, vous ne trouverez rien. Activez le bouton et attendez quelque instants, vous aurez, après fin d'incinération du corps, le plasmide "Pirate Génétique" devant vos yeux.

BioShock 2

© Feral Interactive 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES FINS

Bonnes fins

Fin #1

Sauvez toutes les petites soeurs et épargnez au moins un personnage secondaire.

Fin #2

Sauvez toutes les petites soeurs mais éliminez tous les personnages secondaires.

Fins neutres

Fin #3

Sauvez au moins une petite soeur, épargnez au moins un personnage secondaire et choisissez de vous sacrifier. L'autre choix vous conduira vers une mauvaise fin.

Fin #4

Sauvez au moins une petite soeur, éliminez tous les personnages secondaires et choisissez de vous sacrifier. L'autre choix vous conduira vers une mauvaise fin.

Mauvaises fins

Fin #5

Récoltez toutes les petites soeurs et choisissez de vous sacrifier.

Fin #6

Récoltez toutes les petites soeurs et choisissez de survivre.

Bioshock Infinite

© Aspyr / Irrational Games 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Phare

Arrivé au phare, inspectez le cabanon pour récupérer vos premiers aigles d'argent (la monnaie de Columbia) et fouillez les contenants divers lors de votre ascension de la tour. Rejoignez le sommet, entrez le code adéquat en suivant les indications sur le papier tenu par Booker et asseyez-vous dans le fauteuil une fois la porte ouverte pour entamer votre voyage.

Centre d'accueil

Prenez dès maintenant l'habitude de fouiller les zones où vous n'êtes pas obligé d'aller : c'est souvent dans ces endroits que se trouveront les voxophones, les infusions ou les kinétoscopes qui jonchent les niveaux. Utilisez donc la touche d'objectif pour matérialiser une flèche au sol, sensée vous guider vers votre destination principale, mais allez plutôt fureter du côté opposé pour être sûr de ne rien rater. Évoluez ainsi dans les rues de Columbia en vous mêlant à la foule, faites quelques parties aux stands de tir si cela vous chante pour glaner des aigles d'argent et prenez la fiole du Tonique Possession gentiment offerte par une jeune femme prêt d'un cul de sac. Utilisez ce premier pouvoir sur l'automate bloquant l'entrée pour l'induire en erreur et pouvoir passer (vous pourrez réitérer l'opération avec tous les automates que vous rencontrerez pour leur faire cracher quelques sous).

Parc de la tombola

Toujours en gardant l'oeil à l'affût des divers éléments à collecter (tous regroupés dans les catégories annexes ci-dessous), frayez-vous un chemin jusqu'à la foule du parc où se déroule la tombola et assistez à votre insolente victoire. Lancez la balle sur le présentateur pour pouvoir récolter une pièce d'équipement supplémentaire plus tard dans le jeu, puis après avoir récupéré votre arme de corps-à-corps, passez les flics à tabac en vous familiarisant avec les exécutions, déclenchables lorsqu'une tête de mort apparaît au dessus de la tête de vos ennemis. Avancez dans les rues désormais désertes en découpant en rondelles les quelques policiers, récupérez le pistolet sur l'un d'entre eux et lancez Possession sur l'automate de défense qui vous tourne le dos au fond de l'allée de feux d'artifice pour qu'il s'en prenne aux flics en contrebas. Attention, une fois la possession écoulée, il vous faudra faire feu sur votre allié éphémère et achever les policiers survivants.

Descendez, frayez-vous un chemin dans les rues en prenant garde à neutraliser de loin la tourelles sur la droite, poussez la grille au fond et évitez les boules de feu du pyromane tout en le criblant de balles pour finalement le laisser exploser et récupérer le Tonique Baiser du Diable sur ses restes. Inaugurez ce tonique très efficace sur les machines sur la tourelle un peu plus loin sur la droite et entrez dans le bar Blue Ribbon.

Toits du Comstock Center

Visionnez les kinétoscopes devant vous, traversez le bar pour recevoir le bouclier de la part de Rosalind Lutèce, fouillez la pièce derrière elle pour récupérer un voxophone et rejoignez le balcon. Utilisez votre arme à tout faire pour vous accrocher aux crochets et rejoindre les toits et utilisez conjointement vos deux toniques et vos armes à feu pour vous faufiler entre les policiers et déjouer la tourelle sur la barge.

Traversez à l'aide d'un nouveau crochet, repérez le balcon derrière vous où il vous faudra revenir pour compléter un objectif secondaire et entrez dans la résidence des Montgomery. Fouillez-la pour récupérer les items cachés ici et là, accueillez les policiers qui finissent par entrer dans la propriété au rez-de-chaussée et une fois de retour dehors, réglez son compte à la tourelle en hauteur sur la gauche et avancez vers la chapelle de l'ordre du corbeau. Quelques fanatiques vous y font un accueil chaleureux : avancez jusqu'au bar pour récupérer l'un des 80 voxophones, faites place nette dans la chapelle et ramassez l'Infusion et la clé sur l'autel (cette dernière ouvrant le coffre de la résidence mentionnée plus haut).

Traversez les zones qui suivent en récoltant au passage voxophones et équipement jusqu'à atteindre une coure où vous attend votre premier soldat corbeau. Ces chevaliers un peu décalés se téléportent vers vous pour vous occire au corps-à-corps : posez donc quelques pièges de Baiser du Diable sur sa route pour le carboniser sur place et déplacez-vous constamment pour ne pas être prix au dépourvu. Vous récupérez ainsi sur sa dépouille le Tonique Corbeaux Meurtriers, sans doute l'un des plus utiles du jeu. Inaugurez-le sur les quelques ennemis qui déboulent pour expérimenter son effet paralysant et sortez de la chapelle en récupérant au passage la pièce d'équipement.

Passage vers Monument Island

De retour à l'extérieur, profitez de la vue offerte par le télescope sur la barge à gauche, évoluez de crochet en crochet pour atteindre le passage vers Monument Island en sautant sur le garde depuis votre perchoir et en éliminant ses acolytes, puis entrez dans le bâtiment. Dans le hall, utilisez Possession sur la tourelle au centre pour faire diversion pendant que vous lâchez vos corbeaux sur vos victimes, empruntez l'aéro-tram une fois de retour au grand air et sautez sur la première plate-forme que vous croisez pour récupérer une Infusion dans un recoin et utiliser le télescope.

Reprenez votre voyage aérien jusqu'à être bloqué, ramassez le voxophone sur la gauche et déplacez les marchandises en activant le levier sur la droite. Atterrissez sur la barge (ou carrément sur le garde reposant sur ladite barge), faites le ménage en contrebas en profitant de votre surplomb et traversez la zone pour pouvoir réemprunter l'aéro-tram. Ignorez les gardes priant à votre arrêt suivant, empruntez l'élévateur à l'intérieur, puis après la destruction du mur, accrochez-vous au zeppelin pour l'aborder en sautant littéralement sur les soldats qui vous accueillent à son bord.

Une fois dans la cabine, et après votre brève entrevue avec Comstock, courez vers la cale pour sauter vers l'aéro-tram et ainsi rejoindre la tour du monument proprement dite.

Tour de Monument Island

Accrochez-vous au point d'attache en hauteur pour passer la barricade et entamez votre exploration de la tour. Souvenez-vous bien qu'aller dans la direction opposée à celle indiquée par votre flèche d'objectif reste le meilleur moyen de ne rien louper. Ce mantra bien en tête, avancez vers le bureau dans la grande pièce remplie d'impulsions pour y récupérer un voxophone ainsi qu'une Infusion cachée sur la droite du meuble et explorez les salles qui suivent en ramassant tout objet utile au passage pour faire la rencontre d'Elizabeth. Échappez-vous alors en vitesse de la tour attaquée par le Songbird en compagnie de la jeune femme et ce, jusqu'à une chute plus ou moins contrôlée.

Baie du Cuirassée

De retour du subconscient de Booker, vous reprenez vos esprits sur une magnifique plage artificielle. Inspectez la carriole non loin pour récupérer un voxophone avant de passer à la zone suivante et rejoignez Elizabeth sur la jetée. Faites-la reprendre son sérieux, allez traverser la boutique de souvenir en furetant à la recherche de quelques objets utiles et choisissez un pendentif à Elizabeth sur la jetée supérieure. Un peu plus loin, l'entrée est barrée : demandez donc à votre jeune amie de crocheter la serrure (prouesse qu'elle pourra réitérer aussi longtemps que vous conserverez assez de crochets sur vous) et avancez dans les couloirs en récupérant voxophones et équipements le long du chemin.

Explorez les alentours de la galerie de jeux pour trouver un voxophone et un kinétoscope, avancez vers la billetterie et quelque soit votre décision, éliminez les ennemis qui se manifestent tout autours de vous. Le calme revenu, suivez votre objectif en faisant un petit détour par la gauche pour récupérer la fiole d'Infusion que vous aviez aperçu derrière le comptoir et rejoignez Elizabeth dans la nacelle à l'extérieur pour vous rapprocher du mémorial.

Mémorial

Allez fureter sur la gauche pour ramassez un crochet au sol, demandez à Elizabeth de crocheter la porte juste à côté et allez récupérer l'Infusion sur l'un des bureaux. Une fois à l'extérieur, prenez le temps d'explorer tous les magasins pour récupérer voxophones et aigles d'argent et dirigez-vous vers la nacelle sensée vous emmener jusqu'au Première Dame. Malheureusement, il vous manque un tonique pour le moment, et les autochtones de la zone se révèlent dès lors particulièrement hostiles. Calmez leurs ardeurs en faisant montre des vôtres (qui a dit Baiser du Diable?), puis suivez votre marqueur pour vous rapprocher de l'Antre des Héros en empruntant l'ascenseur.

Antre des Héros

Récupérez le très utile fusil à pompe en entrant, allez crocheter la porte à gauche pour accéder à un voxophone et un équipement défendus par une tourelle, récupérez le Tonique Déferlante au centre du hall et allez le tester sur les gardes à l'extérieur. Ce pouvoir très efficace envoie vos ennemis les plus faibles dans les airs et rend même les plus résistants plus vulnérables à vos armes.
Utilisez malgré tout le Baiser du Diable en priorité contre le chevalier corbeau qui vous charge après que les autres ennemis soient mis en déroute, puis prenez le temps d'explorer les lieux une fois le calme revenu.

Intéressez-vous notamment au canon exposé dans le bâtiment surplombé de l'insigne " Tickets ", où vous pourrez trouver le codex vous permettant de déchiffre le code marqué en rouge dans les toilettes du bar de l'autre côté de la zone. Une fois fin prêt, dégagez l'aéro-tram au bout pour pouvoir l'emprunter, changez de voie pour pouvoir atteindre l'autre côté et récupérez le lance-roquette sur des caisses non loin. Devant l'entrée de l'Antre proprement dite, acceptez le fusil de sniper lancé par Elizabeth et éliminez de loin les tireurs embusqués en hauteur ainsi que leurs acolytes droit devant vous. Faites ensuite vos emplettes à l'automate sur la droite si besoin, faites le tour de la zone pour ne rien oublier et entrez enfin dans l'Antre.

Intérieur de l'Antre des Héros

Explorez les premiers couloirs pour trouver de l'argent et un voxophone et, une fois arrivé dans le grand hall face à la statue, accueillez à coup de toniques les soldats de Slate qui déboulent par la porte à droite. Allez récupérer l'Infusion au fond de la pièce en question après les avoir éliminé, passez la porte au fond du hall et prenez part aux deux pugilats successifs dans les deux salles d'exposition (vous pouvez vous y rendre dans l'ordre que vous souhaitez). Parmi les hordes de soldats que vous devrez y affronter se seront glissés un corbeau et un pyromane, prudence donc.

Retournez ensuite dans la rotonde centrale pour continuer en éliminant quelques soldats au passage et passez la porte du milieu, désormais déverrouillée.

Boutique de l'Antre des Héros

Traversez les différents jardins en demandant à Elizabeth de crocheter la serrure récalcitrante, puis faites-lui matérialiser le point d'attache pour pouvoir utiliser votre crochet et passer au dessus du grillage trop resserré. Dans la cour vous attend une pelletée d'ennemis : matérialisez la tourelle au centre en contrebas pour faire diversion, détruisez rapidement la tourelle ennemie au fond à l'aide de votre sniper ou du Baiser du Diable et terminez les survivants avec votre bonne vieille carabine (ou toute autre arme de moyenne portée).

Passez la porte de l'autre côté de la coure, puis une fois face au patriote motorisé, utilisez à votre avantage les colonnes pour tourner autours et poser des pièges de feu au sol, qui causeront pas mal de dégâts, lancez des déferlantes sur le patriote pour le rendre plus vulnérable et tirez-lui dans le dos le plus possible. Matérialisez également la tourelle sur la droite pour avoir un peu de soutient puis faites crocheter la porte du fond une fois votre ennemi défait.
Malheureusement, plus de tonique en stock : retournez donc dans la grande coure et préparez-vous à en découdre avec les dernières ressources de Slate, soit une flopée de soldats, un pyromane et un patriote motorisé. Vous remarquerez que Slate pose des pièges électriques au centre de l'arène : pour vous débarrasser rapidement des ennemis les plus coriaces, attirez-les ou poussez-les avec une déferlante vers ces pièges et tirez dedans pour les faire exploser et causer de gros dégâts.

Une fois les vagues d'ennemis vaincues, remontez pour rejoindre Slate en détruisant les pièges qui vous barrent la route et récupérez le Tonique Electroquartz avant de prendre une décision quant au sort du soldat vaincu. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à l'extérieur de l'Antre.

Retour à la place de l'Antre des Héros

Des garde vous attendent de pied ferme à l'extérieur : rendez-leur la politesse en utilisant le fusil de précision accessible par une faille juste à gauche, puis allez utiliser votre électroquartz sur le mécanisme un peu plus loin sur la droite pour ouvrir un passage. Montez les escaliers pour aller récupérer un équipement au bout de l'avancée et retournez finalement en bas pour emprunter l'aéro-tram. Faites une escale sur les plates-formes d'où quelques gardes vous tirent dessus, matérialisez le patriote motorisé pour qu'il vous assiste, puis reprenez votre voyage retour vers la place de l'Antre des Héros. Une nouvelle pelletée d'ennemis vous attend aussi sur ladite place, dont un pyromane : réglez les problèmes existentiels des malheureux à grand renfort de corbeaux, réglez vos dernières affaires en ces lieux et suivez votre marqueur pour emprunter l'ascenseur qui vous avait amené ici, non sans occire le patriote motorisé qui vous barre la route.

De retour au Mémorial, furetez à gauche de l'hôtel Soldier's Field pour apercevoir un point d'attache et utilisez votre électroquartz sur la machine pour déverrouiller la porte et récupérer une pièce d'équipement et un voxophone dans la chambre. Prenez ensuite le temps de repérer les lieux entourant l'accès à l'aérodrome, car une grosse vague d'ennemis vous tombera dessus sitôt la nacelle activée avec l'électroquartz. Une position privilégiée pour accueillir vos visiteurs est le toit sur la droite, accessible par l'aéro-tram, qui dispose d'un abri et d'une tourelle qui peuvent être matérialisés par Elizabeth, ainsi que d'un arsenal conséquent. D'ici, vous pourrez repousser facilement les assaut ennemis en étant bien protégés et en repoussant au corps-à-corps les rares soldats qui arrivent à emprunter l'aéro-tram pour vous rejoindre. Gare néanmoins aux ennemis armés de lance-roquette sur les barges : tirez-leur une balle de sniper dans la tête pour faire sauter leur protection et les rendre plus vulnérable, de même pour le patriote qui arrive par la suite.

La voie dégagée, empruntez la nacelle, éliminez quelques ennemis supplémentaires et montez à bord du Première Dame. Récupérez sans faute l'Infusion sur le bureau avant d'activer les commandes de l'appareil, sans quoi elle serait perdue.

Quais de Finkton

Vous reprenez connaissance sur les quais. Explorez les environs en ripostant lorsque les gardes locaux et les ouvriers se liguent contre vous, récupérez les fournitures et le voxophone dans les bureaux annexes, puis passez dans le passage sur la gauche face à la zone accidentée piégée à l'électroquartz. Poursuivez Elizabeth en faisant fi des failles qu'elle ouvre pour vous ralentir, récupérez le voxophone sur la gauche après sa disparition et passez sur la droite pour continuer votre poursuite.

Quais des mendiants

Montez les escaliers, utilisez l'aéro-tram pour facilement prendre le dessus sur les ennemis en contrebas et activer les capacités induites par vos équipements, allez récupérer l'Infusion juste derrière les barreaux de la cellule de gauche au niveau inférieur et montez pour passer la double porte et entrapercevoir Elizabeth. Suivez(la sur l'aéro-tram qu'elle matérialise et avancez vers elle pour être vulgairement interrompu par un Handyman. Heureusement pour vous, l'affrontement avec ces créatures attendra un peu.

Jetée du Fort Franklin

Pas grand chose à faire ici, si ce n'est crocheter la porte de la nacelle après qu'Elizabeth ait fini de bouder pour récupérer une pièce d'équipement et profiter du télescope non loin. Avancez ensuite vers le centre d'accueil.

Centre d'accueil des ouvriers

Fouillez les bureaux pour récupérer les items utiles et faites crocheter la porte menant à une zone réservée aux employés pour mettre la main sur une Infusion. Empruntez ensuite l'un des escaliers de part et d'autre du centre, faites crocheter la porte, puis faites bon usage des toniques de feu et de déferlante pour venir à bout du patriote en contrebas ainsi que des gardes qui l'entourent. La zone revenue au calme, prenez le temps de l'explorer pour récupérer voxophones, crochets et aigles d'argent. Une fois fin prêt, empruntez l'ascenseur qui vous mènera à Finkton.

Place de la ferveur

Faites le tour de la place pour faire le ménage et pouvoir circuler librement, prenez le temps d'explorer les recoins de l'endroit pour y trouver moult objets (y compris sur les toits accessibles par les points d'attache), puis entrez dans l'armurerie au centre. Montez tout en haut pour constater l'absence de l'armurier, redescendez en parlant à la femme de Chen Lin au passage et ressortez.

De retour sur la place de la ferveur, l'heure de l'affrontement avec votre premier Handyman est arrivée. Ces grands gaillards mi-hommes mi-robots, capables d'électrifier les aéro-trams, sont bien plus rapides qu'ils n'en ont l'air et se déplacent par bonds. Pour les neutraliser rapidement et avec le minimum de casse, immobilisez-les avec vos corbeaux et visez leur coeur avec votre arme la plus puissante (le canon à main ou le fusil à pompe par exemple). Relancez immédiatement vos corbeaux pour les immobiliser de plus belle et fuyez à la recherche de cristaux lorsque vous êtes à court pour réitérer l'opération. Une fois votre ennemi défait, dirigez-vous vers le Club Bagatelles et entrez.

Club Bagatelles

Montez les escaliers et entrez dans la salle principale du club. Là, Fink va tester vos compétences de " chargé de sécurité " en vous envoyant trois vagues d'ennemis, auxquelles se joindront un corbeau, un pyromane, des tourelles volantes et un patriote motorisé. Restez en hauteur pour profiter de votre surplomb et pour récupérer un lance-roquette dans une faille sur la gauche, utilisez vos corbeaux pour immobiliser des groupes d'ennemis gênants, puis explorez la zone de fond en comble pour récupérer la pléthore d'objets qui repose dans le club, dont une fiole d'Infusion dans une bar VIP au niveau inférieur.

Traversez ensuite les loges pour atteindre la zone de détention, ramassez le codex près du fourneau et éliminez les quelques gardes qui vous séparent des cellules. Descendez jusqu'à la salle d'interrogatoire et allumez la lumière pour découvrir le corps de Chen Lin. Avant de pénétrer dans la faille, rebrousser chemin pour aller utiliser votre codex dans l'horlogerie, dans un recoin sur la droite lorsque vous arrivez pour la première fois sur la place de la ferveur. Vous récupérerez ainsi derrière l'horloge cassée une Infusion et un voxophone. Allez ensuite passer la faille dans la salle d'interrogatoire et remontez vers la place de la ferveur.

Place de la ferveur

A autre réalité, autres objets et autres ennemis ! Durant votre voyage retour jusqu'à la place, vérifiez donc bien que vous ne loupez pas de kinétoscopes ou de voxophone qui n'aurait pas été là dans la réalité précédente et venez à bout des quelques gardes qui réapparaissent. Sur la place proprement dite, même chose : refaites un peu de ménage pour avoir la paix et entrez dans l'armurerie.

Armurerie

Montez à l'étage pour trouver Chen Lin. Manque de bol, c'est son équipement qui manque cette fois à l'appel. Parlez à nouveau à sa femme près de l'autel, ressortez et après avoir neutralisé quelques ennemis supplémentaires, passez la grande porte menant à Shanty Town. Activez le levier pour dégager les marchandises bloquant la voie et traversez le pont en vous frayant un chemin entre les ennemis présents. Attention au lance-roquette blindé sur la passerelle en hauteur, à éliminez au sniper de préférence. Matérialisez la tourelle sur la droite pour vous faciliter le travail et continuez jusqu'à pouvoir emprunter l'ascenseur menant aux bidonvilles proprement dit.

Shanty Town

Explorez librement la zone, notamment au fond à gauche de l'allée où vous attend une Infusion " gardée " par quelques malfrats, faites un tour au bar Graveyard Shift du côté opposé pour grappiller quelques objets et récupérer des clés sur un tonneau au sous-sol, puis suivez votre marqueur d'objectif pour rejoindre le commissariat, bien défendu par une flopée de gardes et des tourelles à explosifs placées en hauteur de chaque côté du bâtiment.

Commencez par décimer le petit régiment sur le quai avec un Baiser du Diable bien senti, empruntez l'aéro-tram pour vous poster en hauteur sur la gauche et utilisez le fusil de sniper accessible par une faille pour facilement venir à bout des grosses tourelles. De là où vous êtes, leurs tirs ne pourront pas vous atteindre. Cette menace écartée, achevez les soldats survivants en possédant au besoin la petite tourelle juste devant l'entrée, puis pénétrez dans le commissariat proprement dit.

Commissariat

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les lieux regorgent d'objets intéressants. Avant de pouvoir mettre la main dessus, toutefois, prenez le temps de montrer aux policiers qui fait la loi à coup de toniques en tout genre et éliminez le patriote qui fait irruption par la gauche en posant des pièges enflammés et en lançant des déferlantes pour le rendre vulnérable. A l'étage, faites crocheter la porte menant aux pièces à convictions sur la gauche pour mettre la main sur une Infusion et allez ouvrir le coffre dans les bureaux au centre avec la clé récupérée au Graveyard Shift pour en récupérer une seconde. Suivez ensuite votre flèche verte pour rejoindre le matériel de Chen Lin et, si vous n'avez plus rien à faire dans cette réalité, passez dans la faille ouverte par Elizabeth.

Cour du commissariat

De retour à l'extérieur, la guerre civile semble à l'ordre du jour puisque les soldats de la Vox Populi luttent activement contre les forces de Comstock. Profitez de leur soutient pour traverser la coure via l'aéro-tram (ne perdez pas de temps à essayer d'éliminer tous les ennemis, il en viendra toujours d'autres) et retournez à Shanty Town.
Là, rendez-vous au Graveyard Shift pour récupérer des voxophones qui n'étaient pas présents dans l'autre réalité avant de suivre votre marqueur d'objectif et remontez à Finkton en empruntant l'ascenseur.

Finkton

Au sortir de l'ascenseur, prenez le temps de récupérer le Tonique Charge derrière la vitrine brisée dans le bureau au centre et traversez à nouveau le pont qui s'étend devant vous. Le sniper est ici une arme très utile pour se charger des tireurs adverses et des lance-roquette blindés sur les barges de part et d'autre du pont. De retour à Finkton proprement dit, rendez-vous (encore) à l'armurerie, examinez les deux corps au sol et ressortez pour vous diriger vers l'usine en compagnie de votre petite armée populaire.

En route pour l'usine

Ce très court passage consiste simplement, comme son nom l'indique, à vous diriger vers l'usine en compagnie des soldats de la Vox. Récupérez tout ce qui peut vous être utile sur le chemin et préparez-vous à en découdre.

Coure de l'usine

Un autre pont se présente bientôt à vous, et devinez quoi, vous allez devoir le traverser lui aussi. Restez toutefois à distance si vous ne voulez pas vous mêler aux pugilats entre la Vox et les gardes, ouvrez quelques failles pour soutenir vos alliés et tirez au sniper sur le patriote. Une fois le zeppelin entré en scène, vous allez toutefois devoir mouiller un peu plus le maillot : foncez au fond à droite du pont pour pouvoir sauter sur l'aéro-tram et suivez le trajet jusqu'à pouvoir aborder le zeppelin. Éliminez sans une once de pitié les soldats à bord, détruisez tourelles et patriotes à l'aide d'un lance-roquette ou de baisers du diable savamment dispensés, sabotez le moteur et sautez vers l'aéro-tram sur la gauche pour rejoindre l'entrée de l'usine.

Usine

Passez une première salle maigrement défendue, puis empruntez l'ascenseur. Attention, à partir de maintenant, gardes et soldats de la Vox vous sont tous hostiles : en sortant de l'ascenseur, n'hésitez donc pas à faire feu sur les soldats que vous apercevez, achevez les survivants et fouillez les lieux pour trouver des crochets et un voxophone. Ramassez le Tonique Impulsion près du cadavre devant la porte à crocheter et passez cette dernière.

Si la zone qui suit ressemble pour vous de près ou de loin à une arène, c'est tout simplement car c'en est une. Des soldats, un pyromane et un handyman vous en effet se liguer contre vous pour tenter de faire cesser vos agissements. Dans ces conditions, la meilleure des solutions consiste à user et abuser de vos corbeaux, ces derniers immobilisant toutes les cibles sur leur passage et vous permettant de facilement nettoyer la zone. Élaguez d'abord les rangs des soldats pour pouvoir vous occuper du gros morceau plus sereinement et finissez les derniers ennemis pour pouvoir aider Elizabeth à entrer dans la pièce où se terre Fitzroy. Détournez son attention, puis après le dialogue, inspectez les pièces à droite et à gauche pour récupérer une Infusion et un voxophone.

Ne vous reste ensuite plus qu'à rejoindre le Première Dame. Toquez à la porte et activez les commandes du zeppelin

pour passer à la suite.

Emporia

Sortez de l'épave du Première Dame et poussez le piano après le dialogue avec les Lutèce. Ramassez tout ce qui peut l'être dans les beaux quartiers d'où fuient les citoyens aisés de Columbia, restez sur la droite pour gagner un surplomb d'où vous pourrez aisément neutraliser les révolutionnaires qui peuplent les lieux (attention aux grenadiers, qui n'ont pas besoin de ligne de tir pour vous ennuyer de leurs grenades) et faites crocheter la porte pour entrer dans la zone suivante. Allez crocheter la grille sur la gauche pour récupérer une Infusion au bout de l'allée dans un bassinet, abattez quelques ennemis dans les couloirs qui suivent, puis une fois de retour à l'extérieur, matérialisez votre propre patriote pour lutter à armes égales avec celui qui vous charge par la gauche et éliminez les gardes pour passer à la suite.

Port de la prospérité

Arrivé au port proprement dit au sortir de la nacelle, prenez le temps d'explorer pour ne rien rater le long de votre chemin et faites crocheter l'entrée du bar Salty Oyster pour récupérer une pièce d'équipement à l'intérieur (vous y reviendrez plus tard pour débloquer une zone secrète). Dans la rotonde un peu plus loin en haut des escaliers, envoyez vos corbeaux sur les vagues d'ennemis qui tentent de vous arrêter, avancez vers les portiques au fond mais ne les passez pas tout de suite et allez plutôt inspecter la librairie Founder's Book au bout du couloir sur la gauche.

En plus de la pièce d'équipement et du voxophone que vous y trouverez, à l'écoute du second enregistrement au niveau inférieur, vous apprendrez comment pénétrer dans la zone secrète du bar Salty Oyster. Rebroussez donc chemin jusqu'au bar, appuyez sur le bouton derrière le comptoir et récupérez les objets ainsi débloqués, dont le Tonique Retour à l'envoyeur et une Infusion. Allez passer les portiques aperçus précédemment, cherchez le code de l'ascenseur sur le premier comptoir et vous rejoindrez automatiquement la zone suivante après la scène.

Centre-ville d'Emporia

Le conflit fait rage, et vous êtes pris entre deux feux : empruntez l'aéro-tram pour sortir de la cabine endommagée et éliminez en priorité les soldats armés de lance-roquettes. Ne restez pas trop sur l'aéro-tram, car un handyman rôde et électrifiera les voies pour vous déloger : pour vous en débarrasser, pas de secret, envoyez les corbeaux pour le distraire et tirez dans son coeur au canon à main, au fusil à pompe ou à coup de tonique de feu. Après un âpre combat, la zone se dégage et vous êtes libre de l'explorer, mais pour la première et dernière fois dans Bioshock Infinite, vous allez avoir le choix de l'itinéraire. Votre objectif est la maison de Comstock, et deux routes distinctes peuvent vous y emmener (les deux chemins seront quoi qu'il en soit explorés dans le cadre de l'histoire).

Au programme de votre escapade jusqu'à la demeure du Prophète : une poignée de snipers sur les toits, des groupes de révolutionnaires de la Vox, des patriotes, quelques pyromanes et autres corbeaux et des tourelles. Rien de bien méchant, donc. Prenez le temps d'explorer les magasins ouverts, dont l'enseigne Hudson au tout début du parcours secondaire, au sous-sol de laquelle vous trouverez un codex sur une étagère. Suivez ensuite votre marqueur jusqu'à arriver devant la demeure sus-mentionnée.

Jardins du monument

Les empreintes d'Elizabeth de donnant pas le change, il va vous falloir trouver une main qui le pourra. En toute logique, direction le cimetière, où quelques ennemis peuvent occasionnellement rôder. Une fois sur place, matérialisez la serrure de la sépulture de Mme Comstock pour la faire crocheter et ouvrez son cercueil de verre. Attention, dans les modes de difficulté supérieur, le second combat le plus dur du jeu vous attend : le spectre de Mme Comstock peut en effet ranimer un nombre assez conséquent de morts et vous mener la vie dure : préférez donc l'usage du baiser du diable pour incinérer les ranimés et utilisez votre bon vieux fusil à pompe des familles après une charge bien sentie vers le spectre pour lui infliger de gros dégâts et écourter le combat.

Utilisez le baiser du diable sur les flambeaux éteints sur la droite pour pouvoir accéder à une pièce d'équipement, suivez les empreintes spectrales au sol (ou votre flèche verte spectrale, plus fiable encore) et vous rejoindrez assez vite le laboratoire des Lutèce. Inspectez l'étage pour trouver un voxophone et une Infusion et fermez la faille au rez-de-chaussée. Ramassez les voxophones à ce niveau également avant de repartir et suivez maman casper de plus belle. Une fois arrivé aux abords de la banque, corbeaux, pyromanes et soldats de la Vox vous barrent la route. Alternez donc

entre baiser du diable et envol de corbeaux pour en venir à bout et empruntez l'ascenseur pour entrer dans le bâtiment.

Dans le hall d'entrée, montez d'un côté ou de l'autre pour déverser vos toniques et vos balles sur les ennemis en contrebas, récupérez tout l'argent possible dans les bureaux, puis passez dans le couloir à gauche de la chambre forte (à l'opposé de votre flèche d'objectif). Inspectez soigneusement les bureaux dans cette aile de la banque, en particulier celui que vous apercevez au fond du couloir avec l'inscription " Hoarder " taguée sur le mur. Elizabeth déchiffrera ainsi le code à l'aide du codex trouvé chez Hudson et une cachette bourrée de trésors s'ouvre à vous. Rebroussez chemin pour suivre les empreintes spectrales au sol, frayez-vous un chemin jusqu'à la faille et éliminez le corbeau pour pouvoir la refermer.

Prenez le temps d'explorer cette zone à la recherche d'argent et de voxophones, puis une fois ressortie de la chambre forte, affrontez une nouvelle fois Mme Comstock en appliquant la même procédure que précédemment. Suivez ensuite de plus belle les empreintes de la lady jusqu'à la troisième et dernière faille, refermez-la en récupérant tout objet utile traînant dans le coin au passage, puis retournez devant la maison de Comstock pour un dernier affrontement contre le spectre.
Attention, à cet endroit, Mme Comstock bénéficiera d'une flopée de cadavres à réanimer, ne lésinez donc pas sur les coups de fusil à pompe. Son esprit apaisé, le spectre vous ouvre la porte de la fameuse maison.

Maison de Comstock

Actionnez le levier droit devant, accrochez-vous à l'un des points d'attache après la séquence de souvenir et traversez le pont en ignorant les éclairs qui s'abattent dessus. Vous arrivez bientôt face à un obstacle, et pas des moindre (particulièrement en mode difficile ou 1999) : le Boy of Silence, cet ennemi avec une lanterne plantée sur la tête, vous barre la route et vous repérera quoi que vous fassiez, lançant ainsi à vos trousses une petite armée de fou furieux armés de matraques. Pour limiter la casse, une fois les ennemis alertés, rebroussez chemin pour aller vous positionner sur un rebord près de la statue du hall d'entrée en attirant les zombis dans le processus : vous pourrez ainsi vous en débarrasser sans trop de peine. Une fois la voie dégagée, empruntez l'ascenseur en ramassant le voxophone au passage.

Atrium

Au sortir de l'ascenseur, soyez vigilant pour ne pas alerter le Boy of Silence sur la droite et glissez-vous sans sprinter derrière la colonne pour pouvoir passer. Un peu plus loin, le dortoir s'ouvre devant vous, un autre Boy surveillant les environs : glissez-vous sur la gauche en n'approchant pas trop du Boy, même en étant dans son dos, après avoir bien observé son parcours visuel, pour pouvoir continuer et éliminer quelques ennemis standards ainsi qu'un corbeau et deux tourelles en hauteur un peu plus loin.

Bureau du gardien

Traversez l'atelier pour atteindre une nouvelle salle surveillée par un Boy, restez accroupi pour pouvoir vous cacher derrière les caisses en passant sur la droite et contournez la colonne au fond pour récupérer un voxophone et ne pas risquer de croiser le regard du surveillant. Traversez la salle de projection pour bientôt atteindre le centre de sécurité, où deux voxophones vous attendent sagement, de même que l'interrupteur sur la console de commande du gardien. Une fois ce dernier pressé, éliminez les ennemis qui font irruption derrière vous et frayez-vous un chemin jusqu'à l'ascenseur, désormais ouvert des deux côtés. Après votre brève entrevue avec les Lutèce, prenez la main de l'ombre pour assister à une vision du futur et vous faire projeter dans la salle d'opération.

Salle d'opération

Préparez-vous à en découdre sévèrement, fusil à pompe au poing, car des ennemis très tenaces vous attendent à l'étage, derrière la salle d'opération proprement dite. Après avoir désactive un premier inhibiteur, un patriote et des soldats blindés vous accueillent en effet dans le hall. Jonglez entre déferlante et baiser du diable pour les éliminer au plus vite en utilisant un minimum de temps (les deux pouvoirs étant efficaces sur les deux types d'ennemis) et allez désactiver la seconde machine. Descendez pour libérer Elizabeth, faites lui crocheter les portes à l'étage pour récupérer une Infusion derrière l'une d'entre sortez.

La Main du Prophète

Pour traverser le pont qui s'étend devant vous, vous allez encore une fois devoir faire preuve de votre ténacité aux soldats et aux patriotes qui vous barrent la route. Matérialisez avec parcimonie les tourelles et autres diptères qui peuvent vous aider dans un moment critique et n'hésitez pas à balancez quelques ennemis par dessus bord avec l'impulsion si l'occasion se présente. Explorez ensuite le bâtiment face à vous avant de d'emprunter la barge sur la droite, préparez vos corbeaux, votre fusil à pompe et votre équipement de corps-à-corps, puis abordez les barges adverses en sautant sur leurs crochets et en faisant s'abattre sur leurs occupants toute la furie de votre courroux. Le chemin dégagée, vous accédez à la Main du Prophète.

Pont du hangar

Ici, pas d'ennemis particuliers, mais attention tout de même à ne pas vous faire piéger dans les cabines par plusieurs soldats. Frayez-vous simplement un chemin jusqu'au niveau supérieur en récupérant tout ce qui peut l'être dans les cabines de part et d'autre du hangar et dégagez l'aéro-tram en appuyant sur l'interrupteur. Sur le pont supérieur, la résistance ennemie se fait un peu plus pressante, puisqu'une fois que vous aurez lancé le dégagement de la voie d'aéro-tram, la Vox passera à l'attaque en faisant débarquer ses troupes depuis des barges volantes. Gagnez du temps en utilisant l'aéro-tram précédent pour vous déplacer et méfiez-vous des soldats blindés armés de lance-roquettes.
Des patriotes peuvent également se mêler au combat. Une fois la voie supérieure dégagée, empruntez-la sans attendre pour entrer à l'intérieur du vaisseau.

Pont des ingénieurs

Une arène de taille vous attend ici, puisqu'un handyman va se joindre à la fête et vous empêcher d'utiliser l'aéro-tram à votre guise. Commencez donc par vous occuper du cas de ce gaillard en matérialisant la tourelle sur le côté droit et utilisez vos corbeaux et votre fusil à pompe (ou votre lance-roquette) pour rapidement le mettre à genou (utilisez également les corbeaux autours de vous pour ne pas être dérangé durant le processus). Achevez tout ennemi restant et montez sur le pont supérieur, où vous attend l'ultime confrontation avec Comstock. Une fois ce dernier retourné aux eaux baptismales, montez à l'étage, récupérez les deux voxophones dans les deux salles annexes et montez sur le pont de commandement pour prendre les commandes du zeppelin.

Pont de commandement

Durant cette ultime phase d'action, vous gagnez le contrôle du Songbird, votre objectif étant de venir à bout des zeppelin de la Vox Populi avant que la source d'énergie de votre navire ne soit détruite. En mode Difficile ou 1999, la tâche peut s'avérer très ardue et peut nécessiter de votre part plusieurs essais. Toutefois, les vagues d'ennemis étant identiques d'une tentative à l'autre, vous pourrez facilement apprendre de vos erreurs. Quant au Songbird, utilisez-le avec parcimonie et en priorité sur les gros zeppelins qui larguent des troupes en continu. Les barges peuvent être neutralisées par vos soins en détruisant leur canon et les patriotes accompagnés d'infanterie seront très vulnérables, car vous tourneront constamment le dos en cherchant à tout prix à détruire la source d'énergie. Profitez-en pour tirer dans leur engrenage pendant que les soldats alentours se prennent dans vos pièges de feu ou de corbeaux, soyez attentif à l'arrivée de nouveaux zeppelins pour envoyer Songbird aussi tôt que possible sur eux et vous vous en tirerez sans trop de casse.

Une fois ce grand pugilat achevé, rendez-vous au bout du zeppelin pour faire détruire le siphon par l'oiseau.

L'océan de portes

Nul besoin de vous indiquer la marche à suivre ici, d'autant que cela pourrait éventuellement ruiner votre plaisir. Suivez simplement le chemin menant à la conclusion de ce troisième opus de la série Bioshock et attendez patiemment la fin des crédits pour, peut-être, effleurer du doigt la signification du voyage que vous venez de conclure.

Objectifs Secondaires

Coffre - Toits du Comstock Center

Ce coffre se trouve dans la résidence Lansdowne, accessible par les toits avant d'atteindre le bâtiment de l'ordre du corbeau (retournez-vous lorsque vous êtes accroché au second point d'accroche pour apercevoir le balcon ou passez à

travers les vitres). Pour le déverrouiller, rendez-vous jusqu'à la salle de prière de l'ordre du corbeau pour récupérer la clé sur l'autel, juste à côté de l'infusion, et rebroussez chemin pour accéder à votre dû.

Code - Antre des Héros

Une fois arrivé sur la place de l'Antre des Héros, juste après avoir obtenu le Tonique Déferlante, allez chercher le codex dans la " bouche " du canon exposé dans le bâtiment " Tickets ", puis rendez-vous dans les toilettes du bar à l'opposé pour déchiffrer le code marqué au mur. Allez ensuite interagir avec le chapeau dans les toilettes d'à côté pour aller récupérer votre trésor.

Code - Place de la ferveur

Dans le Club Bagatelles, près du fourneau après les coulisses se trouve un codex posé sur la droite. Une fois le livre en votre possession, retournez sur la place de la ferveur, entrez dans l'horlogerie (à droite de l'entrée par laquelle vous êtes arrivé à Finkton pour la première fois) et réglez les aiguilles de l'horloge cassée pour mettre la main sur quelques trésors.

Coffre - Shanty Town

Dès votre arrivée à Shanty Town, entrez dans le bar Graveyard Shift au bout de l'allée sur la droite et inspectez le sous-sol pour trouver un trousseau de clefs sur un tonneau. Un peu plus tard, lorsque vous aurez atteint et pénétré dans le commissariat, inspectez les bureaux à l'étage pour trouver un coffre qui, ô joie, est déverrouillé par les clefs trouvées plus tôt.

Zone secrète - Port de la Prospérité

Juste avant d'atteindre le Grand Central Depot (la grande salle rotonde), vous croiserez le bar Salty Oyster sur la droite. Ignorez-le dans un premier temps si vous le souhaitez mais avant de passer les portiques après la rotonde, inspectez la librairie Founder's Book sur la gauche pour y trouver deux voxophones, dont l'un vous révélera comment débloquer une zone secrète dans le bar. Retournez-y sans attendre pour appuyer sur le bouton derrière le comptoir et récupérez toutes les délicatesses qui vous attendaient, dont le Tonique Retour à l'envoyeur et une infusion.

Code - Banque du Prophète

Le codex nécessaire au décryptage du code à l'intérieur de la banque se trouve au sous-sol de l'enseigne Hudson, juste derrière la grille à crocheter du niveau inférieur de la zone de combat dans laquelle se trouve ladite banque. Une fois le codex sur l'étagère récupéré, avancez dans l'histoire jusqu'à pouvoir entrer dans la banque proprement dite. Face à la chambre forte, alors que votre flèche d'objectif vire à droite, empruntez la coursive de gauche et inspectez le bureau du fond où une inscription (" Hoarder ") peut être lue de loin. Elizabeth déchiffrera ainsi le code et une montagne de trésors sera révélée sur le côté.

Infusions

Toits du Comstock Center

La première Infusion du jeu se trouve sur l'autel dans la chapelle de l'ordre du corbeau. Assez difficile à rater, elle est néanmoins accompagnée de la clef déverrouillant le coffre de la résidence Lansdowne, beaucoup plus petite.

Ouvrez donc l'oeil pour récupérer ladite clef et rebroussez chemin jusqu'à la résidence Lansdowne pour ouvrir le coffre qui y repose et dans lequel se trouve la deuxième Infusion.

Passage vers Monument Island

Lors de votre premier trajet sur l'aéro-tram, arrêtez-vous sur la première plate-forme que vous croisez, descendez le garde et ramassez la fiole d'infusion dans un recoin avant de repartir de plus belle.

Tour de Monument Island

A droite du bureau face à vous en entrant dans la salle du siphon se cache une fiole d'infusion.

Baie du cuirassé

Après la salle remplie de jeux en tout genre et après qu'Elizabeth vous ai faussé compagnie, faites le tour en longeant le mur de gauche pour atteindre l'autre côté du comptoir et ainsi atteindre l'Infusion qui vous narguait lors de la scène précédente.

Mémorial

Tout de suite à votre gauche en entrant dans cette zone, vous trouverez, ô joie, un crochet au sol et une porte à faire crocheter. Posée sur l'un des bureaux, vous trouverez une infusion n'attendant que vous pour être bue.

Antre des Héros

Une fois arrivé sur la place de l'Antre des Héros, juste après avoir obtenu le Tonique Déferlante, allez chercher le codex dans la " bouche " du canon exposé dans le bâtiment " Tickets ", puis rendez-vous dans les toilettes du bar à l'opposé pour déchiffrer le code marqué au mur. Allez ensuite interagir avec le chapeau dans les toilettes d'à côté pour aller récupérer l'infusion, entre autres joyeusetés.

A l'intérieur de l'Antre des Héros

Dans le premier grand hall qui s'ouvre sur une grande statue où vous êtes embusqué par des hommes de Slate, allez prospecter dans la pièce d'où proviennent les ennemis pour récupérer l'infusion.

Retour à la place de l'Antre des Héros

Une fois à bord du Première Dame, avant d'activer les commandes, furetez vers l'arrière de la cabine pour rapidement repérer et trouver une infusion.

Quais des mendiants

peu après la disparition d'Elizabeth dans une faille, vous pénétrez dans une zone remplie d'ennemis et possédant un aéro-tram. Une fois la zone pacifiée, entrez dans les cellules du rez-de-chaussée et récupérez la fiole d'infusion collée aux barreaux de la cellule de gauche.

Centre d'accueil des ouvriers

Sur la gauche du centre d'accueil, faites crocheter la porte menant à la zone réservée aux employés pour accéder à la fiole d'infusion sur l'un des bureaux.

Club Bagatelles

Après avoir nettoyé la grande salle du club, entrez dans le bar VIP à l'étage du bas pour profiter du " Free Sample " d'infusion sur le comptoir.

Place de la ferveur

Dans le Club Bagatelles, près du fourneau après les coulisses se trouve un codex posé sur la droite. Une fois le livre en votre possession, retournez sur la place de la ferveur, entrez dans l'horlogerie (à droite de l'entrée par laquelle vous êtes arrivé à Finkton pour la première fois) et réglez les aiguilles de l'horloge cassée pour mettre la main sur l'infusion.

Shanty Town

A votre arrivée dans la ville, allez régler leur compte aux voyous au fond de l'allée à gauche près des étales et

récupérez la fiole d'infusion entreposée là.

Commissariat

Dès votre arrivée à Shanty Town, entrez dans le bar Graveyard Shift au bout de l'allée sur la droite et inspectez le sous-sol pour trouver un trousseau de clefs sur un tonneau. Un peu plus tard, lorsque vous aurez atteint et pénétré dans le commissariat, inspectez les bureaux à l'étage pour trouver un coffre qui, ô joie, est déverrouillé par les clefs trouvées plus tôt et contient une infusion.

Usine

Juste après avoir aidé Elizabeth à se débarrasser de Fitzroy, vous trouverez une infusion dans la pièce de gauche.

Emporia

Après avoir crocheté la porte menant au port de la prospérité, allez crocheter immédiatement sur la gauche la grille menant à une allée, au bout de laquelle vous attend une Infusion dans un bassinet.

Port de la Prospérité

Juste avant d'atteindre le Grand Central Depot (la grande salle rotonde), vous croiserez le bar Salty Oyster sur la droite. Ignorez-le dans un premier temps si vous le souhaitez mais avant de passer les portiques après la rotonde, inspectez la librairie Founder's Book sur la gauche pour y trouver deux voxophones, dont l'un vous révélera comment débloquer une zone secrète dans le bar. Retournez-y sans attendre pour appuyer sur le bouton derrière le comptoir et récupérez toutes les délicatesses qui vous attendaient, dont une infusion.

Centre-ville d'Emporia

En empruntant l'itinéraire secondaire à partir de la zone de combat possédant un aéro-tram, dans la première rue marchande après l'enseigne Hudson, faites crocheter la serrure de Wilson & Company pour récupérer une infusion dans la vitrine de gauche.

Lorsque vous aurez vaincu une première fois le spectre de Mme Comstock, vous gagnerez l'accès au laboratoire des Lutèce où se trouve la première faille à refermer. Montez à l'étage du labo pour trouver une autre infusion sur un bureau face au lit.

Banque du Prophète

Le codex nécessaire au décryptage du code à l'intérieur de la banque se trouve au sous-sol de l'enseigne Hudson, juste derrière la grille à crocheter du niveau inférieur de la zone de combat dans laquelle se trouve ladite banque. Une fois le codex sur l'étagère récupéré, avancez dans l'histoire jusqu'à pouvoir entrer dans la banque proprement dite. Face à la chambre forte, alors que votre flèche d'objectif vire à droite, empruntez la coursive de gauche et inspectez le bureau du fond où une inscription (" Hoarder ") peut être lue de loin. Elizabeth déchiffrera ainsi le code et une montagne de trésors sera révélée sur le côté, dont l'infusion tant désirée.

Salle d'opération

Après avoir libéré Elizabeth de sa chaise de torture, remontez à l'étage et crochetez la porte flanquée de drapeaux pour trouver une infusion ainsi qu'un voxophone.

Voxophones

Centre d'accueil - Toits du Comstock Center (1-8)

Toits du Comstock Center - Tour de Monument Island (9-16)

Baie du cuirassé - Mémorial (17-24)

Antre des Héros - Retour à la place de l'Antre des Héros (25-33)

Quais de Finkton - Place de la ferveur (34-42)

Shanty Town - Finkton (43-50)

Usine - Port de la Prospérité (51-57)

Centre-ville d'Emporia (58-65)

Banque du Prophète - Atrium de la maison de Comstock (66-71)

Bureau du gardien - Pont des ingénieurs (72-80)

Guide du Touriste

Centre d'accueil - Parc de la tombola (1-4)

Toits du Comstock Center (5-9)

Baie du Cuirassé - Mémorial (10-16)

Antre des Héros (17-21)

Finkton (22-30)

Emporia - Main du Prophète (31-37)

CRISTAUX, SANTÉE & MUNITIONS GRATUITS

Lancez une possession sur un distributeur de Columbia pour obtenir gratuitement ce qu'il vous propose.

Blackguards

© Daedalic Entertainment 2014

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction & Conseils

Bienvenue dans la solution du RPG tactique Blackguards ! Ce dernier prenant place dans l'univers de l'Oeil Noir, le système de combat obéit à une série de règles complexes importées du jeu de rôle papier et la difficulté des affrontement pourra paraître plutôt relevée pour des non-initiés. Dans cette introduction, nous allons donc nous attarder sur une façon possible d'aborder la construction de vos personnages de façon optimale afin que vous ne vous retrouviez pas confronté à un combat impossible à surmonter. Il existe bien sûr beaucoup d'autres combinaisons possibles que celle détaillée plus bas, mais celle-ci vous garantira de pouvoir arriver jusqu'au bout du voyage proposé par Blackguards.

Votre Héros

Toute partie commence par la création de votre héros, qui peut au choix camper un Mage, un Chasseur ou un Guerrier. Vous pouvez également choisir de créer une classe personnalisée en répartissant vous-même le stock de Points d'Aventure qui vous est alors alloué en choisissant le mode de création " Expert ". Et à moins que vous ne soyez particulièrement allergique aux chiffres, c'est cette dernière option qui est conseillée pour façonner comme vous l'entendez votre avatar.

Mais que vous optiez pour un rôle prédéterminé ou une classe personnalisée, une question demeure : quel archétype choisir ? A cette question, qui n'a d'ordinaire pas de réponse dans un RPG, il existe tout de même un début de piste. Car les personnages qui rejoindront votre groupe lors de l'aventure, eux, auront un profil pré-déterminé, et ce seront ainsi 2 Mages, 2 Guerriers et un Chasseur possédant quelques compétences magiques qui se joindront à vous. Le Chasseur, toutefois, ne restera avec vous que pendant un peu plus d'un chapitre.

En résumé, si vous désirez avoir un groupe final équilibré, opter pour la classe de Chasseur est un must. Si vous créez une classe de toute pièce, distribuez donc les PA à votre disposition dans les caractéristiques liées au Combat à Distance, à l'Esquive et à l'Initiative en priorité, privilégiez l'Arc comme arme de jet et distribuez tout de même quelques points dans la catégorie " Armes contondantes à une main " : quelle que soit votre classe, vous serez en effet amené à manier ce genre d'armes à des points précis de l'aventure. Sous la catégorie " Attributs ", placez dors et déjà quelques points en Perception , en Volonté et en Maîtrise corporelle, et enfin offrez-vous au minimum la Capacité spéciale " Tir précis " pour bien débuter l'aventure.

Votre Groupe

Dans Blackguards, bien dépenser ses Points d'Aventure est d'une importance cruciale et vous éparpiller sera le meilleur moyen de courir à la catastrophe. De façon générale, il sera donc préférable de se focaliser sur des Attributs spécifiques selon les personnages pour qu'ils puissent exprimer leur plein potentiel. Seules les Capacités spéciales " Esquive " de rang I à III pourront profiter indifféremment à l'ensemble de vos personnages, qu'ils soient Mages, Chasseurs ou Guerriers (même si ces derniers en bénéficient encore plus).

Guerriers

Parlant de Guerriers, deux de leurs Attributs devront être absolument augmentés assez rapidement : la Maîtrise corporelle et la Volonté. Monter ces attributs à 8, 13, puis 18 (respectivement au niveau du Chapitre 1, 3 puis 4 par exemple) permettra en effet à vos guerriers, qu'ils soient tournés vers la défense ou l'offensive, de rester debout en

toute circonstance et d'ignorer au moins en parti les effets des Blessures et des Enchantements. Rester debout en particulier est très important, car un personnage qui doit se relever perd un tour entier et traverser certains environnements comme des cours d'eau peut être très périlleux sans une bonne Maîtrise corporelle.

Lorsqu'il s'agit ensuite de choisir les Capacités spéciales de vos Guerriers, une série de compétences se détachent clairement du lot : Habitude d'armure I à III, Coup de Marteau et Maître d'arme. Les premières permettent à vos combattants d'être moins ralentis par leur armure lourde, la deuxième est simplement l'attaque la plus puissante du jeu et la dernière permet à un Guerrier d'exceller dans son domaine de prédilection, à savoir le corps-à-corps. Si vous décidez de transformer l'un de vos Guerriers (Naurim de préférence) en tank défensif, alors les deux niveau de compétence au bouclier seront également un must.

Pour ce qui est des Attributs de combat, optez sur au moins l'un de vos Guerriers pour une catégorie d'arme à deux mains, de préférence contondante, et privilégiez également les armes contondantes à une main sur votre combattant de type tank : de cette façon, même lorsque vous serez contraint de manier ce type d'arme au cours de certaines événements, vous serez toujours dans votre élément.

Mages

Les magiciens de votre équipe auront fort à faire durant l'aventure, et c'est tout naturellement qu'il faudra les spécialiser en conséquence. Esquive I à III, comme mentionné plus haut, reste un must pour tous vos compagnons, mais Régénération astrale I à III ainsi que Sort à distance I à III seront encore plus utiles aux mages de votre groupe, leur permettant de regagner plus de points de magie par tour et d'atteindre des ennemis ou alliés très éloignés.

Le gros morceau se situe toutefois au niveau des sorts. Nombreux, ils peuvent tous pour la plupart trouver une utilité mais peu savent se rendre indispensables. Parmi cette catégorie, on trouve Rapide comme l'éclair, Pas feutrés, Clarum Purum, Baume de guérison, Célérité corporelle et Corpofasso. Vous l'aurez remarqué, l'utilité de la magie se situe ici plus au niveau du soutient et du soin que de l'offensive, même si une boule de feu peut parfois vous sortir d'une situation délicate. Ces sorts permettent, dans l'ordre, d'augmenter vos valeurs de Parade, d'Esquive, de Vitesse, d'Initiative, d'Attaque au corps-à-corps, de soigner et de protéger du poison (fléau très répandu dans Blackguards), de guérir PV et Blessures, d'augmenter la valeur d'armure et enfin, d'amoindrir les capacités de vos adversaires. Le niveau 3 de Rapide comme l'éclair permet en outre de donner une action supplémentaire à un personnage, ce qui peut se révéler d'une utilité cruciale.

Enfin, tout Mages qu'ils sont vos petits sorciers auront tout de même besoin de bons Attributs de combat. Une seule arme suffira amplement et permettra à ces personnages de ne pas se trouver totalement démunis en cas de manque de PM en plus de leur permettre de mieux se défendre au corps-à-corps. Un bâton pour Zurbaran et une dague pour Aurelia feront pas exemple amplement l'affaire.

Chasseur

Tout Chasseur qui se respecte bénéficie d'une bonne Esquive, Initiative, ainsi que d'une mobilité élevée. C'est pourquoi il est préférable de ne pas aller au delà de l'armure de cuir pour ce genre de classe, qui n'a que faire d'un surplus de protection. Au niveau des Capacités spéciales, très peu sont indispensables à l'archer, mais elles sont d'une utilité cruciale : Tir Précis, Triple Tir et Maître Archer. La première est un moyen fiable de faire du dégât à distance, tandis que la deuxième rivalise en puissance avec Coup de Marteau, en faisant automatiquement un must. La dernière, quant à elle, permet au Chasseur d'être plus performant avec son arme de prédilection, à savoir l'Arc.

Un composante essentielle du Chasseur repose également dans le choix de ses munitions. Il existe en effet différents types de flèches, allant de la simple perforante à la flèche assommante ou incendiaire, qui pourront tous trouver une utilité particulière contre certains ennemis (les squelettes par exemple sont immunisés aux dégâts perforants, rendant nécessaire l'usage d'un autre type de projectile). Enfin, réservez également quelques points en Armes contondantes à une main pour votre archer, qui aura ainsi toujours une solution de secours pour le cas où.

Conseils en vrac

-L'armure Lamellaire disponible chez le forgeron de Neetha dès le Chapitre 1 est tout bonnement la meilleur armure du jeu. Vous aurez l'opportunité d'en récupérer un autre set complet lors du Chapitre 3, mais si vous gérez bien vos

finances et accumulez suffisamment d'or dès le début de votre aventure, vous pourrez vous la procurer avant d'atteindre le Chapitre 2 ce qui conférera à votre premier Guerrier un avantage non négligeable.

-De même, la Hache de Neetha à deux mains proposée par ce même forgeron est la meilleurs arme contondante que vous trouverez avant un bon moment : n'hésitez pas à vous la procurer si vous disposez de suffisamment d'or.

-Ne sous-estimez pas les poisons, que ce soient ceux que vos ennemis vous inoculent ou ceux que vous obtenez en récompense et dans les boutiques. Leurs effets peuvent être dévastateurs et réduire un personnage ou un ennemi très fort ou résistant à l'impuissance. Appliqué sur les armes d'un Guerrier ambidextre ou les flèches d'un archer employant Triple tir, les dégâts peuvent également s'en trouver multipliés.

-Même si vous pensez ne recourir qu'à un arc avec votre Chasseur ou à une massue provoquant des dégâts de feu avec votre tank, préparez toujours au moins un second set d'équipement pour le cas où. Certains ennemis sont en effet immunisés à certaines types de dégâts et disposer d'une réponse appropriée constitue parfois la différence entre une victoire et une défaite.
-Ne dépensez pas vos PA au fur et à mesure. Attendez d'en amasser une bonne quantité et étudiez ensuite soigneusement la meilleure façon de les dépenser pour améliorer significativement vos héros.

Les sorts et Attributs ne gagnant véritablement en efficacité qu'une fois arrivés aux paliers 8, 13 et 18, il est inutile ou presque de faire les choses à moitié.

-Naurim est un Nain ! Cela ne vous aura certainement pas échappé... Mais à ce titre, vous pourrez tirer à l'arc au dessus de lui ou encore faire usage d'une lance par dessus sa petite caboche en toute impunité, profitant ainsi de ses prouesses défensives tout en gardant la possibilité de toucher les cibles qui se situent au delà de votre petit compagnon.

-Ne faites pas dans la demie-mesure : sous l'onglet Attributs de combat, poussez complètement la barre de vos armes vers l'offensive avec vos Guerriers et vers la défense avec vos Mages : vous optimiserez ainsi l'usage de vos armes en fonction de leur porteur.

Cheminement

Chapitre 1 - Fuite

Neetha

Une fois votre personnage créé et le bref prologue terminé, vous vous retrouvez en prison avec Naurim, votre compagnon d'infortune. Armés de simples torches contondantes, approchez-vous du garde pour le rouer de coups puissants à deux, libérez Zurbaran après l'avoir questionné ou non et rendez-vous dans la salle des gardes sur la droite de la carte. Coupez la corde avec Naurim pour vous débarrasser de deux ennemis sur trois et achevez le dernier garde pour récupérer une flopée d'équipements dont vous pourrez vous équiper.

Arrivé aux cellules, dressez un mur Fortifex avec Zurbaran pour barrer la route des gardes à gauche et libérez les prisonniers pour facilement remporter la victoire. Après un bref dialogue autours d'un feu de camp, vous avez ensuite droit à votre premier flash-back durant lequel, indépendamment de sa classe ; votre héros sera équipé d'une arme contondante. Positionnez-vous juste derrière la flaque sombre sur la droite de façon à ce que Lysander marche dessus et trébuche, rouez-le de coups pour tenter de l'emporter et une fois de retour dans le présent, rendez-vous à Neetha.

Parlez alors successivement à l'aubergiste et au marchand pour embrayer sur une nouvelle quête.

La tombe d'Elanor

Rendez-vous au cimetière dont l'icône est apparu dans la ville de Neetha, arpentez les différentes destinations au nord, au sud et à l'est après avoir occis les brigands au carrefour, utilisez des armes contondantes et le sort de boule de feu pour faire la peau aux squelettes et fermez les puits d'où sortent les vermines vertes avant de vous attarder sur leur

extermination. Quant aux loups, prenez garde car ils pourront vous renverser, vous faisant ainsi perdre un tour au minimum.

Une fois le cercueil d'Elanor trouvé, faites mine de partir du cimetière pour être pris à parti par le bailli Lasca et ses hommes. Améliorez l'armure de votre héros et de Naurim avec l'Accélération corporelle de Zurbaran pour amenuisé les dégâts encourus et concentrez vos assauts sur un ennemi à la fois pour vite prendre l'avantage. Libre à vous d'utiliser également le mur Fortifex pour bloquer la route à vos adversaires si la situation s'y prête. De retour à Neetha, faites de plein de flèches si vous utilisez un arc et allez voir le guérisseur si l'un de vos personnages a écopé d'une blessure.

La plus belle rose de Drôl

Prenez ensuite la direction du sud vers Wobran, où vous trouverez un premier professeur qui pourra vous enseigner Esquive I. Parlez au mendiant, donnez lui quelques piécettes et complétez la quête optionnelle ainsi obtenue pour grappiller du matériel bienvenu en ce début de partie avant de partir en direction de Drôlsash. Là, pariez le maximum au jeu proposé par le nain et choisissez " Pair " pour triplez votre mise et gonfler un peu votre trésorerie, puis rendez-vous à Tenesh à l'ouest pour rendre service à Cadalman.

Venez à bout des quelques brigands dans la taverne pour récupérer l'Herbe de songe, retournez la livrer à Cadalman à Drôlsash, puis rejoignez la ville de Drôl au sud. Vendez les objets inutiles qui encombrent votre groupe, rendez-vous aux jardins suspendus et parlez à la femme sur la droite pour lui faire poser des pièges dans la zones. Avant d'aller vous confronter au garde au fond à gauche, parlez également au professeur au centre pour éventuellement apprendre quelques compétences à vos guerriers, puis défiez ledit garde en duel pour la forme.

Grâce aux pièges à rat posés plus tôt, vous bénéficierez d'un avantage non négligeable pour ce combat : attendez que vos ennemis s'approchent pour les faire stopper sur les pièges et achevez-les comme il se doit. Vous récupérez ainsi le bâton de Zurbaran et ce dernier a le droit à sa nuit avec la baronne... Votre héros et Naurim êtes cependant interpellés en pleine nuit, votre camarade s'étant fait suivre par les troupes du bailli Lasca. Ce combat peut être un peu compliqué à négocier, du fait que Zurbaran se trouve en première ligne : si vous disposez d'un arc, tirez sur les ruches une fois votre mage passé assez loin sur la gauche pour causer des dégâts aux ennemis, qu'il conviendra d'attirer vers le fond de l'aire de combat.

Une fois votre mage en sécurité et Naurim en première ligne, tout devrait toutefois couler de source et vous pourrez aisément renverser la tendance.

Faites un tour à Drôl pour panser vos plaies, rendez-vous à la maison de campagne au sud-est et préparez quelques potions si vous désirez sauver la baronne. Vous n'avez en effet que cinq tours pour qu'au moins un de vos héros franchisse le second pont à droite, chose compliquée quand on considère que les ennemis présents peuvent aisément vous bloquer la route et qu'une rangée de caisses vous fera également obstacle. Faites donc au plus court et encaissez quelques coups au besoin pour faire fuir Lasca avant de vous occuper de ses sbires en bonne et due forme.

Plus loin au sud

Sur la route menant à Mikram, vous êtes assailli par une nouvelle brochette de sbires, qui ne représentent désormais pour vous qu'une simple formalité pour peu que la composante aléatoire du jeu ne vous prenne pas en grippe. Une fois arrivé en ville, parlez à Telemache, qui se trouve également être un professeur de choix pour les Mages en quête de régénération astrale, puis au guérisseur Jolden à l'arrière plan. Entrez ensuite dans la forêt de Denndrim à l'ouest et faites un peu de tourisme pour occire quelques gobelins avant de retrouver Niam dans la clairière au sud.

Si vous affrontez le groupe à l'est de la forêt, éliminez en priorité la chamane au fond à l'aide de flèches et de magie : vous pourrez ainsi écourter le combat et récupérer un puissant poison en épargnant la magicienne. Quoi qu'il en soit, dirigez-vous ensuite vers le lac au nord pour faire un peu de cueillette : un arbre géant vous y attend et tentera de vous oblitérer : ignorez-le autant que possible en le bloquant avec Naurim, que vous pourrez soigner avec Zurbaran, et faites le tour des champignons avec votre héros pour réussir le combat.

Apportez votre remède à Niam et vous l'incorporerez à votre groupe une fois de retour à Mikram.

Le tortionnaire

Prenez la route de la maison de campagne Muratori au sud-est après avoir pris connaissance des compétences de l'Elfe de votre groupe, utilisez une arme à distance ou la magie pour défaire les ennemis de la première arène juchés en hauteur ou terrés derrières pièges et obstacles, puis dans la suivante éliminez rapidement avec arcs et magie l'ennemi du fond pour éviter qu'il ne donne l'alarme. Dans la troisième arène, occupez-vous en dernier de l'ennemi à manches blanches qui esquivera beaucoup de vos attaques, nettoyez l'entrepôt au sud pour sauver un gobelin qui vous remercie avec un os un peu spécial, puis dans le bureau du tortionnaire, placez Naurim devant la cage de droite pour bloquer au moins ces créatures et faites feu de tout bois sur le boss en ignorant les autres petites bêtes, dont vous pourrez vous occuper après.

Décidez ensuite d'épargner ou de tuer Muratori avant d'examiner son labo pour trouver des indices et passer à la suite.

Morbal

Rentrez à Mikram pour décider de votre plan d'action et faites mine d'aller vers le sud pour tomber sur un affrontement entre chevaliers et Achaz. Restez de préférence sur le chemin clair pour ne pas risquer de vous embourber dans la vase, ou faites un jet de perception avant de vous y aventurer si vraiment cela est nécessaire. La Commandante sauvée, rejoignez-la à Morbal, allez vous fournir en équipement et potions si nécessaire dans la petite rue (n'oubliez pas que l'armure lamellaire vous attend à Neetha), puis allez prendre vos ordres auprès d'elle. Le premier front sur lequel vous êtes envoyé est plutôt vaste : votre but sera de faire en sorte qu'un maximum de civils puisse se mettre à l'abri sur la droite. Vous serez au départ épaulé par des archers, mais les bombardements de grosses pierres mettront fin à cet avantage, en plus de compliquer vos déplacements sur le terrain. Ne restez pas sous l'ombre des dragons pour éviter ces jets de rochers.

Une fois suffisamment de civils sauvés vous passez au front suivant sans transition. Le principe est ici le même mais vous n'aurez pas à vous soucier de bombardements intempestifs et que le combat prendra fin une fois suffisamment de civils en sécurité. Faites ensuite une petite pause pour vous requinquer chez le guérisseur et partez vers les portes de la ville. Assurez-vous que Naurim dispose d'une arme ne provoquant pas de dégâts de feu, envoyez-le au travers des lignes ennemies et faites-le détruire le cristal au fond à droite avant toute chose, sans quoi vous ne pourrez pas décemment envisager la victoire. Éliminez ensuite rapidement le mage Achaz qui peut vous mener la vie dure avant de terminer le boulot.

Avant de vous engouffrer dans les égouts à partir de la petite rue, assurez-vous que Naurim et votre héros disposent de Maîtrise corporelle 8 au minimum. Le combat qui vous attend est en effet très similaire au précédent mais quelques filets d'eau pourront vous faire trébucher : laissez donc vos archers et Zurbaran en retrait pour arroser les Achaz sitôt le cristal détruit par Naurim et vous devriez vous en sortir sans mal. La ville libérée, allez parler à la Commandante pour obtenir un sauf-conduit et un peu d'or (que vous savez comment dépenser, n'est-ce pas?) et faites une fois de plus route vers le sud.

A travers la frontière

Sur votre route vers Winneb, vous êtes interpellé par Lasca et ses sbires : lancez un jet de perception pour voir ou ne pas marcher dans le marais et prenez-y refuge pour vous extirper de la tenaille d'ennemis. Attirez si possible quelques-uns d'entre eux sur la flaque de bulle inflammable, à faire détonner avec une boule de feu, et laissez Naurim occuper l'attention de vos adversaires pour l'emporter et ainsi passer au chapitre suivant.

Le champ de bataille de Wobran (quête annexe)

Parlez au mendiant de Wobran et offrez-lui l'aumône pour qu'il vous révèle qu'une grande quantité d'équipement peut être récupéré sur un champ de bataille non loin. Rendez-vous sur place, enfoncez la touche " V " pour mettre les quatre coffres en évidence, débarrassez vous de trois ennemis sur quatre et ouvrez-le en toute quiétude avant d'en finir.

Le bâton de mascaron (quête annexe)

A Wobran, offrez votre aide au marchand et sortez de la ville pour examiner les empreintes étranges à l'est. Suivez ensuite la piste jusqu'à un troll des bois, sorte d'arbre géant mobile, et utilisez la boule de feu de Zurbaran sur lui lorsqu'il se tient sur une flaque de bulle pour y mettre le feu et provoquer de lourds dégâts. Vous en viendrez ainsi aisément à bout et récupérerez le bâton, que vous êtes libre de rapporter ou non à son propriétaire.

Chasse au dragon (quête annexe)

Vous pouvez commencer cette quête en parlant de ce sujet à Caldaman le nain, à Drôlsash. Rendez-vous à l'est pour livrer un combat contre six créatures, dont il faudra vous rapprocher avec précaution pour éviter de vous embourber dans les marais (pensez à faire un jet de perception), puis rendez-vous au point suivant pour être confronté à plusieurs vagues de vermines vertes. Laissez soigneusement Naurim en première ligne pour le laisser attirer l'attention pendant que vous l'appuyez ou le soignez et vous récupérerez au bout du compte la hache de Naurim.

Jeux de nains (quête annexe)

Sachez tout d'abord qu'il est préférable de vous attaquer à cette quête après avoir recruté Niam. Reparlez aux nains à Drôl après avoir secouru ou non la baronne pour vous voir proposé un jeu un peu particulier. Rendez-vous à la vallée de Cadrim à l'est, buvez le somnifère, puis inspectez la carafe pour trouver une clé à l'intérieur. Dans la salle suivante, mûrissez bien vos décisions : chaque coffre ouvert vous rapportera en effet 15 ducats, mais ouvrira également une grille dans l'arène à suivre. Ouvrir les quatre coffres ouvrira donc les quatre grilles en libérant au moins autant d'ennemis.

Dans l'arène en question, où vous ne disposez que d'armes contondantes basiques, lancez un jet de perception et enclenchez en priorité les quatre leviers pour libérer le mécanisme au centre et créer des explosions de feu dans le même temps (explosions qui pourront servir à vous débarrasser des ennemis). Évitez autant que possible les pièges au sol, faites tourner la roue centrale et fuyez vers la droite sans demander votre reste. Vous avez alors l'opportunité de dépenser quelques ducats pour vous équiper et vous préparer. Créez une sauvegarde avant tout et préparez-vous à un affrontement compliqué contre les deux nains. L'un d'eux utilise en effet une masse empoisonnée tandis que l'autre vous pilonne à l'arbalète, faisant potentiellement chuter vos personnages.

Pour ne rien gâcher, les masses tournantes au centre réduiront votre marge de manoeuvre... mais pourront aussi être retournées contre vos adversaires si vous parvenez à les manoeuvrer correctement. De préférence, foncez vers le nain à l'arbalète pour l'abattre au plus vite avant de régler son compte à Caldaman.

Amour fraternel (quête annexe)

Vous rencontrez un mendiant nommé Onaris sur la route entre Mikram et Chaleba. Acceptez d'aller passer le bonjour à son frère Sarino à Chaleba, retournez le voir après que ce dernier ait posé un contrat sur sa tête et investiguez ou non sur les dires d'Onaris, qui prétend que les voleurs sauront prouver sa version des faits. Vous pouvez prendre parti tout de suite en tuant l'un des deux frères ou aller vous frotter aux voleurs à l'est pour leur demander le fin mot de l'histoire. En aidant le frère " maléfique ", vous recevrez un grimoire pouvant être revendu à bon prix.

Les voies du pèlerin (quête annexe)

Après avoir retrouvé Niam, parlez à Telemache pour qu'elle vous confie la tâche de trouver 6 autels particuliers. Ces autels n'apparaîtront sur la carte que lors du Chapitre 3, au fur et à mesure que vous compléterez des quêtes annexes comme principales. Retournez voir Telemache à Benivilla une fois les six autels trouvés, puis après avoir complété votre lot de quêtes annexes durant l'acte trois, guettez le point d'intérêt qui apparaîtra à l'ouest de Morbal au milieu du no man's land pour trouver le lion et le lézard. Retournez voir Telemache une dernière fois pour conclure la quête.

Plus grand trésor de Suulak (quête annexe)

Dans la maison de campagne de Muratori, explorez l'entrepôt au sud et sauvez le gobelin pour qu'il vous remette un os. Cet os, bien plus tard lors du chapitre 3 lorsque vous devrez reformer le groupe des Renards des Airs, déverrouillera un coffre renfermant une ceinture à quatre emplacements.

Chapitre 2 - Aurelia

Aurelia

Vous entamez ce chapitre par un petit flash-back. Après les différents dialogues, faites simplement bon usage des magies d'Aurélia pour vous débarrasser des deux malandrins et vous aurez tôt fait de reprendre vos aventures dans le

présent.

Allons tout récupérer !

Depuis Winneb, allez vers l'ouest et les caravanes d'esclaves et ratatinez comme il se doit les trafiquants de main d'oeuvre. Vous êtes ensuite capturé quoi qu'il arrive et chargé comme esclave à votre tour. " Parlez " à Diego et Hélia pour entendre leur conversation avant de discuter avec l'esclave assis sur la gauche, puis bataillez comme des lion à l'aide des armes contondantes qui vous sont fournies pour que seul votre groupe reste debout dans l'arène.

Vous êtes Gladiateurs !

Parlez à Diamantos, qui se révèle être un professeur fort utile pour vos combattants de mêlée, puis faites quelques emplettes avec l'argent qui vous est confié pour vous équiper décemment. Parlez également à Takate, puis questionnez Diamantos sur vos prochains adversaires : cela vous permettra d'agencer au mieux vos deux groupes de héros, vos quatre personnages devant en effet combattre deux par deux. Une fois sorti vainqueur de ces deux premiers affrontements, vos quatre héros sont envoyés contre autant de loups : envoyez Naurim en première ligne pour qu'il attire leur attention (une Maîtrise corporelle à 13 commence ici à avoir son utilité pour lui) et matez les bêtes à distance.

Après avoir parlé une nouvelle fois à Diamantos, vous êtes confronté à Takate accompagné de quelques-uns de ses semblables, dont un mage. Éliminez ce dernier en priorité à l'aide d'attaques à distance en occupant les guerriers mohas avec Naurim, puis occupez-vous de Takate lui-même pour lui montrer qui est le roi de l'arène. Vous embrayez alors sur une nouvelle quête.

" Les Neuf Hordes "

Vous voici embarqué pour trois jours de combats non-stop avec Takate à vos côtés. Chaque jour, vous devrez enchaîner trois combats à l'affilée sans pouvoir vous reposer ou panser vos blessures : à la fin de chaque combat, lorsqu'il ne restera plus qu'un adversaire sur le champ de bataille, temporisez donc autant que possible pour permettre à Zurbaran et Niam de récupérer leur énergie astrale en soignant vos héros au préalable. Avant de plonger dans la première série de combats, apprenez quelques capacités spéciales à vos guerriers avec l'aide de Tulefa, puis pour mener à bien le premier combat, faites un jet de perception afin de repérer les pièges au sol et éliminez en priorité la chamane gobelin au fond à droite.

Dans la deuxième arène, observez bien les chemins sombres au sol : ils pourront être mis en feu si vous ou vos ennemis mettez au sol l'une ou l'autre des torches disséminées sur l'aire de combat. Restez donc autant que possible sur les chemins clairs et privilégiez les attaques à distance pour occire vos ennemis en laissant Naurim et Takate attirer à eux les fous qui pensent être ignifugés.

Le dernier combat de la journée est plus compliqué et vous met face à un groupe aussi varié que le vôtre dont certains membres sont équipés d'armes empoisonnées. De plus, le terrain est piégé (prévoyez un jet de perception) et des masses tournantes vous empêcheront de vous terrer de votre côté de l'arène. Éliminez en priorité les guerriers adverses en manoeuvrant avec malice avant de vous occuper des autres larrons pour sortir vainqueur de cette première journée.

Reposez-vous alors comme il se doit, entraînez-vous et repartez au charbon pour la deuxième journée. Vous êtes d'abord envoyé en pâture à des tigres géants peu commodes qui sortiront des tentes de part et d'autre : regroupez vos héros pour ne pas que l'un d'eux se fasse encercler et utilisez Naurim comme appât le temps que Takate et les autres terrassent les bêtes. Le deuxième combat est plutôt simpliste, à plus forte raison si votre héros est un archer : envoyez vos guerriers au corps-à-corps tout en pilonnant les archers ennemis avec Niam et Zurbaran et vous aurez tôt fait d'en finir. Enfin, trois ogres noirs viennent clôturer les festivités du jour : utilisez sans fautes les magies de soutient de Niam et Zurbaran pour booster vos guerriers et affaiblir les créatures et vous les terrasserez plus facilement que vous ne le pensez.

Il est temps de préparer votre combat contre la reine parasite : parlez au dresseur dans la cour, puis défiez en duel le vieux gladiateur sur la droite pour obtenir son somnifère. Donnez-le au dresseur pour qu'il l'inocule à la reine et vous simplifie ainsi le combat à venir avant de vous engager pour le dernier jour de compétition, durant lequel Niam ne sera pas capable de se concentrer et donc, d'utiliser la magie. Vous devrez également vous assurer qu'Aurélia reste en vie durant les trois combats, n'hésitez donc pas à la soigner régulièrement. La première arène peut se révéler assez

difficile, car tous les trois tours environs les foyers pivotants feront feu et brûleront tout ce qui se trouve sur leur trajectoire, ce qui peut mettre vos tactiques habituelles à mal. Utilisez cela à votre avantage en anticipant sur les rotations pour placer vos ennemis sur la bonne trajectoire et utilisez si besoin les deux puits de santé tout en haut à gauche et à droite de la map.

Le deuxième combat vous met face à de dangereux crocodiles, qui chaque fois qu'ils mangeront de la viande sur les autels causeront des dégâts à Aurélia. Laissez-les faire malgré tout et gardez vos guerriers près des puits de santé de part et d'autre de votre point de départ en soignant Aurélia au besoin avec Zurbaran. Laissez les reptiles s'approcher et se blesser sur les pics au sol pour les achever plus rapidement et vous passerez sans mal à la dernière épreuve.

La reine parasite apparaît au début du deuxième tour de combat. Laissez Naurim et Zurbaran près d'Aurélia pour assurer sa survie et occuper la reine et envoyez pendant ce temps votre héros et Takate en vadrouille pour fermer les quatre puits de larve, qui posent ici un danger encore plus grand qu'à l'accoutumée : en passant sur un filet de liquide vert au sol, elles se transforment en effet en explosif sur pattes, qui peuvent certes endommager la reine mais surtout tuer Aurélia si vous n'y prenez pas garde. Une fois les puits fermés, détruisez donc les larves restantes avant de vous acharner sur la reine, jusqu'à ce que mort s'ensuive.

La victoire en poche, allez parler à Aurélia sur la droite des catacombes, entrez dans la chambre de Diego au fond et faites-lui la peau pour récupérer la clé du masque de la honte. Libérez enfin Aurélia de ce fardeau pour passer au chapitre suivant.

Le testament de Jesabella (quête annexe)

Vous ne pourrez compléter cette quête, qui débute automatiquement pendant vos premiers combats en tant que gladiateurs, qu'une fois rendu dans le Chapitre 3 en visitant la ville d'Istina et en parlant aux personnages présents. Vous êtes alors aiguillé vers un cimetière rempli de squelettes, qu'il vous faudra vaincre à l'aide de dégâts contondants et de feu de préférence.

Chapitre 3 - Lysander

Lysander

De retour pour un nouveau flash-back ! Rendez-vous à Neetha et entrez dans le labo de Lysander. Il vous confie une tâche apparemment toute simple, à savoir récupérer de la chitine : rendez-vous donc au cimetière avec Aurélia à partir de la ville et utilisez les magies de la sorcière pour facilement atteindre à distance les cinq larves initiales, qui disposent de 16 points de vie.

Battez malgré tout immédiatement en retraite vers le haut, car d'autre larves plus robustes viendront vous enquiquiner en sortant des trous derrière vous : focalisez vos assauts sur les larves les plus faibles en plaçant vos deux personnages sur les cases vertes face à l'escalier (même si l'un d'eux meurt, il sera ainsi considéré comme au bon endroit si l'autre réussit à tuer les dernières larves requises) et rapportez le fruit de votre labeur à Lysander.

Bienvenue à Mengbilla !

Vous voilà à nouveau libre dans la ville capitale avec Aurélia dans vos rangs. Allez parler au prêtre d'Hesinde dans le quartier de l'herbe de songe, puis allez consulter l'alchimiste Menchal dans le quartier éponyme.

Poison et limaces

Allez vous entretenir avec le capitaine Daragossa dans le quartier de l'herbe de songe et prenez le large vers l'île des morfus. Laissez si vous le souhaitez l'éleveur Achaz en paix et envoyez un guerrier bloquer la route de chacun des morfus lors du premier combat pour pouvoir les soutenir efficacement à distance. Pour compléter la quête, vous n'avez besoin de vous rendre qu'à un seul marqueur d'objectif : celui du haut vous opposera à l'éleveur et à trois de ses créatures dans un marais (un jet de perception est toujours le bienvenu dans ce cas) tandis qu'atteindre le campement pirate nécessitera de prime abord que vous enflammiez les bâtiments au nord.

Arrivé à la baie pirate, abaissez les passerelles successives en ne restant pas sur la trajectoire du container manipulé à distance par un pirate bien planqué et éliminez les plus grosses menaces à distance pendant que vos guerriers se frayent un chemin jusqu'au fond de l'arène par la gauche. Rapportez quoi qu'il en soit le composé à Menchal à Mengbilla pour passer à la suite.

L'alchimiste

Rendez-vous à Ohzara, à l'ouest de Mengbilla, parlez aux gardes et combattez pour sauvegarder vos deniers. Une fois dans le laboratoire, éliminez rapidement tout ce petit monde en faisant se déverser le poison du baril au centre et questionnez l'assistante restante après le combat.

Parmi les Renards des airs

Rendez-vous dans la ville de Duyar et parlez à la guérisseuse sur la gauche pour lui demander ce que les membres de ce groupe sont devenus. Vous écopez alors d'une quête par tête pour les retrouver et les convaincre de reformer les Renards des airs : commencez par vous rendre à Istina au nord pour trouver Ralman. Acceptez de l'aider, rendez-vous au point indiqué et offrez quelques ducats au moha pour qu'il vous donne sa dent en or, que vous pouvez alors ramener à Ralman.

Rendez-vous ensuite à Aldenia pour parler à Oralia, acceptez de l'aider à son tour et faites route vers Bilhen au nord. Passez discrètement de buisson en buisson en restant loin des gardes ou, au choix, livrez bataille en éliminant les renforts ennemis pour entrer dans la ville, puis laissez Naurim donner le mot de passe à Grimani, sur le balcon. Sur la route du retour, un groupe de malandrins tentera de s'en prendre à votre précieux tonneau : restez bien en formation autours de ce dernier pour ne donner aucune opportunité à vos agresseurs et attendez qu'ils viennent à vous pour les liquider : vous pourrez ensuite sereinement charger les archers ennemis.

Rapportez le tonneau à Oralia pour la compter dans les rangs des Renards, puis rendez-vous à la tour de Manolo au sud-est de Mengbilla. Négociez le droit d'entrée imposé par les gobelins en utilisant le charisme d'Aurélia (ou combattez les pauvres créatures), puis payez le prix demandé par la princesse gobelin à l'intérieur pour obtenir la clé menant aux quartiers du mage (ou, là encore, combattez pour conserver vos deniers). Au rez-de-chaussée, vous pourrez récupérer le trésor de Suulak dans le coffre si vous aviez aidé le gobelin dans le premier chapitre.

Une fois au premier étage, tentez de raisonner Manolo, puis une fois confronté au golem, utilisez vos deux guerriers pour le contenir en utilisant votre héros et l'un de vos mages pour détruire les miroirs, ce qui affaiblira considérablement la bête ainsi que les golems plus petits qu'elle laisse après le premier coup. Utilisez des armes contondantes et quelques sorts pour terminer le travail, puis rejoignez Iside à Duyar pour conclure cette quête.

Les Renards volent à nouveau !

Rendez-vous aux caravanes indiquées sur votre carte, à l'est, et faites tout votre possible pour qu'aucun ennemi n'atteigne la cloche à droite du terrain : utilisez le sort de renversement d'Aurélia, les coups passants de vos guerriers, le sort Rapide comme l'éclair et toute corde à votre arc pour stopper l'avancée de vos adversaires et les tuer dans l'oeuf, puis dans l'arène suivante, choisissez les personnages possédant le plus de vitesse (et donc pouvant se déplacer sur le plus grand nombre de cases) pour rapidement aller libérer les prisonnier dans les trois caravanes dans le sens ante-horaire, ce qui vous permettra de rejoindre l'échelle en haut à gauche sans être encerclé.

Dans l'arène suivante, traquez et tuez de façon prioritaire le mage ennemi qui tentera de se cacher à gauche de l'arène, car en plus de lancer des sorts relativement puissants, c'est une fois cette cible éliminées que votre proie sortira de son trou : stoppez-le physiquement et mettez-le Ko pour mettre fin à l'affrontement le plus rapidement possible. Vous êtes ensuite libre d'épargner ou non le pauvre bougre pour terminer la quête.

Areimanios

Rendez-vous dans cette zone à partir du quartier de l'herbe de songe de Mengbilla, parlez aux pestiférés qui montent la garde et, au choix, combattez-les pour ouvrir la voie ou acceptez de les aider. Cette seconde option demande toutefois de la préparation, car elle requerra que vous descendiez dans le puits non loin et affrontiez pas moins d'une petite trentaine de morts-vivants, ces créatures frappant très fort et inoculant un puissant poison à chaque coup. Si vous optez

pour cette solution qui vous permet d'épargner les pestiférés, préparez vos meilleurs armes contondantes et enflammées et campez en bas au centre de l'arène en boostant vos guerriers à grand renfort de Rapide comme l'éclair 3 et 4 ainsi que Pas feutrés. Utilisez également Clarum Purum 3 ou 4 si le poison devient un problème.

Quelle que soit la solution choisie, vous passez ensuite à une nouvelle quête une fois entré dans les catacombes.

Le but est proche

Autant vous dire que si vous avez réussi à éradiquer les trente morts-vivants durant la quête précédente, écumer les grottes des catacombes ne vous posera aucun soucis : employez vos tactiques habituelles en privilégiant les dégâts contondants toujours aussi efficaces, détruisez sans faute le cristal tout à gauche de l'arène remplie de squelettes pour éviter qu'ils ne regagnent des points de vie à chaque tour, puis dans l'aire de combat que vous devez simplement traverser, utilisez Rapide comme l'éclair 3 sur un ou deux guerriers pour que ces derniers aient tout loisir d'ouvrir les coffres, ce qui provoquera l'irruption de tentacules relativement inoffensives si vous avez de bons scores de Maîtrise corporelle.

Dans la dernière arène après avoir retrouve Lysander, contentez-vous de faire avancer vos héros un peu dans toutes les directions en éliminant si possible l'arbalétrier sur la droite mais surtout, je restez pas sur les passerelles en bois, que le kraken se fera un plaisir de détruire. Votre héros tombera ensuite immanquablement dans les profondeurs, où il retrouvera Lysander en tête à tête : si vous êtes mage ou chasseur, faites-vous plaisir en mettant votre rival KO avant même qu'il n'arrive à votre niveau ou rapprochez-vous de lui pour le réduire en bouilli. Questionnez-le ensuite autant que vous le voulez avant de finalement clôturer ce chapitre.

La lance Kor (quête annexe)

Parlez au forgeron près de l'arène pour démarrer cette quête en lui montrant votre premier bout d'acier noir. Il vous faudra en trouver huit autres pour reformer la Lance de Kor auprès de ce même forgeron, et pour ce faire rien de plus simple : complétez toutes les quêtes annexes qui suivent ! En plus de vous donner accès à la meilleure lance du jeu cela vous donnera en sus l'occasion de faire le plein de PA, dont vous aurez par la suite bien besoin.

La couleur des Rois (quête annexe)

Parlez à Katalinya dans le quartier des alchimistes pour prendre connaissance de son problème et rendez-vous à Aldenia pour parler aux pêcheurs dans la ruelle. Suivez le symbole qui apparaît alors au fond de la rue, donnez une bonne leçon à la bande d'Yvonia, partagez ou non le butin avec le pêcheur une fois de retour dans la ruelle et ramenez ses escarbots à Katalinya.

Pilleurs de cadavres (quête annexe)

Acceptez la nouvelle tâche que Katalinya a à vous confier et entrez dans la zone qui apparaît juste à droite. Votre but sera ici d'éliminer un maximum de voleurs avant que ceux-ci ne prennent la fuite : postez donc rapidement vos guerriers devant les cases de repli des malandrins, puis une fois ressorti faites route vers le sud de Benivilla. Là, faites un jet de perception pour repérer les pièges et faufilez-vous en détruisant les petites barricades sur les côtés pour envoyer vos guerriers au corps-à-corps. Enfin, rejoignez la crypte qui apparaît au sud, placez votre meilleur guerrier face à la porte du fond et mettez vos autres personnages en place autours avant d'ouvrir : éliminez rapidement le mage en retenant les squelettes pour en finir et retournez voir Katalinya pour être payé.

Le vieux coffret (quête annexe)

Allez parler au tortionnaire dans le quartier des courtisanes, rejoignez la ville de Theniran au nord-ouest pour parler à l'aubergiste du coffret, puis rendez-vous à Winneb pour parler à la marchande dudit coffret. Rendez-vous ensuite à Lorfas, combattez ou offrez un peu d'or aux brigands qui terrorisent le forgeron et rapportez le coffret ainsi récupéré à Keidre. Allez ensuite vous faire payer auprès du tortionnaire.

La mendiante (quête annexe)

Interpellez les mendiants sur la place principale de Mengbilla, allez voir Keidre dans le quartier des courtisanes, puis

rendez visite au mage Imaculo à l'ouest. Combattez-le en prenant garde à son puissant sort d'esquive, retournez voir Keidre en lui suggérant d'employer la mendiante et allez vérifier auprès d'Imaculo que tout se passe bien pour conclure.

Lames croisées (quête annexe)

Parlez à Daria dans le quartier de l'arène, sur la gauche, et mettez KO tous ses guerriers pour pouvoir la compter comme professeur de mêlée pour le restant du jeu.

Combats d'arène (quête annexe)

Combattre la reine parasite ne vous a pas suffit ? Alors les combats d'arène sont là pour combler votre soif de sang. Neuf nouveau combats, plus stratégiques que les précédents, vous sont en effet proposés et vous êtes libre de vous reposer entre chaque affrontement. A l'issue des neuf batailles, vous recevrez un set complet de l'armure lamellaire disponible chez le forgeron de Neetha : de quoi bien équiper vos deux guerriers !

Venger Niam (quête annexe)

Allez parler à Marwan dans l'arène proprement dite pour apprendre la localisation d'Hélia et retrouvez-la à l'est de Cuoris. Là, ne vous faites pas surprendre par la puissance des attaques à deux mains des sbires de la jeune femme et envoyez l'un de vos guerriers lui faire la peau en personne pour conclure.

La Nouvelle jouvencelle (quête annexe)

Retournez à l'arène pour parler à Marwan, qui vous chargera de lui trouver une nouvelle attraction. Rendez-vous au point indiqué au sud pour rencontrer son contact Gredo, puis suivez le marqueur qui apparaît pour secourir la jeune femme. Le combat contre les mohas est assez compliqué, car vous devez le remporter en 7 tours pas plus. Faites un jet de perception pour repérer les pièges, éliminez le mage moha en priorité à l'aide d'attaques à distance et boostez vos guerriers comme il se doit pour rapidement éliminer les combattants adverses. Vous pouvez alors mentir à Gredo pour libérer la fille ou la rapporter comme convenue.

La Dernière création de Telemache (quête annexe)

Allez trouver Telemache à Benivilla pour lui offrir votre aide et capturez son gorille en faisant lever la cage par l'un de vos héros à l'aide du levier à droite et en l'attirant en dessous avec vos autres personnages. Rabaissez la cage au moment opportun pour terminer le combat et satisfaire Telemache.

Un Druide sinistre (quête annexe)

Allez parler à la vieille femme à Bilhen, puis partez secourir sa fille dans la forêt en éliminant la horde de loups qui vous entoure (une bonne Maîtrise corporelle est souhaitable pour vos guerriers). Rejoignez ensuite le coeur de la forêt pour mener sans doute l'un des affrontements les plus compliqués du jeu. Un troll des bois invulnérable surveille en effet la berge, tandis que le lys depuis son marais possédera d'emblée l'un de vos personnages, l'attirant à lui et le condamnant à la mort à cause des multiples tentacules qui sortent de l'eau. Avec l'un de vos guerriers, tenez le troll en respect en activant quelques sorts de soutient comme Pas feutrés et enchaînez les attaques à distance avec vos autres personnages disponibles en restant en dehors de l'eau. Après un âpre combat, vous libérez le druide et êtes libre de laisser la fille choisir son destin ou non.

Le coeur d'or de Zurbaran (quête annexe)

Parlez à l'elfe nommé Madavar à Winneb et acceptez de l'aider à conquérir sa belle. Allez la trouver à l'ouest de Lorfas, retournez voir Madavar et allez lui chercher les trophées dont il a besoin en chassant quelques crocodiles géants et un lys maudit (qui celui-là n'est pas accompagné d'un troll invulnérable, c'est déjà ça). Les trophées en poche, apportez-les à Ninivé, puis apportez l'arc qu'elle vous confie à Madavar pour en obtenir un encore meilleur en récompense.

Le Malheureux derviche (quête annexe)

Vous retrouvez le derviche que vous aviez rencontré dans l'arène à Cuoris, où vous pouvez acheter sa liberté pour 50

ducats.

J'ai besoin d'eau ! (quête annexe)

Aux confins du héros, offres votre aide à l'entrepreneur et gardez les civils éloignés du puits jusqu'à devoir combattre un groupe de mercenaires tous équipés d'armes empoisonnées. Ne laissez pas la sage-femme prendre de l'eau pour l'accouchement si vous désirez compléter la quête en bonne et due forme.

Satané porcin ! (quête annexe)

Vous débuterez cette quête en prenant avec vous le porcin Frenkel en sortant de la tour de Manolo, sur la rive. Emporter ce porc avec vous ne révélera son utilité que dans le Chapitre 4, durant lequel Frenkel découvrira un passage secret dans la ville de Neetha.

Sauvez la Belle ! (quête annexe)

Après avoir reformé et recruté les Renards des airs, vous croiserez un groupe d'assassin au nord de Duyar en train de s'en prendre à Keidre. Attention, ces assassins peuvent provoquer des dégâts magiques qui empêcheront vos mages de lancer leurs sorts et possèdent une très bonne esquive : ne leur laissez donc pas le temps de dicter leur rythme et éliminez-les avec vos guerriers. Amenez Keidre à Iside dans la ville de Duyar, allez trouver Menchal dans le quartier des alchimistes de Mengbilla et achetez le cinabre à Katalinya pour 50 ducats.

Rendez-vous ensuite à Lorfas pour demander l'autre ingrédient à Fessir et escortez-le avec sa cargaison pour mériter votre précieuse pousse. Vous devrez pour cela vaincre trois groupes de lézards Achaz, toujours en veillant à ne pas rester en dessous des ombres ailées pour ne pas recevoir un rocher sur la tête. Les ingrédients en poche, amenez-les à Menchal, qui vous donne l'antidote et allez soigner Keidre.

Le prophète d'Ohzara (quête annexe)

Au détour d'une escale à Ohzara, vous entendrez parler d'un prophète en interrogeant les autochtones : allez livrer combat contre les civils endoctrinés par le Murmure via l'icône qui apparaît dans la ville pour conclure cette quête, qui sera suivie par d'autre du même genre dans le chapitre suivant.

Charyb'Yzz (quête annexe)

Après votre grand coup avec les Renards des airs, rendez-vous à Benivilla et soudoyez le garde à droite pour entrer dans la bâtisse. Acceptez d'aider l'homme que vous y trouvez malgré son côté un tantinet agressif, allez demander le livre mentionné à Menchal dans le quartier des alchimistes et refusez de payer les 300 ducats. Introduisez-vous plutôt par effraction chez lui, éliminez le mage et le golem à grand renfort de dégâts contondants et apportez le livre à Harm. Ce dernier ne semble toutefois plus aussi motivé de se libérer de la malédiction.

Partez malgré tout avec le livre vers le temple tout à l'est, faites un jet de perception pour repérer les trous de vase dans le marais et utilisez les flaques de bulles à bon escient lorsque les lézards se placent dessus pour les carboniser. Dans le temple proprement dit, éliminez pas moins d'une vingtaine de tentacules en boostant vos guerriers comme il se doit pour récupérer l'un des tout meilleur bouclier du jeu, puis retournez chez Harm à Benivilla pour clore la quête.

La Commère (quête annexe)

Allez voir Menchal, encore lui, pour lui offrir votre aide. Entrez ensuite dans la charpenterie de Ciliego sur la place centrale de Mengbilla et usez de perception pour voir où sont disposés les multiples pièges de l'atelier. Frayez-vous un chemin jusqu'à la porte avec votre guerrier le plus résistant, soignez-le, boostez-le comme il se doit et faites-le traverser le nuage de gaz pour qu'il puisse le couper grâce au levier au centre. Vous pourrez ainsi faire transiter tous vos héros et terminer de faire le ménage à grand coups de hache. Retourner voir Menchal pour obtenir votre récompense.

L'Innocence de Ciliego (quête annexe)

Allez parler au tortionnaire dans le quartier des courtisanes après avoir fait accuser Ciliego, discutez ensuite avec ce

dernier et soudoyez ou combattez le garde en charge de le conduire à la corde. Retrouvez le charpentier à Ohzara sur les rives, retournez à son atelier et faites place nette pour trouver le passage secret. Postez deux guerriers sur le pont pour bloquer l'accès au créatures et les passer à la moulinette (quelques-unes passeront dans leur dos mais rien qui ne puisse être réglé avec votre héros et vos mages), puis au fond de la crypte, utilisez Rapide comme l'éclair 3 sur votre guerrier le plus rapide après avoir abaissé le levier sur le pilier en bas au centre pour ouvrir la grille. Envoyez ce guerrier dans le passage ainsi ouvert pour qu'il détruise le cristal pendant que le reste de votre groupe temporise en compagnie des squelettes et autres créatures. Vous avez ensuite tout loisir de pacifier la zone et de retourner voir Ciliego pour conclure.

Trop de corbeaux (quête annexe)

Après avoir secouru Keidre en lui apportant l'antidote, rendez-vous à l'auberge du quartier de l'herbe de songe à Mengbilla pour questionner Ossip : faites mordre la poussière aux malandrins dans la grande salle de l'établissement, puis rendez-vous à El'Halem pour parler à Clarizia. Éliminez tout ce beau monde en petite tenue en vous concentrant d'abord sur Rayadés, rendez-vous à l'école de combat tout à gauche du quartier de l'arène et montrez à ces pleutres qui sont les meilleurs guerriers.

Rendez-vous ensuite au barrage au nord de Benivilla pour faire la peau à une poignée d'assassins disposant comme de bien entendu d'armes empoisonnées (pensez à utiliser Clarum Purum), rejoignez la maison de campagne de Ta'ir plus au nord et lancez un jet de perception pour repérer les pièges. Mettez hors d'état de nuire tous les assassins présents puis rendez une petite visite à Clarizia à El'Halem pour conclure cette quête.

Le Coup de maître de Telemache (quête annexe)

Offrez une fois de plus votre aide à Telemache à Benivilla et entrez dans la crypte des Euliks désignée sur la carte. Dans cette arène un peu spéciale, vous allez devoir abaisser tous les leviers et faire en sorte que toutes les plaques de pression soient enfoncées pour ouvrir la grille au fond à droite. Utilisez pour cela les squelettes qui vous entourent et pour ne pas rater le coche, utilisez Rapide comme l'éclair 3 sur votre héros le plus rapide pour qu'il se faufile par l'ouverture et abaisse une nouvelle série de leviers pendant que ses camarades temporisent avec les ennemis. Amenez le livre à Telemache, escortez-la sur le lieu du rituel qui se passe comme sur des roulettes et retournez lui parler pour clore la quête.

Chapitre 4 - Urias

Le Murmure Sans-Nom

Après un bref flash-back, retrouvez vos compagnons dans le quartier de l'arène, mettez au tapis cette bande d'esclavagistes et allez vous adresser au capitaine Daragossa dans le quartier de l'herbe de songe pour qu'il vous emmène jusqu'à Drôl. Sur la route vers le nord, vous êtes interpellé par un groupe de fanatiques : laissez parler Aurélia si vous voulez éviter l'affrontement ou foncez dans le tas, en faisant tout de même attention car les ennemis sont forts et nombreux.

Encore plus loin au nord, c'est cette fois-ci le bailli Lasca et ses hommes qui vous réserve un accueil chaleureux : concentrez les assauts de vos guerriers sur Lasca en déployant vos magies habituelles pour rapidement l'éliminer et nettoyez la zone en allant cherche au contact les arbalétriers si besoin.

Vous avez alors l'option d'enlever le masque de la honte imposé à Aurélia : sachez que faire totalement confiance à cette dernière jusqu'à la fin du jeu vous permettra de la conserver pour l'affrontement final. Faites donc votre choix, menez une nouvelle escarmouche contre des fanatiques aux portes de Neetha après avoir mené un dialogue entre votre héros et sa sorcière bien aimée et vous passerez à la quête suivante.

L'insurrection des agneaux

Dirigez-vous vers la prison de Neetha tout près de la ville proprement dite, confrontez-vous à un nouveau groupe de fanatiques après le dialogue avec la prophétesse, faites mine de vous diriger directement vers son sanctuaire après le combat, éradiquez les araignées et les fanatiques que vous trouverez dans les deux arènes suivantes au sud et

préparez vos meilleurs armes contondantes pour démolir du squelette et obtenir le disque de bronze nécessaire à l'ouverture du sanctuaire.

Affrontez un énième groupe de fanatiques sur la route, puis préparez-vous à lancer toutes vos meilleurs attaques à distance sur la prophétesse pour la mettre KO d'entrée de jeu et priver ses loups de leur aura maléfique.

La pierre de lune

Faites route vers la maison de campagne d'Urias tout en continuant ou non de faire confiance à Aurélia, puis préparez-vous à enchaîner trois combat d'affilée contre des loups, des sbires en armures lourdes et autres fanatiques lambda. Prenez le temps de vous reposer quitte à repartir pour Neetha, faites un détour par le chenil au sud en utilisant le sifflet avec Naurim uniquement à la fin du combat, puis dirigez-vous vers l'amphithéâtre.

Envoyez comme de coutume vos guerriers en première ligne pour attirer les ennemis comme des mouches et les aligner un par un avec les sorts de soutient adéquats, retournez au niveau du parc, éliminez méthodiquement les soldats en armures lourdes avant d'avancer vers les ennemis suivants et faites la peau à Luciano dans l'arène suivante après avoir occis toute sa garde rapprochée. Vous pouvez ensuite vous rendre au vieux chêne en haut à droite du domaine.

Le Nom

Durant ce flash-back, vous contrôlerez Urias en compagnie de votre héros : utilisez principalement Rapide comme l'éclair 3 sur Urias pour le faire bouger deux fois par tour et brisez ainsi rapidement le gros cristal qui régénère les squelettes. Dans la tombe proprement dite, utilisez ce même sort pendant que votre héros joue les faire valoir pour aller rapidement détruire les quatre cristaux autours du cercueil avec Urias, puis manoeuvrez autours des têtes cracheuses de feu pour que la momie lézard soit prise à plusieurs reprises dans le souffle pendant que vous vous soignez au cas où les flammes vous touchent aussi.

Poursuivez encore le souvenir à votre convenance pour découvrir le fin mot de l'histoire et rappelez-vous que faire confiance à Aurélia sera payant.

Champ de bataille de Wobram (quête annexe)

Parlez au mendiant esseulé à Wobran pour faire apparaître cette destination à l'est de la ville et éliminez-y les quelques fanatiques, en commençant par le mage qui se terre au fond à droite pour compléter cette quête.

Chapitre 5 - La Vallée éternelle

La Chamane

De rudes combats vous attendent pour ce début de chapitre. D'abord, trois gorilles géants accompagnés de leurs petits : boostez vos guerriers comme il se doit pour qu'ils puissent esquiver les assauts des grands singes et n'hésitez pas à également user de magies débilitantes sur vos adversaires. Le combat qui suit à l'entrée du village moha, quant à lui, est d'une difficulté tout simplement atroce : la zone est truffée de plantes toxiques, les guerriers adverses sont résistants, puissants, et ont une excellent esquive, en plus de tous posséder Coup passant (ce qui, dans une arène aussi étriquée et avec leur lance, est une véritable tuerie). Leurs armes sont de surcroît empoisonnées et le mage moha posté au fond en hauteur vous mènera la vie dure si vous ne le supprimez pas très vite. C'est donc à la fois la première et la dernière fois que votre humble serviteur vous conseille de rabaisser le niveau de difficulté à " Facile " pour espérer passer ce combat, dont l'issue dépendra beaucoup de la chance que vous avez avec les jets de dès invisibles.

Une fois arrivé dans le village proprement dit, utilisez Rapide comme l'éclair 3 sur un ou deux guerriers pour rapidement fouiller les huttes et rapatrier la chamane, puis dans l'arène suivante, protégez cette dernière en menant un long et âpre combat contre les hordes de lézards volants qui viendront vous mener la vie dure. Gardez toujours vos guerriers au top avec vos sorts favoris pour conserver la cadence et passer à la quête suivante.

Le Jardin des ancêtres

Rendez-vous au point indiqué et utilisez vos meilleures attaques à distance contre le lys (redémarrez le combat si le personnage possédé au départ ne vous arrange pas) en envoyant même vos guerriers au corps-à-corps cette fois-ci (leur Maîtrise corporelle devrait en effet leur permettre toutes les folies à présent). Ignorez les feux follet, qui ne vous causeront que des dégâts minimes. Rapportez ensuite la racine à la chamane pour entamer le rituel.

La Cité éternelle

En vous rendant à destination vous vous interdirez toute marche arrière : vérifiez donc bien que vos héros disposent des capacités que vous souhaitez et que vos stocks de vivres et de munitions sont pleins, car vous n'aurez qu'une seule autre occasion de gérer tout cela un peu plus loin dans le chapitre. Vous aurez le choix de révéler le mot de bannissement à un membre de votre groupe : faire confiance à Aurélia n'aura pas de conséquence néfaste quoi qu'il arrive.

Frayez-vous alors un chemin parmi les diverses grottes et cavernes, pour la plupart optionnelles, faits un jet de perception lorsque des araignées sont sur le coup pour repérer toutes leurs toiles et dans l'arène où les arachnides arrivent sans cesse pour vous empêcher de rejoindre la sortie, détruisez rapidement les " ponts " de toile à l'aide d'attaques à distance pour les empêcher de vous atteindre. Lorsque vous atteignez ensuite l'arène que vous devez traverser de long en large sans vous faire rattraper par le nuage toxique, faites avancer vos personnages quoi qu'il arrive lors des premiers tours pour mettre un peu de distance, usez et abusez de Rapide comme l'éclair 3 pour permettre à vos guerriers de nettoyer le passage et frayez-vous un chemin entre les cocons en détruisant trois d'entre eux, soit sur la gauche soit sur la droite. Avec un minimum de chance si vos guerriers se distinguent suffisamment, vous atteindrez la sortie sans problème.

Plus loin au sud, vous tombez nez à nez avec Furnonfur, le dragon avec lequel Naurim vous rabattait les oreilles. Envoyez vos guerriers pour lui titiller les écailles en utilisant vos sorts de soutient favori et prenez garde aux éboulements que provoquera le boss, car il peuvent ensevelir définitivement l'un de vos personnages. L'affrontement se révèle autrement relativement facile, mais dépendant de vos choix passés, Aurélia sera susceptible de quitter votre groupe à la fin du combat.

L'épreuve finale

Parlez à l'homme-lézard qui se trouve sur votre route : ce dernier peut vous vendre de précieuses provisions et est capable d'enseigner tout est n'importe quoi à l'ensemble de vos personnages afin que vous puissiez compenser l'éventuel départ d'Aurélia. Apprenez donc quelques sorts de plus à Zurbaran si besoin et mettez-vous en route pour les 12 épreuves. Sachez que vous pouvez réussir ces épreuves de deux façons différentes : écouter les conseils d'Urias en vous facilitant la vie ou bien emprunter le chemin plus difficile pour plaire aux dieux.

Efferd : n'empoisonnez pas l'eau des crocodiles pour ne pas vexer cette divinité et battez-les à la loyale
Travia : utilisez un sort de soin sur les trois vierges pour qu'à la fin du combat elles aient toutes plus d1 point de vie.
Boron : activer les cristaux noirs invoquera des squelettes à votre service : ne cédez pas à cette facilité pour ne pas contrarié ce dieu.

Firun : vous ne devrez pas utiliser la plaque de pression centrale pour rester dans les faveurs de cette divinité de la chasse, et devrez donc parvenir à éliminer les Achaz accompagnés par des loups en pleine forme.
Tsa : n'ouvrez pas les enclos et occupez-vous des deux ogres à la régulière
Ingerimm : ne coupez pas les flammes et éliminez les trois ogres sur votre route pour gagner sans énerver la divinité.

Phex : prenez votre temps et traversez la zone sans alerter le moindre ennemi avec tout votre groupe (ce qui pourra nécessiter plusieurs essais) pour rester dans ses faveurs.
Rahja : faites un petit détour par la droite pour libérer la jeune femme en cage en en profitant pour éliminer les Achaz.
Praios : menez le combat normalement sans éteindre les lumières (ce qui pourra mener au déplacement inopportun de vos personnages entre deux tours).

Rondra : n'utilisez que des attaques de mêlée contre l'ogre géant sans faire usage de la moindre magie pour ne pas la contrarier.
Peraine : ne brûlez pas les hautes herbes et venez à bout des quatre tigres.
Hesinde : ne buvez pas le sang dans la coupe au centre et détruisez les cristaux à grand renfort de dégâts contondants.

Une fois toutes ces épreuves passées, rejoignez le Hall des Prophètes. Là, selon vos choix passés, vous serez peut-être confronté à Aurélia si vous ne lui avez pas fait confiance. Autrement, vous ferez face à un chamane lézard accompagné de cinq morfus : éliminez en priorité le chamane en faisant charger vos guerriers dessus, prenez garde à l'étendue rougeâtre qui s'étend sur l'aire de combat, puis faites en sorte de terrasser les cinq morfus dans le même tour pour pouvoir conclure le combat.

Autrement, d'autres ne cesseraient d'arriver à l'infini.

Faites un dernier tour chez l'homme-lézard si besoin et entrez ensuite dans le temple du Sans-Nom, où vous affronterez bien entendu Urias. Durant la première phase de combat, usez de vos sorts de soutient habituels en lançant surtout un Rapide comme l'éclair 3 sur votre guerrier le plus rapide, qui sera chargé de poursuivre Urias. Ce dernier se téléportera en effet d'un bout à l'autre de l'arène après avoir pris un coup : occupez donc les morts-vivants et autres squelettes avec le gros de vos troupes pendant que le guerrier en question chasse le nécromancien.

Pour la suite du combat, deux golems font leur apparition pour épauler Urias et le dédale de murs disparaît : envoyez au moins deux guerriers pour détruire les trois cristaux sans vous soucier des golems, lancez toujours vos magies de soutient et lorsqu'Urias est vulnérable, concentrez tous vos coups sur lui sans vous soucier des Achaz et autres créatures qui viennent en renfort : vous en terminerez ainsi rapidement avec le boss et serez libre d'admirer la fin du jeu !

Les Prophètes (quête annexe)

Rendez-vous dans les villes de Fastina, d'El-Halem et de Winneb pour entendre à chaque fois des rumeurs sur l'apparition d'un prophète et de son influence. Un combat contre un groupe de fanatiques s'ensuivra alors à chaque fois (à Morbal dans le cas du prophète de Winneb), durant lesquels il vous faudra comme à l'accoutumée éliminer le mage en premier pour priver ses ouailles de soutient.

Professeurs importants

Daria - Quartier de l'arène à Mengbilla.
Tulefa - Catacombes de l'arène à Mengbilla.
Ciliego - Complétez les quêtes " La commère " et " L'innocence de Ciliego " pour qu'il soit disponible à Ohzara sur les rives.
Madavar - Disponible à Winneb.
Ninivé - Entamez la quête " Le coeur d'or de Zurbaran " pour disposer de ses services.
Imaculo - Entamez la quête " La mendiante " pour pouvoir le combattre et pouvoir parler magie avec lui.
Manolo - Rencontré automatiquement durant la quête avec les Renards des airs.

© Blizzard Entertainment 1996

CODES DES NIVEAUX

1. STRT
2. FBWC
3. QP7R

Fin K3CHV

Blocks That Matter

© Swing Swing Submarine 2011

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER LES NIVEAUX BONUS

Pour débloquer les 20 niveaux bonus il vous faudra récupérer les 40 "blocks that matter" et les 40 étoiles, toutes correspondant à un niveau de l'histoire principale, voici comment les obtenir :

Blocks That Matters

Ce sont des blocs en forme de coffre verrouillé, il vous faut les récupérer puis finir le niveau pour qu'il soient comptabilisés. Attention : certains ne sont pas accessibles dès le début étant donné que le Tetrobot ne dispose pas de toutes ses capacités, il faudra y revenir après avoir terminé le niveau 20.

Étoiles

Pour obtenir une étoile il faut terminer le niveau avec le maximum de blocs non utilisés : attention à ne pas exploser 9 blocs quand 8 suffisent, à poser 2 blocs là où il n'en faut qu'un... De plus, si vous avez déjà récupéré le block that matter du niveau vous verrez un compteur en bas à gauche de l'écran. Quand vous atteindrez le bon nombre de blocs, elle grossira et sera plus colorée. Et si jamais l'étoile devient verte c'est que vous avez plus de blocs qu'il n'en faut : il vous en reste donc à poser (avec parcimonie) pour terminer le niveau.

Blood

© Eidos Interactive / SHADE Inc.

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur T pour afficher la fenêtre de dialogue. Tapez l'un des codes suivants et validez par ENTER :

BUNZ	Pistolets
CALGON	Choix du niveau
CAPINMYASS	Désactive l'invulnérabilité
COUSTEAU	Combinaison de plongée, 200% d'énergie
EVA GALLI	Mode passe-murailles
FUNKY SHOES	Bottes de 7 lieues
GOONIES	Carte complète
GRISWOLD	Armure complète
I WANNA BE LIKE KEVIN	Invulnérabilité (God mode)
IDAHO	Toutes les armes et munitions
JOJO	Ebriété
KEVORKIAN	Suicide
KEYMASTER	Toutes les clés
KRUEGER	?
LARA CROFT	Toutes les armes, munitions illimitées
MARIO	Choix du niveau
MCGEE	Suicide par le feu
MONTANA	Toutes les armes et tous les items
MPKFA	Invulnérabilité (God mode)
NOCAPINMYASS	Invulnérabilité (God mode)
ONERING	Invisibilité
RATE	Affiche le taux de rafraichissement
SATCHEL	Tous les items
SPEILBERG	?
SPORK	200% d'énergie
TAMMO	Munitions
TCLIP	Mode passe-murailles
TGOD	Invulnérabilité (God mode)
TGUNS	Toutes les armes
TKEYS	Toutes les clés
TMAP	Carte complète
VOORHEES	Invulnérabilité (God mode)

Blood & Magic

© Interplay / Tachyon Studios

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Maintenez [Option] et tappez un des codes suivants:

Basal Golem: acolyte
Gnome: alaska
Guardian: body guard
Mana maximum: boost
Stone Golem: concrete
Zombie: dead flesh
Toute reheche accomplie: elminster
Furie: fatal attraction
Cleric: father
Gargoyle: flying monkies
Carte entière: fog? what fog?
Enchanter: gremlin
Goblin: jareth
Paladin: lancelot
Wizard: merlin
Griffin: merv
Juggernaut: microsquish
Harpy: mother in law
Warrior: needs food badly
Ghoul: raise dead
Nymph: seduction
Wraith: shadow
Wyrm: smog
Druide: wolverine
Ranger: yogi

Blood Bath

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

BADASS	Toutes les armes et munitions
ETHER	Ralentit le jeu
FLRUP	Munitions illimitées
GTNX	Termine le niveau en cours
HOLLYWOOD	Invincibilité
SGTROCK	Invincibilité et toutes les armes avec le plein de munitions

Blood Pong

© Monkey Byte

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

A l'écran titre, tapez l'un des codes suivants :

`bpisuk`	9 crédits
`bpimlamndum`	?
`bpnooknook`	Appuyez sur les touches suivantes

F1	Tue le joueur 1
F2	Tue le joueur 2
F3	Super maxi pour le joueur 1
F4	Super maxi pour le joueur 1
F5	Désactive les balles
F5	Active les balles

Bonkheads

1999

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez [Ctrl] + [Option] + [Command] quand on vous demande le nombre de joueurs.

MODE TRICHE

Entrez un des codes suivants:

Utiliser la vie d'un autre joueur pour revivre: 1ammybrother
TNT en plus: 1ambubbus
Plus de vies: 1amcheater
Tuer tous les ennemis à l'écran: 1ampesticide

© 2K Games / Gearbox Software 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONTRAT "LÂCHER DES VENTS"

Cette quête se passe dans les Arid Badlands et vous devez être de niveau 10 minimum pour pouvoir l'effectuer. Vous devez désactiver d'urgence les freins des éoliennes de la Zephir Substation. Pour cela, dirigez-vous vers la sous-station au sud. Faites attention aux ennemis présents en masse (bandits, bandits détrousseurs, bruisers). Désactivez ensuite les 3 freins. Ceci fait, rendez-vous chez Shep. Mais faites attention en chemin au grand nombre de Skags que vous pourriez croiser. En récompense de cette quête annexe, vous recevrez 2329$, 3023 XP et un bouclier.

CONTRAT "DÉGUERPISSEZ OISEAUX DE MALHEUR"

Cette quête se passe dans les Arid Badlands et vous devez être de niveau 10 minimum pour pouvoir l'effectuer. Vous devez tuer 10 Rakks. Pour cela, montez dans un Baroudeur équippé d'un lance-roquettes et dirigez-vous vers la sous-station Zephir. Après avoir quitté la route, dirigez-vous vers la gauche, vous verrez alors un nid de Rakks. Approchez-vous, verrouillez les cibles et tirez. Une fois 10 Rakks tués, retournez voir Shep pour obtenir votre récompense de 2329 $ et de 2879 XP.

CONTRAT "LE VENTILO"

Cette quête se passe dans les Arid Badlands et vous devez être de niveau 13 minimum pour pouvoir l'effectuer. Vous devez tirer sur les excréments de l'éolienne de Howling Defile. Elle se trouve en face de Titan's End, en suivant la route vers le nord vous tomberez dessus. Un nid de Rakks est situé a son pied, vous devez donc vous y rendre et avoir un Baroudeur équipé d'un lance-roquettes. Faite sortir les Rakks de leur tanière et tuez-les, ensuite tirez sur les 6 paquets d'excréments qui recouvrent la machine. Puis retournez voir Shep pour obtenir votre récompense de 4363 $ et de 2700 XP.

ROUND DE LA MORT

Première manche

Cette quête annexe a lieu dans les Arid Badlands, et il faut être de niveau 12 au moins pour l'accomplir. Dans l'arène, vous allez affronter des Skags aînés et adultes. Utilisez une arme incendiaire et vous en viendrez rapidement a bout. Après les avoir tué, un Skag alpha arrivera. Utilisez une arme corrosive pour le tuer. Une fois l'Alpha mort, vous devez aller voir Rade pour obtenir votre récompense, 1947 $, 1680 XP et un bouclier.

Deuxième manche

Cette quête annexe a lieu dans les Arid Badlands, et il faut être de niveau 15 au moins pour l'accomplir. Dans l'arène,

vous allez affronter des Skags adultes et des alphas. L'arme corrosive est la seule vraiment efficace contre eux. Le niveau est assez élevé, mais en bougeant sans arrêt, en esquivant les charges des Skags et en étant précis le plus possible dans vos tirs, vous devriez finir cette quête sans problème. Une fois tous les Skags mort, allez voir Rade pour obtenir votre récompense de 4105$, 2651 XP et d'un mod de grenades.

Dernière manche

Cette quête annexe a lieu dans les Arid Badlands, et il faut être de niveau 18 au moins pour l'accomplir. Dans l'arène, vous allez d'abord affronter une première vague de Skags aînés et adultes. Une arme incendiaire en viendra facilement a bout. Puis, vous devrez affronter deux vagues de trois Skags Alpha a chaque fois. Une arme corrosive est le seul moyen d'en venir a bout. Ne vous dispersez pas, et concentrez-vous sur l'élimination d'un skag alpha a la fois. Un fois tous les Skags morts, rendez-vous chez Rade pour obtenir votre ultime récompense, 9612$, 4800 XP et un revolver.

EN PANNE DANS MIDDLE OF NOWHERE : L'ENQUÊTE

Cette quête a lieu dans les Rust Commons East, et vous devez être de niveau 24 au moins pour l'accomplir. Elle consiste à trouver le panneau des primes ainsi que M. Johns. Rendez-vous dans les Rust Commons East (RCE) et restez sur le coté Ouest jusqu'au milieu de la carte. L'avant-poste Middle of Nowhere devrait se trouver devant vous. Montez les escalier pour voir le panneau des primes. Vous remarquerez qu'il est pour le moment inactif. Restez sur cette passerelle mais dirigez-vous vers son extrémité qui se trouve au nord pour parler a M. Johns. Vous obtiendrez 3794 $, 4680 XP et un mod de classe en récompense.

Cheminement

Mon premier flingue

Cette première mission principale commence dès la fin de la cinématique d'introduction et sert globalement de tutoriel pour prendre en mains les commandes du jeu. Après votre accident de train, vous contrôlez donc votre personnage dans la neige et devez suivre ce sympathique robot qui vous raconte sa vie. Une fois dans sa tanière, attendez sagement qu'il se fasse arracher son unique oeil par votre futur proie et allez sur la gauche ouvrir la petite caisse indiquée par le radar et contenant votre première arme à feu. Vous terminez alors la mission Mon premier flingue. Notez que dans Borderlands 2, de nombreux éléments du décor sont à dénicher en tant que quêtes annexes. Dans cette grotte, ouvrez la porte tout à droite pour découvrir votre premier symbole du Culte de l'Arche. (Ces marques murales sont répertoriées par zone dans la troisième partie de cette solution.)

Trophée bronze : C'est moi qui régale

Aveugle

Suivez Claptrap hors de son logis pour sortir dans une plaine enneigée. Là, vous ne tardez pas à rencontrer des Garogos, ces espèces de peluches tendres et mignonnes... Ou pas. L'occasion pour vous de tester votre nouvelle arme en les tenant à distance pour éviter leurs attaques au corps-à-corps. Peu après, vous êtes de nouveau confrontés à cette faune locale. N'hésitez pas à briser les morceaux de glace lumineux pour récupérer des munitions. Aidez ensuite Claptrap à se sortir de la neige dans laquelle il est enfoncé, puis poursuivez votre route.

Vous ne tardez pas à rejoindre le premier boss du jeu, Coeur de Primate, le gros Garogo qui s'est fabriqué un pendentif avec l'oeil de votre " maître ". Attention, le monsieur est très en colère et il est accompagné de ses amis, certes moins imposants. Eliminez donc en priorité les petits Garogos afin de ne pas être submergé par le nombre puis passez au gros en privilégiant toujours les attaques à distance. Utilisez intelligemment vos munitions, ou vous risquez fort d'en être à court. Au terme du combat, vous récupérez l'oeil de Claptrap et le suivez jusqu'à une porte blindée qu'il a du mal à ouvrir. A l'intérieur, faites le plein de munitions et parlez au robot pour terminer la mission Aveugle.

Ménage à Liar's Berg

Votre nouvelle quête est de réparer l'oeil de votre pauvre guide. Pour cela, dirigez-vous vers Liar's Berg afin d'y rencontrer un certain Sir Hammerlock. La route n'est pas vraiment calme puisque de nouveaux Garogos viennent s'en prendre à vous. Eliminez-les puis atteignez le village. Là, de nombreux humains vous attendent : ce ne sont pas d'accueillants habitants mais bien des bandits qu'il vous faut descendre ! Pour cela, utilisez vos armes à feu de loin mais également votre attaque au corps à corps lorsqu'ils se trouvent à proximité.

Une fois la zone sécurisée, Sir Hammerlock sort de sa hutte et vous réclame l'oeil de Claptrap. Remettez-lui sans broncher pour qu'il répare enfin votre robot, ce qui n'arrange pas vraiment son amabilité. Parlez une nouvelle fois au bonhomme pour terminer la mission Ménage à Liar's Berg. A partir de là, de nombreuses missions secondaires sont accessibles dans cette même zone. Il est conseillé de les réaliser avant d'attaquer la suite de l'aventure afin de monter convenablement de niveaux. (Voir section Missions secondaires de cette solution.)

Le meilleur sbire du monde

Avant de commencer cette nouvelle mission, assurez-vous d'avoir terminé les cinq missions secondaires liées à Liar's Berg. Ce n'est pas obligatoire mais cela permet de boucler la zone avant de passer à la suite des évènements, et surtout d'aller affronter le Capitaine Flynt avec un niveau convenable. Réglez donc votre radar sur la mission actuelle et suivez Claptrap au milieu des camps ennemis. Si vous ne les avez pas encore nettoyés, c'est le moment de le faire. Vous ne devriez pas avoir trop de mal, surtout si vous avez récupéré le fusil de précision (sniper) offert par le Sir Hammerlock en échange de fourrures de Garogos. Une balle dans la tête équivaut à un coup critique qui tue instantanément les ennemis.

Vous arrivez ensuite vers un nouveau boss, Boom et Vroum. Le combat n'est pas difficile mais il est périlleux : tuez en priorité Vroum qui vous fonce dessus tout en évitant les tirs du canon de Boom. De nombreux ennemis basiques viennent également se frotter à vous au corps-à-corps, deux ou trois coups d'attaques physiques suffisent pour les vaincre. Ceci fait, passez à Boom afin de monter à votre tour sur le joli canon.
Là, vous devez d'abord dégager le passage sans attendre que Claptrap se mette à l'abri, puis exploser joyeusement la dizaine d'ennemis qui en sort. La vidéo suivante montre comment s'y prendre dans le combat contre Boom et Vroum.

Reprenez ensuite votre chemin jusqu'au gros navire nommé Soaring Dragon. Vous traversez un nouveau camp au terme duquel Claptrap s'attire encore des ennuis. Eliminez tous vos adversaires et poursuivez jusqu'à ce que le robot ne puisse pas monter les escaliers. Il décide de vous attendre sur une plateforme ascendante : à vous de trouver la commande qui la fait monter. Continuez donc de grimper sur la structure, car ce levier est bien en hauteur. Une fois activé, suivez votre ami sans oubliez de passer par le magasin d'armes et de munitions, car c'est un gros boss qui vous attend.

Le Capitaine Flynt propose un combat assez corsé, mais rapide si vous savez être agile. Munissez-vous de votre fusil de précision et éliminez rapidement les sbires qui se jettent sur vous. Pour vaincre le gros matelot, visez en priorité sa tête afin de lui infliger un maximum de dégâts en un minimum de temps. Bien sûr, évitez ses attaques lourdes et lentes ainsi que les geysers de feu qui sortent du pont du bateau. La vidéo suivante montre comment s'y prendre dans ce combat. Au terme du combat, passez derrière la cabine pour embarquer sur le navire de Claptrap et terminer la mission Le meilleur sbire du monde.

Trophée bronze : Pourfendeur de dragons

En route vers Sanctuary

Dès votre arrivée, c'est déjà la foire. Une voiture qui traverse un pont, le pont qui explose... Bref, vous comprenez qu'il vous faudrait à vous aussi un véhicule pour traverser la grande plaine qui vous sépare de Sanctuary. Votre direction est donc cette sorte de garage qui permet de matérialiser à volonté des voitures. Malheureusement, elle refuse de vous laisse accéder aux commandes... Pas de souci, vous n'avez qu'à récupérer un adaptateur réseau parmi les détritus amassés dans le campement ennemi voisin ! Prenez tout de même la peine de faire le ménage avant de faire des emplettes calmement.

Ceci fait, retournez à l'Auto-loc pour que la demoiselle qui parle dans votre tête puisse pirater le système et vous fournir un véhicule digne de ce nom. Le maniement est simple du moment que l'on comprend bien comment s'y prendre : maintenant le stick gauche vers le haut et tournez en inclinant à droite et à gauche la caméra grâce au stick droit, où à la souris pour les joueurs sur PC. Prenez de l'élan et traversez le ravin en sautant par-dessus le pont brisé. Suivez maintenant votre radar qui, après une petite balade mouvementée, vous amène directement devant les portes de Sanctuary. Seulement voilà, avant de rentrer, vous devez d'abord retrouver le caporal Reiss qui est récemment porté disparu. Suivez donc le symbole sur votre carte.

Vous récupérez tout d'abord un message ECHO qui vous apprend la localisation exacte du caporal. Partez vers le sud et abandonnez votre véhicule pour poursuivre à travers les pics trop étroits. Vous trouvez le malheureux en proie à des bandits qu'il va falloir sérieusement punir ! Malheureusement, le caporal meurt après quelques mots échangés, suffisant pour vous donner le prochain objectif : récupérer le coeur énergétique dans le camp voisin et surtout faire le plus de morts possible afin de le venger. De toute façon, vous devez forcément faire le ménage pour trouver le précieux objet. Retournez donc à Sanctuary pour enfin pénétrer dans l'enceinte blindée. Le concierge vous attend sur la droite, là où

vous devez rétablir le système de défense grâce au coeur énergétique que vous venez de glaner. Vous terminez la mission En route vers Sanctuary.

Trophée bronze : Une route toute tracée

Plan B

Vous pouvez dès à présent pénétrer dans la ville même de Sanctuary et profiter des nombreux commerces qu'elle propose pour faire quelques emplettes. De nombreuses missions secondaires sont également accessibles ici, à voir dans la section éponyme de cette solution. Dirigez-vous vers le magasin de Scooter pour vous entretenir avec ce technicien un peu allumé qui vous parlera d'une énergie importante, l'éridium. Votre mission est de placer trois cellules énergétiques dans des bouches au sol de la ville : récupérez en deux dans son magasin puis direction la place principale de Sanctuary pour remplir votre boulot.

Pour obtenir la troisième, vous devez faire un achat au marché noir auprès d'Earl, indiqué sur le radar.
Vous pouvez enfin recharger la troisième batterie de vol de la ville. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre au quartier général des Pillards Ecarlates devant lequel un soldat vous fournit la clef d'entrée. Une fois à l'intérieur du bâtiment, récupérez le message ECHO posé sur le bureau. Vous terminez la mission Plan B.

Trophée bronze : Quand on arrive en ville...

La chasse au Faucon Ardent

Puisque vous êtes toujours dans le quartier général de Sanctuary, montez à l'étage et approchez-vous du gros coffre-fort dans lequel vous pouvez désormais stocker vos objets afin d'alléger votre inventaire. N'oubliez pas de récupérer le message qui s'y trouve afin de savoir où vous rendre : sortez de la ville par le sud et traversez Three Horns - Divide pour rejoindre Frostburn Canyon. Fiez-vous encore et toujours à votre radar pour trouver l'entrée de la Blacktoe Cavern, repère du mystérieux Faucon Ardent.

Là, vous devez suivre les six panneaux pour trouver votre chemin, mais il est clairement plus facile de ne regarder que l'indicateur directionnel sur son radar. Le chemin est rempli de fous pas vraiment inoffensifs, que vous pouvez ignorer en traçant droite votre route. Attention, de nombreux tuyaux disséminés sur le chemin sont des pièges d'où sortent de belles colonnes de flamme. Soyez donc prudent et évitez-les en vous baissant ou en sautant. Vous ne tardez pas à faire la rencontre du Faucon Ardent qui n'est autre que Lilith, l'héroïne de Borderlands premier du nom. La demoiselle a besoin d'éridium pour recouvrer ses forces : allez en chercher dans un coffre à côté et rapportez-en lui.

Vous devez maintenant faire face à une vague d'ennemis. Pas de crainte, Lilith combat à vos côtés et ses pouvoirs sont pour le moins... Efficaces. N'hésitez donc pas à lui laisser la majorité du travail en faisant plus attention à votre jauge de vie. Après la première vague, c'est une seconde vague d'ennemis qui arrive, encore plus coriace. Au terme du combat, Lilith vous réclame une nouvelle dose d'éridium qui se trouve pareillement non loin de là. Vous terminez la mission La chasse au Faucon Ardent.

Trophée bronze : Une vieille connaissance

Opération sauvetage

Votre premier objectif durant cette mission où vous devez sauver Roland est de vous procurer un véhicule. Pour cela, rien de bien difficile : allez dans la première station auto-loc et servez-vous généreusement. Vous devez maintenant vous infiltrer dans la base ennemie dans laquelle votre ami est retenu prisonnier. Suivez le radar et placez-vous devant la grande grille. Un coup de klaxon devrait suffire à ouvrir l'entrée, sauf que votre véhicule ne correspond pas à celui des bandits et trahit votre présence. Scooter vous conseille alors d'aller rendre visite à Ellie, sa charmante soeur qui tient un garage en territoire ennemi.

Pour déguiser un véhicule selon les goûts spéciaux des bandits, Ellie vous demande de récupérer cinq pièces sur des épaves de voitures. Pour cela, partez sur la plaine et dégommez cinq véhicules ennemis en prenant soin ensuite de récupérer le fameux objet. Ceci fait, retournez dans le garage pour construire votre machine roulante grâce à laquelle vous pouvez retourner klaxonner devant la base ennemie qui retient Roland sans crainte d'être démasqué.

Vous devez ensuite vous infiltrer dans le coeur du bunker, et pour cela, vous devez préalablement vaincre Sale Gueule, un type au nom agréablement doux. Abaissez ensuite le pont-levis pour pénétrer dans Bloodshot Stronghold. Traversez cette vaste base vers le nord en prenant soin d'éliminer au fur et à mesure vos opposants pour ne pas vous retrouver submergé. Au terme des nombreux couloirs, vous trouvez enfin Roland dans sa cellule. Malheureusement, vous n'arrivez pas à le sauver puisqu'il se fait kidnapper par un nouveau robot... Poursuivez ce dernier à l'extérieur du bâtiment.
Vous faites ainsi face à un nouveau type d'ennemis : des robots. Vous repérez facilement les robots rayés qui sont kamikazes et qui foncent vers vous pour exploser. Inutile de gâcher des munitions pour eux, n'hésitez pas à les approcher pour les attirer puis éloignez-vous en courant lorsqu'ils font mine d'exploser. Les autres robots sont plus classiques à tuer : visez leur oeil de couleur ou bien leurs bras pour les démembrer et leur infliger de lourds dégâts. Vous êtes alors amenés à infiltrer la prison d'Hyperion pour retrouver votre malheureux ami.

Pour détruire le gros robot qui le tient prisonnier, visez exclusivement son gros oeil lumineux pour lui infliger un maximum de dégâts tout en prêtant garde aux nombreux sbires qu'il fait apparaître. Une fois Roland libéré, bataillez à ses côtés pour terminer les derniers ennemis mécaniques de la zone, puis parlez-lui pour terminer la mission Opération sauvetage.

Trophée bronze : Personne derrière

Un train à prendre

Pour commencer, retournez à Sanctuary pour retrouver Roland dans le QG des Pillards Ecarlates. Votre nouvel objectif est la Toundra Express, une grande plaine enneigée où se trouve un espion de Roland. Là, vous devez le réveiller en brûlant des Salgauss, ce qui a pour effet de les faire crier. Mordecai se réveille alors ainsi que son sniper qui vient vous épauler durant toutes vos promenades dans la Toundra Express. Vous devez ensuite aller voir Tina dans sa grotte, le Tiny Tina's Workshop. Cette adolescente complètement déjantée vous indique l'emplacement d'un camp ennemi dans lequel vous devez récupérer deux missiles explosifs.

Retournez ensuite donner les explosifs à Tina qui fabrique avec deux jolies poupées prêtes pour stopper un train. Ramassez-les puis allez les installer sur les rampes de lancement prévues à cet effet. N'oubliez pas de les activer avant de partir vous mettre à l'abri. Le train arrive, explose et déraille : rendez-vous sur le lieu de l'accident ! Montez sur le wagon qui sert d'escalier et pénétrez dans la zone nommée End of the Line. Là, progressez en tuant tous les robots jusqu'à trouver le wagon fortifié contenant la clé de l'Arche que vous convoitez tant.

Malheureusement, le meilleur robot du Beau Jack, Wilhelm, est là et veut à tout prix défendre son bien... Accrochez-vous pour le battre ! N'oubliez pas de descendre les robots volants qui ne cessent de recharger son bouclier. La vidéo ci-dessous montre comment s'y prendre pour remporter ce combat pas si évident que cela.

Une fois Wilhelm vaincu, ramassez le coeur énergétique et retournez à Sanctuary pour renforcer le bouclier de la ville... Là, vous avez une bien mauvaise surprise...

Trophée bronze : Un vrai boute-en-train

Envolée héroïque

Malheureusement, l'Ange qui vous accompagne depuis le début de l'aventure bosse en réalité pour Jack et vient de désactiver les boucliers de Sanctuary... Pas cool. Pas cool du tout : c'est la panique ! Maintenant, vous devez faire vite si vous souhaitez sauver la rébellion d'une fin tragique. Rejoignez la place au centre de Sanctuary et actionnez l'amorce d'allumage indiquée sur votre radar. Activez-en une seconde, puis allez trouver Roland dans le QG des Pillards Ecarlates. Là, récupérez les pépites d'éridium et pressez-vous d'aller les apporter à Lilith qui se trouve sur la place de tout à l'heure.

Ceci fait, vous êtes projeté hors de Sanctuary pendant que la ville volante se téléporte grâce au pouvoir de la sirène. Vous devez maintenant rejoindre vos amis : prenez la direction du Fridge indiqué sur votre radar. Là, appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la grande porte pour terminer la mission Envolée héroïque.

Trophée bronze : Au plus haut des cieux

Les lumières de la ville volante

Votre premier objectif est assez vague : vous devez chercher vos amis dans la grande plaine enneigée qui s'offre à vous. Bien sûr, elle est remplie d'ennemis coriaces, sinon ce n'est pas drôle. Progressez donc dans cette nouvelle zone en éliminant petit à petit les bandits qui l'occupent. Une fois le point du radar atteint, il vous est demandé d'utiliser une station de voyage éclair pour retrouver Sanctuary. Malheureusement, la ville n'est plus répertoriée et n'est plus accessible via ce système. Allez donc à l'usine et traversez la grande étendue d'eau grâce à la grue en hauteur qui fait des allées-retours horizontales.

Votre objectif est de trouver une balise de ravitaillement. Malheureusement, cette dernière a été avalée par un charnier glouton qu'il va vous falloir descendre. Attention, de nombreux robots sont aussi présents dans la zone et s'ils attaquent aussi le charnier, ils préfèreront s'en prendre à vous dès que vous les aurez approchés de trop près. Ceci fait, direction Overlook pour inscrire Sanctuary dans le registre des stations éclairs. Là, déployez la balise et défendez-la des nombreuses vagues de robots qui vous attaquent. Si elle est détruite, vous n'avez qu'à la réparer en vous approchant d'elle.
Courage, l'attente est assez longue. Etablissez enfin la liaison de voyage éclair et téléportez-vous jusqu'à Sanctuary. Parlez à Roland dans le QG pour terminer la mission Les lumières de la ville volante.

Trophée bronze : D'ici, je peux voir ma maison !

Protection de la nature

Pour commencer, rendez-vous à Wildlife Exploitation Preserve pour y retrouver mon ami le sniper Mordecaï et sa copine Sanguine. Ce dernier doit vous donner une mise à jour pour Claptrap qui vous permettra par la suite d'accéder à la zone que vous souhaitez atteindre à la base. Rejoignez-le donc dans sa planque pour y apprendre que son faucon a été enlevé par les forces du Beau Jack. A vous d'aller le récupérer si vous souhaitez avoir de l'aide en retour. Pour cela, vous devez vous infiltrer dans la base indiquée par votre radar se situant en contrebas. Malheureusement, la porte blindée reste fermée et l'unique moyen de l'ouvrir est d'appeler des mécaniciens en endommageant trois robots (en les amputant d'un bras par exemple).

Ceci fait, pénétrez dans le complexe et poursuivez votre route en éliminant les robots et en suivant les indications données par votre radar. Vous pouvez si vous le souhaitez prendre le temps de récupérer des échantillons de Skags pour remplir un objectif bonus pour Tannis. Quoiqu'il en soit, vous ne tardez pas à arriver devant le bâtiment des cellules. Pour ouvrir l'accès, il faut préalablement éliminer tous les robots qui atterrissent progressivement sur la zone. Attention au porteur super brutal qui est particulièrement redoutable. Une fois la porte ouverte, rendez-vous dans la cellule de Sanguine et examinez les plumes blanches au sol pour comprendre qu'elle a été transférée à un autre endroit.

Traversez donc le bâtiment jusqu'à tomber sur Sanguine... Qui vous attaque ! Les différentes expériences menées sur elle l'ont rendue folle et particulièrement coriace, d'autant plus qu'elle est composée elle-même de nombreuses altérations d'état comme le feu, le slag ou l'électricité. Au terme du combat, Mordecaï lui administre un médicament qui lui permet de se calmer. Récupérez directement sur elle la mise à jour de Claptrap et retournez immédiatement à Sanctuary. Une fois le robot mis à jour, parlez à Roland pour terminer la mission Protection de la nature.

Trophée bronze : Adieu, ma jolie

Mastoc un jour, Mastoc toujours

Une fois le message de Roland récupéré, suivez votre radar pour le délivrer à la personne en question. Pour cela, rendez-vous dans la Buzzard Factory où votre objectif est de survivre à l'initiation qui vous est proposée face à des mastocs redoutables. Au terme des rixes, remettez le message en mains propres à Brick.

La zone subit alors une attaque des robots du Beau Jack. Fiez-vous à votre tout nouvel associé et répondez à ses ordres qui sont de détruire les trois balises de mortier, tout en explosant les robots qui se dressent sur votre chemin. Une fois le ménage fait, retournez à Sanctuary et parlez à Roland pour terminer la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours.

Trophée bronze : Reformation du groupe

L'homme qui voulait être Jack

Rendez-vous dans la ville d'Opportunity, au sud-ouest des Highlands, dans laquelle l'indicateur sur votre radar vous mène au sosie du Beau Jack. Affrontez-le et tuez-le pour récupérer la mini-montre sur son cadavre et utilisez-la sur le kiosque d'information qui vous est indiqué. Ceci fait, à vous de faire un peu de tourisme dans Opportunity afin d'y déceler les trois autres kiosques qu'il faut pareillement étudier. Ceci fait, suivez votre radar pour pouvoir transmettre les échantillons à l'Ange qui a bien l'intention de synthétiser la voix de Jack. Ce après quoi il ne vous reste plus qu'à retourner à Sanctuary pour parler à Roland afin de terminer la mission L'homme qui voulait être Jack.

Trophée argent : Usurpation d'identité

Interdit aux Anges

Commencez la mission en rejoignant Claptrap dans sa petite cour à Sanctuary. Là, parlez-lui pour le convaincre de vous accompagner durant la quête, à Thousand Cuts. Une fois sur place, retrouvez le robot et suivez-le pour qu'il désactive le champ de force vous empêchant d'avancer. Là, vous êtes assaillis par un grand nombre de robots redoutables, bonne chance durant ce combat carrément épique. Poursuivez ensuite votre route tumultueuse jusqu'à enfin apercevoir le fameux bunker du Beau Jack qu'il vous est demandé de détruire.

Une fois sur le toit du bunker, vous devez détruire chacun des douze canons auto que vous croisez en prenant soin d'éviter les tirs de laser qui vous sont généreusement destinés.
Vous devez à présent affronter le bunker, ou plutôt BNK-3R, cette machine volante dont il faut attaquer directement le blindage avec vos armes lourdes. Bien entendu, des sbires sont aussi à éliminer au sol, sinon ce n'est pas drôle.

Une fois le BNK-3R détruit, engouffrez-vous de nouveau à l'intérieur du bâtiment pour trouver le Control Core Angel et rencontrez enfin l'Ange qui ne ressemble pas tant que ça à l'image qui parle dans votre tête depuis le début du jeu. Votre nouvel objectif est de détruire les trois injecteurs d'éridium indiqués par votre radar, ce qui est dans un premier temps impossible. Laissez donc Roland détruire les boucliers pendant que vous vous occupez des robots envoyés par le Beau Jack. Faites de même pour le deuxième, puis le troisième injecteur. Après la scène tristounette à laquelle vous assistez, parlez à Roland pour terminer la mission Interdit aux Anges.

Enfin, pas tout à fait, car vous accédez à la seconde partie de la mission. Après une cinématique où Jack fait irruption dans la salle, vous atterrissez dans la réserve de munitions de Marcus où il vous est possible de vous servir généreusement. C'est désormais Lilith qui parle dans votre tête à la place de l'Ange. Parlez à Mordecaï pour terminer vraiment la mission Interdit aux Anges.

Trophée argent : Un ange passe...

Efforts et difficultés

Votre objectif est d'atteindre le sommet de la tour Inferno dans le Buzzard Nest. Pour cela, la route va être longue et agitée, puisque remplies d'ennemis en tous genres. Une mission qui porte donc bien son nom. Rendez-vous en véhicule au Arid Nexus puis entrez dans la Smoking Guano Grotto. Là, tuez les quatre commandants, puis poursuivez votre ascension. Suivez votre radar pour arriver dans le Main Street Reservoir où votre objectif est de pénétrer dans la Cramfist's Foundry.

Une fois le hangar trouvé, ouvrez-le grâce au levier allumé en vert et éliminez le Boombringer qui fait alors son entrée. Poursuivez ensuite l'ascension de la tour, sachant que vous pouvez tuer Mortor pour gagner un objectif bonus de la mission. Lorsque vous arrivez enfin au sommet de la tour, éliminez les cinq hélicos, puis organisez la prise des quatre caisses indiquées par le radar. Sautez ensuite du haut de la tour pour retourner tout en bas et passez dans la zone Eridium Blight, et prenez la direction de l'Arid Nexus. Parlez à l'espèce de commande verte pour terminer la mission Efforts et difficultés.

Trophée argent : Bombes larguées !

Extraction de données

Dirigez-vous au premier oléoduc, puis rendez-vous dans la station d'extraction. Suivez votre radar et poursuivez votre route dans la deuxième, puis la troisième station d'extraction dans lesquelles vous vous passez beaucoup de temps en compagnie de robots plutôt agressifs. A chaque fois, tournez les deux manivelles pour surcharger la station de pompage.

Une fois les trois stations de pompages terminées, allez percuter le grand oléoduc avec votre véhicule en utilisant le tremplin de tôle juste à côté du wagon en surbrillance verte. Atteignez ensuite la palissade d'Hyperion dans la zone de Fyrestone et utilisez l'ascenseur indiqué sur votre radar. Une fois au sommet, à vous de chercher le terminal d'accès aux données. Il se peut que votre route croise un certain robot géant dénommé Saturn... Bonne chance pour le vaincre ! Une fois le terminal atteint, téléchargez les informations concernant le Guerrier d'éridium. Récupérez l'objet offert par le téléchargement puis retournez à Sanctuary. Parlez à Mordecaï pour terminer la mlission Extraction de données.

Trophée argent : Le savoir, c'est le pouvoir

Les serres de Dieu

Voici l'ultime mission de l'histoire de Borderlands 2. Dès le début du niveau, vous pouvez aller vous entretenir avec Tannis, Moxxi, Zed, Hammerlock, Scooter et Marcus pour compléter des objectifs bonus. Rejoignez ensuite Claptrap et dirigez-vous avec votre " maître " vers l'Eridium Blight où vous devrez le défendre des lourdes attaques ennemies. Suivez le ensuite jusqu'à ce que vos routes se séparent.

Là, trouvez Jack puis affrontez enfin le Guerrier. Une fois vaincu, vous avez enfin le plaisir de tuer Jack... Ou de laisser Lilith le faire à votre place. Félicitations, vous avez terminé Borderlands 2 !

Trophée or : C'est ça, cause toujours...

Missions secondaires

Cette ville est trop petite

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Liar's Berg. Sa difficulté est de niveau 3 et il faut terminer la mission Ménage à Liar's Berg pour y accéder.

Vous avez simplement à nettoyer deux zones indiquées par le radar des Garogos qui les peuplent. La première se trouve en contrebas de la ville et la seconde au nord, dans une sorte de crevasse. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Cette ville est trop petite.

Une histoire de bouclier

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Liar's Berg. Sa difficulté est de niveau 3 et il faut terminer la mission Cette ville est trop petite pour y accéder.

Suivez le repère sur votre radar pour vous rendre sur un campement infesté d'ennemis à tuer en priorité. Vous arrivez devant la commande d'un ascenseur hélas inactif. Vous êtes alors dirigé vers un autre camp où Claptrap vous incite à courir pour traverser une barrière d'électricité. Finalement, l'astuce est bien de détruire le générateur d'énergie en tirant dessus. Récupérez le précieux fusible et retourner à l'ascenseur pour le faire fonctionner. Au sommet se trouve un magasin dans lequel vous devez acheter un joli bouclier. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Une histoire de bouclier.

Ici le Beau Jack

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Liar's Berg. Sa difficulté est de niveau 3 et il faut récupérer un objet spécial pour y accéder : dans le campement de droite en contrebas de Liar's Berg, tuez tous les ennemis. L'un d'entre eux laisse tomber un objet indiqué sur le radar par un point d'exclamation : il s'agit d'un

enregistrement ECHO.

Vous devez maintenant trouver les trois autres messages disséminés dans Liar's Berg. Ce n'est pas chose difficile, leur emplacement est indiqué sur votre carte : le premier se trouve derrière la porte d'un conteneur, le deuxième se trouve dans un bloc de glace sur le toit d'une maison, le troisième se trouve dans un petit compartiment à ordures qu'il vous faut ouvrir. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Ici le Beau Jack.

Le bruit et la fourrure

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Liar's Berg. Sa difficulté est de niveau 5 et il faut terminer la mission Cette ville est trop petite pour y accéder.

L'objectif est très simple : mesurez-vous à des Garogos et achevez-les au corps à corps. Pour cela, le mieux est de presque les tuer à l'arme à feu pour n'avoir qu'un seul coup physique à donner. Ainsi, vous récupérez une fourrure de Garogo. Répétez quatre fois l'opération pour compléter les objets réclamés par le Sir. De nombreux nids de Garogos sont indiqués sur la carte, vous ne devriez avoir aucun mal à en trouver. Parlez au Sir Hammerlock ou à Claptrap pour terminer la mission Le bruit et la fourrure. Selon le choix que vous effectuerez, vous obtiendrez soit un fusil de précision, soit un fusil à pompe.

Symbiose

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Liar's Berg. Sa difficulté est de niveau 5 et il faut terminer la mission Une histoire de bouclier pour y accéder.

Commencez par vous rendre à Southern Shelf Bay en passant par le glacier en contrebas de Liar's Berg indiqué par votre radar. Là, avancez jusqu'au campement ennemi Blackburn Cove, en actionnant les deux passerelles pour ouvrir l'accès. Progressez dans le village tout en éliminant vos opposants pour arriver jusqu'au plus haut sommet. Le chemin est simple, il suffit de suivre les escaliers. Une fois en haut, Garonabo sort de sa cachette et vous affronte. Si vous avez un fusil de précision, commencez par éliminer le bonhomme chevauchant le monstre de deux ou trois headshots bien placés, puisque tuez la monture de la manière que vous désirez. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Symbiose.

Le jeu du nom

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 8 et il faut terminer la mission En route pour Sanctuary pour y accéder.

Ce bon vieux Sir Hammerlock semble toujours aussi passionné par les Garogos. Sortez donc de la ville et remplissez les objectifs vous demandant de tuer ces bestioles, mais aussi d'examiner leurs " tas ", qui sont en réalité ces petits morceaux de glace luisants dans la neige. Ceci fait, l'homme s'amuse à trouver des nouveaux noms pour l'espèce tandis que vous devez, depuis votre véhicule, éclater les rochers que les Garogos vous envoient pendant qu'ils sont en l'air.
Rien de bien difficile. Pour finir, encore un changement de nom et quelques Garogos à exterminer. Parler au Sir Hammerlock pour terminer la mission Le jeu du nom.

Assassiner les assassins

Cette mission secondaire est liée au Tableau des primes de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 8 et il faut terminer la mission En route pour Sanctuary pour y accéder.

Commencez par sortir de la ville et suivre votre radar pour pénétrer dans la base souterraine de Southpaw Steam & Power. Là, le but est simple : progressez et tuez les quatre assassins qui font clairement office de petits boss. Pour chacun d'entre eux, vous gagnez un bonus si vous les achevez de la manière indiquée (au pistolet, au fusil de précision, au fusil à pompe et au corps à corps). Poursuivez donc pour trouver Wot, le premier assassin à éliminer.

Enfoncez-vous davantage dans les entrailles de la base pour faire face à Oney, puis à Reeth, puis au dernier assassin, Rouf. Tous sont différents et ressemblent à des ennemis déjà battus : un gros en armure, un petit léger qui frappe au

corps-à-corps... Pensez bien à éliminer d'abord leur escorte afin de pouvoir les affronter calmement. Une fois le dernier assassin vaincu, retournez à l'entrée de départ qui se trouve juste à côté de la dernière salle (une grille à ouvrir). Parlez au Tableau des primes de Sanctuary pour terminer la mission Assassiner les assassins.

Pierre-feuille-Feu !

Cette mission secondaire est liée à Marcus de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 9 et il faut terminer la mission En route pour Sanctuary pour y accéder.

Rien de bien difficile : il s'agit d'un entraînement aux armes et surtout d'un tutoriel sur les différentes altérations d'état à infliger à l'ennemi. Pour cela, vous disposez d'un cobaye sur une table verticale et d'un gentil Marcus qui vous fournit l'arme dont vous avez besoin. Soyez donc un élève docile et tirez sur l'ennemi pour écouter ses commentaires précieux et passer à l'arme suivant. Ainsi, vous terminez les missions :
{l Pierre-feuille-Feu !
Pierre-feuille-Electricité !
Pierre-feuille-Corrosion !
Pierre-feuille-Slag !

Pierre-feuille-Electricité !

Reportez-vous à la mission secondaire Pierre-feuille-Feu !

Pierre-feuille-Corrosion !

Reportez-vous à la mission secondaire Pierre-feuille-Feu !

Pierre-feuille-Slag !

Reportez-vous à la mission secondaire Pierre-feuille-Feu !

La cache secrète de Claptrap

Cette mission secondaire est liée à Claptrap de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 9 et il faut terminer la mission Plan B pour y accéder.

Le petit robot vous parle d'une cache secrète, que dis-je, ultra-secrète, que vous ne pourrez découvrir qu'après avoir rempli un grand nombre de quêtes ultra-difficiles requérant au moins le niveau 250. Sauf si vous trouvez la cachette par vous-même... Ce qui est le cas puisqu'il s'agit du placard à l'entrée de la décharge... Pauvre robot. Parlez à Claptrap pour terminer la mission La cache secrète de Claptrap.

NFS, chimie, iono

Cette mission secondaire est liée à Zed de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 9 et il faut terminer la mission Plan B pour y accéder.

Encore une mission très courte qui vous prouve à quel point Sanctuary est peuplée par des fous. Le docteur Zed vous demande de pratiquer une opération chirurgicale très précise et délicate sur le patient attaché sur son lit. Appuyez simplement sur la touche d'attaque au corps à corps pour déchirer littéralement son ventre et récupérer le précieux fragment d'éridium. Quel talent ! Allez ensuite rencontrer Tannis dans le quartier général de la ville. Parlez à Tannis pour terminer la mission NFS, chimie, iono.

Mystère médical

Cette mission secondaire est liée à Zed de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 8 et il faut terminer la mission NFS, chimie, iono pour y accéder.

La mission se sépare en deux temps (le premier ne s'appelle que Mystère médical). Sortez de Sanctuary et suivez votre

radar pour arriver dans Three Horns - Valley. Là, rendez-vous dans la base du Dr Miséricorde, où vous prendrez d'abord soin d'éliminer tous les petits sbires. Passez au tour du gros docteur en armure lourde. Le mieux est de lui placer un bon coup de fusil de précision dans la tête pour lui enlever directement son bouclier, puis de le finir avec les armes qui sont à votre disposition. Restez bien à l'abri, car son arme fait très mal.

Mystère médical : X-Com-muniqué

Cette mission secondaire commence une fois que vous avez tué le Dr Miséricorde lors de la mission secondaire Mystère médical.

Une fois le Dr Miséricorde au sol, récupérez son arme et tuez vingt-cinq bandits avec celle-ci. Attention, un léger bug est à déplorer dans cette mission : assurez-vous de bien récupérer l'arme du docteur, de bien avoir de la place dans votre équipement. Si l'arme n'est ni dans vos mains, ni au sol, changez de zone, revenez, et battez une nouvelle fois le docteur qui a mystérieusement ressuscité. Pareillement, vous risquez d'avoir du mal à trouver vingt-cinq ennemis à abattre. Ne vous limitez pas à cette zone, fouillez dans tout Three Horns - Valley pour trouver des bandits et compléter l'objectif. Oui, on sait, cette arme vide très rapidement ses munitions et la mission est particulièrement fastidieuse... Parlez à Zed pour terminer la mission Mystère médical : X-Com-muniqué.

Complet

Cette mission secondaire est liée au Tableau des primes de la zone de Three Horns Divide. Sa difficulté est de niveau 8.

Dans cette mission, il vous faut récupérer trois objets à travers la plaine afin de réparer la pompe à vapeur : la valve à vapeur, le condensateur et le boîtier de vitesses. Bien sûr, Scooter vous indique l'emplacement exact de ces trois objets et il est fortement conseiller de vous y rendre en véhicule. A chacun des trois endroits, un petit défi vous attend : faire descendre une échelle en tirant dessus, tuer des bestioles qui tiennent votre trésor... Au final, rapportez les trois objets vers la pompe et escaladez-la sur trois niveaux pour les remettre à leur place. Parlez au Tableau des primes pour terminer la mission Complet.

Par temps de pluie, de neige ou de Skags

Cette mission secondaire est liée au Tableau des primes de la zone de Three Horns Divide. Sa difficulté est de niveau 8 et il faut terminer la mission Complet pour y accéder.

Dans cette mission, vous ne disposez que d'une minute et trente secondes pour livrer cinq colis à bon port... Dans un camp ennemi. Le temps imparti est très juste surtout que le lieu est un véritable dédale. Heureusement, la vidéo suivante est là pour vous guider. Parlez au Tableau des primes pour terminer la mission Par temps de pluie, de neige ou de Skags.

Une image positive

Cette mission secondaire est liée à Ellie dans son garage. Sa difficulté est de niveau 11 et il faut finir de construire son véhicule (mission principale Opération sauvetage) pour y accéder.

Ellie vous demande de récupérer ses six bouchons qui ont été volés par les bandits du coin. Comme lors de la première partie de la mission Opération sauvetage, montez dans votre engin et allez dégommer des véhicules ennemis. Rouler sur les épaves suffit à récupérer les bouchons. Une fois les six en votre possession, retournez au garage et placez-les soigneusement sur les socles prévus à cet effet indiqués sur votre radar. Parlez à Ellie pour terminer la mission Une image positive.

Faute de missiles...

Cette mission secondaire est liée à un bandit, Loggins, qui se trouve à côté du garage d'Ellie. Sa difficulté est de niveau 11 et il faut finir la première partie de la mission principale Opération sauvetage pour y accéder.

Le bandit vous demande d'infiltrer le camp des hélicos qui se situe dans la même zone. Ceci dit, impossible d'y accéder

! D'une manière classique, dirons-nous, car il faut utiliser un pic montagneux comme tremplin pour atterrir au plein milieu du camp avec ton véhicule à quatre roues. Une fois à l'intérieur, récupérez les quatre ballons de volley et les deux bidons d'essence. Vous pouvez aussi tuer le pilote de l'hélicoptère pour un gain de bonus. Une fois tous ces objets en mains, aspergez le filet de volleyball d'essence et incendiez-le avec une arme incendiaire. Il ne vous reste plus qu'à tuer les trois hommes torse nus indiqués par votre radar. Parlez au bandit du garage d'Ellie pour terminer la mission Faute de missiles...

Puissante transformation

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 14 et il faut terminer la mission principale Opération sauvetage pour y accéder.

Commencez par récupérer l'injecteur évolutionniste que vous tend le Sir Hammerlock, puis rendez-vous dans la Toundra Express pour trouver des Salgauss. Après avoir examiné leur méthode de mutation qui consiste à se mettre dans un gros cocon, attendez qu'un Salgauss arrive à ce stade et injectez le produit à l'intérieur. Il devient alors un Salgauss mutant, espèce redoutable que vous devez battre.
Très intéressé, le Sir Hammerlock vous demande ensuite de tuer quelques autres Salgauss mutants. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Puissante transformation.

Savoir tendre l'autre joue

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock dans Sanctuary. Il faut terminer la mission Puissante transformation pour y accéder.

Sans rancune

Cette mission secondaire est liée à un bandit à tuer dans la Toundra Express. Sa difficulté est de niveau 13.

Trouvez au sol le message audio laissé par le bandit que vous venez de tuer. Il vous indique une cache remplie d'armes pour vous récompenser... Rendez-vous au lieu indiqué sur votre radar. Là, tentez de prendre le matériel pour vous rendre compte qu'il s'agit d'un piège (ça alors...) ! Eliminez donc les bandits de Will qui se jettent sur vous. Parlez à la caisse à armes pour terminer la mission Sans rancune et récupérer une arme au choix.

In Memoriam

Cette mission secondaire est liée à Lilith dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 12 et il faut terminer la mission La chasse au faucon ardent pour y accéder.

Votre objectif est de tuer Boll qui possède sur lui un enregistrement compromettant pour Lilith. Rendez-vous donc dans la zone de Three Horns Divide et suivez votre radar jusqu'à trouver le monsieur. Une fois descendu, vous devez trouver trois autres messages ECHO à travers la plaine, indiqués sur votre radar. Parlez à Lilith pour terminer la mission In Memoriam.

Mine de rien...

Cette mission secondaire est liée à Lilith dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 14 et il faut terminer la mission secondaire In Memoriam pour y accéder.

Rendez-vous dans la Toundra Express, tout au nord, dans la base indiquée par votre radar. Une fois le ménage fait (10 bandits à tuer), utilisez les tapis roulant pour monter dans la partie supérieure du camp tout en faisant attention à ne pas vous faire écraser par les pistons de la chaîne, un peu comme dans Star Wars Episode II. Une fois en haut, affrontez et éliminez Zeke pour récupérer le message ECHO en sa possession. Parlez à Tina (Toundra Express) pour terminer la mission Mine de rien...

Le braquage du train

Cette mission secondaire est liée à Tina dans la Toundra Express. Sa difficulté est de niveau 13 et il faut avoir terminé

la mission secondaire Mine de rien... pour y accéder.

Commencez par récupérer les quatre paquets de dynamite dans la base de Tina. Ceci fait, fermez la porte du train en tirant sur le générateur à côté pour le faire exploser. Ceci fait, contactez Hyperion grâce à la radio à proximité pour que la société envoie un train. Une fois stoppé, allez forcer les trois coffres pour récupérer leur contenu. Parlez à Tina pour terminer la mission Le braquage du train.

Le culte : flamme éternelle

Cette mission secondaire est liée à Lilith dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 9 et il faut avoir terminé la mission La chasse au Faucon Ardent pour y accéder.

Votre premier objectif est de trouver l'incinérateur Clayton. Il servira de guide pour les missions à venir. Vous devez à présent récupérer les cendres de cinq bandits qu'il vous faut tuer dans la zone. Pour cela, vous devez les achever avec une arme incendiaire. Bien sûr, vous pouvez les blesser avec n'importe quelle autre arme, l'important étant celle qui porte le coup fatal. Parlez à l'incinérateur Clayton pour terminer la mission Le culte : flamme éternelle.

Le culte : fausses idoles

Cette mission secondaire est liée à l'incinérateur Clayton. Sa difficulté est de niveau 10 et il faut avoir terminé la mission secondaire Le culte : flamme éternelle pour y accéder.

Votre objectif est de tuer une certaine Brûlure. Vous vous rendez rapidement compte qu'il s'agit d'une espèce de grosse araignée de feu. Le combat n'est pas spécialement difficile. Parlez à l'incinérateur Clayton pour terminer la mission Le culte : fausses idoles.

Le culte : brûler l'allumette

Cette mission secondaire est liée à l'incinérateur Clayton. Sa difficulté est de niveau 10 et il faut avoir terminé la mission secondaire Le culte : fausses idoles pour y accéder.

Récupérer Allumette, un bandit kamikaze, dans les toilettes à proximité. Vous devez maintenant amener Allumette dans le Soaring Dragon, au sommet du bateau où vous aviez affronté Flynn au tout début du jeu. Bon voyage... Une fois sur place, placez-le sur sa chaîne et brûlez-le comme le veut le protocole. Parlez à l'incinérateur Clayton pour terminer la mission Le culte : brûler l'allumette.

Le culte : l'embrasement

Cette mission secondaire est liée à l'incinérateur Clayton. Sa difficulté est de niveau 10 et il faut avoir terminé la mission secondaire Le culte : brûler l'allumette pour y accéder.

Dans la première partie de la mission, il vous faut tout simplement mettre feu grâce à une arme incendiaire aux trois effigies du Faucon Ardent indiquées sur votre radar. Ceci fait, rendez-vous à la cérémonie du Grand Embrasement pour y assister, ou plutôt pour surveiller ce qu'il s'y trame. Là, après avoir actionné le levier, Lilith fait son apparition. Cela ne suffit pas à calmer les illuminés qui s'en prennent alors à vous... Eliminez-les tous ainsi que l'incinérateur Clayton. Parlez à Lilith dans Sanctuary pour terminer la mission Le culte : l'embrasement.

Les dissidents ninja

Cette mission secondaire est liée à Tannis dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 14 et il faut avoir terminé la mission Opération sauvetage pour y accéder.

Commencez par vous rendre dans le bar de Maxxi pour y récupérer la fameuse pizza dont on vous parle. Rejoignez ensuite la planque qui se trouve dans le même bunker où Roland était retenu prisonnier. Cette fois, vous devez passer dans les égouts pour accéder au repère des ninjas. Une fois la pizza posée sur la table, les quatre ninjas sortent... A vous de les tuer ! Ils attaquent à tour de rôle, ne vous emmêlez pas les pinceaux et venez à bout de chacun d'eux. Parlez à Tannis pour terminer la mission Les dissidents ninja.

Expérience extra-corporelle

Cette mission secondaire est liée à un ennemi que vous tuez dans le Bloodshot Stronghold.

Suivez votre radar et installez le noyau d'IA sur le constructeur. Malheureusement, votre compagnon s'en prend à vous et essaye de vous tuer. Détruisez donc le constructeur et récupérez de nouveau le noyau. Installez-le ensuite sur un porteur de guerre. Même scénario, même solution radicale. Vous devez enfin trouver une radio. Allez dans le bar de Maxxi à Sanctuary pour en trouver une et subir encore une fois la haine de l'IA. Pour mettre un terme à son vacarme, donnez un bon coup dans la radio pour la casser. Parlez à Marcus ou à Zed pour terminer la mission Expérience extra-corporelle et obtenir au choix une arme différente.

Gare à l'homme des glaces

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Three Horns Divide. Sa difficulté est de niveau 15 et il faut avoir terminé la mission Un train à prendre pour y accéder.

Ramassez la dynamite posée juste à côté du tableau des missions et allez trafiquer les cinq chaudières du camp ennemi indiqué par votre radar. N'oubliez pas de faire un peu le ménage en tuant les bandits qui s'opposent à vos projets explosifs. Ainsi, vous pourrez apprécier l'humour tordant de Claptrap au calme... Une fois toutes les chaudières trafiquées, activez l'émetteur puis tuez les huit sadiques gelés. Parlez au tableau des missions de Three Horns Divide pour terminer la mission Gare à l'homme des glaces.

Invitation : préparatifs

Cette mission secondaire est liée à Tina dans la Toundra Express. Sa difficulté est de niveau 13 et il faut avoir bien avancé la mission Un train à prendre pour y accéder.

Votre premier objectif durant cette mission est de libérer Sir Reginald. Pour cela, il faut tuer Madame von Bartlesby, le salgauss géant qui retient la peluche prisonnière. Ce après quoi des hélicos sortent de la base voisine et vous attaquent. Descendez-en trois et récupérez des pièces sur leur épave, trois au total. Vous devez aussi sauver la princesse Ralatouf qui se trouve sur le camp ennemi ainsi que glaner quelques petits fours pour le thé. Retournez alors dans la tanière de Tina installer ses deux invités à table. Parlez à Tina pour terminer la mission Invitation : préparatifs.

Invitation : RSVP

Cette mission secondaire est liée à Tina dans la Toundra Express. Sa difficulté est de niveau 13 et il faut avoir terminé la mission Invitation : préparatifs pour y accéder.

Diantre, il manque un invité à thé dansant qu'organise Tina ! Il s'appelle Brochette de chair et a l'air tout à fait adorable. C'est à vous d'aller le chercher en suivant l'indicateur sur votre radar... Il se trouve que Brochette de chair est un sadique du camp ennemi voisin. Pour l'attirer, c'est simple : commencez par tuer tous ses collègues puis approchez-vous de lui pour qu'il se mette à vous pourchassez. Fuyez alors doucement en prenant soin de ne pas le semer et apportez-le jusque dans la grotte de Tina. Parlez à Tina pour terminer la mission Invitation : RSVP.

Invitation : thé dansant

Cette mission secondaire est liée à Tina dans la Toundra Express. Sa difficulté est de niveau 13 et il faut avoir terminé la mission Invitation : RSVP pour y accéder.

Pour commencer la mission, allumez joyeusement le générateur qui permet d'électrocuter le pauvre Brochette de chair. Allez ensuite lui donner un bon coup dans la tronche pour le mettre en forme. Les choses sérieuses commencent alors : les amis de Brochette de chair viennent en force pour sauver leur copain ! A vous de défendre la base de Tina et d'éliminer chacune des trois vagues de bandits en prenant garde à l'état du générateur qui est la cible des tirs ennemis. Parlez à Tina pour terminer la mission Invitation : thé dansant.

Massacre de bandits : Round 1

Cette mission secondaire est liée à Mouchard dans Flink's Slaughterhouse. Il faut avoir terminé la mission Envolée héroïque pour y accéder.

Massacre de bandits : Round 2

Cette mission secondaire est liée à Mouchard dans Flink's Slaughterhouse. Il faut avoir terminé la mission Massacre de bandits : Round 1 pour y accéder.

Massacre de bandits : Round 3

Cette mission secondaire est liée à Mouchard dans Flink's Slaughterhouse. Il faut avoir terminé la mission Massacre de bandits : Round 2 pour y accéder.

Massacre de bandits : Round 4

Cette mission secondaire est liée à Mouchard dans Flink's Slaughterhouse. Il faut avoir terminé la mission Massacre de bandits : Round 3 pour y accéder.

Massacre de bandits : Round 5

Cette mission secondaire est liée à Mouchard dans Flink's Slaughterhouse. Il faut avoir terminé la mission Massacre de bandits : Round 4 pour y accéder.

On ne l'y reprendra plus

Cette mission secondaire est liée au cadavre de Justin MacReady dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Très courte, cette mission vous demande simplement de trouver parmi les hommes présents sur la scène du crime le tueur. Selon les indications données par le sheriff, vous comprenez bien qu'il s'agit de l'homme portant un sniper, soit le deuxième en partant de la droite. Parlez de nouveau au sheriff pour terminer la mission On ne l'y reprendra plus.

Coffre coquin

Cette mission secondaire est liée à Marcus dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 17 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Rendez-vous à l'ancien endroit où se trouvait Sanctuary pour trouver les fondations de la ville. Là, vous avez deux objectifs : tuer les vingt-cinq bandits présents sur les échafaudages, puis descendre au plus profond de la zone pour y récupérer le coffre de Marcus. Il faut exterminer un boss pour le récupérer, ce qui n'est pas très difficile puisqu'il vous suffit de vous mettre en retrait et de détruire chacune de ses grosses pattes de cristal. Parlez à Marcus pour terminer la mission Coffre coquin.

Le Bon, la Brute et le Mordecaï

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 11 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Votre premier objectif est de trouver Carson. Pour cela, traversez le désert dans lequel se trouve Ellie en vous fiant à votre radar. Vous devez de nouveau pénétrer dans le camp perché sur la montagne, toujours en y accédant grâce à un tremplin naturel, en véhicule. Dans le camp, allez chercher l'enregistrement ECHO sur le corps enfoui sous une plaque de tôle. Ce après quoi, prenez de nouveau la voiture en direction de Friendship Gulag.

Là, allez libérer le bonhomme en enlevant les barreaux qui le retiennent prisonnier, puis repartez pour The Dust en vue de trouver la cache dont il vous a parlé. Pour accéder à la partie reculée de la zone, vous devez contourner par l'arrière le garage d'Ellie. Une fois sur place, déterrez le butin de sous terre et survivez à l'affrontement à trois. Le mieux est de se placer bien loin pour laisser les deux autres se mettre sur la tronche, tout en les aidant au sniper. Une fois les deux

adversaires éliminés, à vous le contenu du coffre. Ouvrez le coffre pour terminer la mission Le Bon, la Brute et le Mordecaï.

Guerre de clans : début des hostilités

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Guerre de clans : pole position

Cette mission secondaire est liée à Mick Zaford sans Overlook. Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : début des hostilités pour y accéder.

Guerre de clans : la boîte aux lettres

Cette mission secondaire est liée à Jimbo et Tector Hodunk, dans The Dust. Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : pole position pour y accéder.

Guerre de clans : rien ne va plus

Cette mission secondaire est liée à un message ECHO dans la boîte aux lettres de la mission Guerre de clans : la boîte aux lettres. Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : la boîte aux lettres pour y accéder.

Guerre de clans : feu de caravanes

Cette mission secondaire est liée à Steve dans The Dust . Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : rien ne va plus pour y accéder.

Guerre de clans : veillée funèbre

Cette mission secondaire est liée à Jimbo et Tector Hodunk dans The Dust. Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : feu de caravanes pour y accéder.

Guerre de clans : Zaford et Hodunk

Cette mission secondaire est liée à Ellie dans The Dust . Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : veillée funèbre pour y accéder.

Demi-portion

Cette mission secondaire est liée à Scooter dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Un accueil glacial

Cette mission secondaire est liée à Scooter dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Note pour plus tard

Cette mission secondaire est liée à un message ECHO sur le cadavre d'un Goliath dans The Fridge. Il faut avoir terminé la mission Un accueil glacial pour y accéder..

Parfaitement pacifiques

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 17 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Rendez-vous à l'ancien endroit où se trouvait Sanctuary pour découvrir toutes les fondations de la ville. Là, descendez tout en bas des échafaudages pour atterrir dans une zone polluée par un liquide toxique verdâtre. A vous de le traverser en suivant votre radar pour trouver chacune des quatre preuves demandées par le Sir Hammerlock. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Parfaitement pacifiques.

Journaux cachés

Cette mission secondaire est liée à Tannis dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Rendez-vous dans la zone indiquée par votre radar pour récupérer chacun des quatre journaux de Tannis. Le premier se trouve sous le grand pont dans une remise, le deuxième dans une barque, le troisième dans une caravane dont il faut faire exploser l'arrière grâce aux plantes de feu à bord, et le quatrième dans une base qu'il faut contourner par les rochers sur la droite. Une fois en haut, tirez sur l'alimentation pour désactiver les barrières d'énergie.

Chaises de Torture

Cette mission secondaire est liée à Tannis dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 25 et il faut avoir terminé la mission Journaux cachés pour y accéder.

Rien d'impossible en réalité, le niveau de difficulté est anormalement élevé. Il vous suffit juste d'arpenter les rues de Sanctuary en suivant votre radar pour trouver les cinq journaux ECHO de Tannis. Fastoche, hein ? Parlez à Tannis pour terminer la mission Chaises de Torture.

La prescription du docteur

Cette mission secondaire est liée à Tannis dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 19 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Fête d'anniversaire de Claptrap !

Cette mission secondaire est liée à Claptrap dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Premièrement, allez récupérer les invitations que vous donne Claptrap pour les donner à Scooter, Moxxi et Marcus. Ceci fait, revenez assister à la fête du septième anniversaire du robot. Il n'y a pas grand monde mais vous devez vous occuper pendant le compte à rebours... En mettant de la musique ou en mangeant une pizza par exemple. Une fois la fête terminée, il est temps de revenir à des occupations plus sérieuses. Parlez à Claptrap pour terminer la mission Fête d'anniversaire de Claptrap.

Overlook : Guérisseur

Cette mission secondaire est liée à Scooter dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Overlook : levée de boucliers

Cette mission secondaire est liée à Karima dans Overlook. Il faut avoir terminé la mission Overlook : Guérisseur pour y accéder.

Overlook : procédure de test

Cette mission secondaire est liée à Karima dans Overlook. Il faut avoir terminé la mission Overlook : levée de boucliers pour y accéder.

Chasseur de Rôdeurs

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions dans The Highlands. Sa difficulté est de niveau 16.

Votre objectif est de trouver les cinq chapitres du livre dans la zone indiquée par le radar, tout en tuant si possible les quinze rôdeurs présent dans les alentours. Attention, la zone se trouvant à proximité d'une base ennemie, des robots risquent fortement de se joindre à la partie. Parlez au tableau des missions de The Highlands pour terminer la mission Chasseur de Rôdeurs.

Trafic de membres

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions dans The Highlands.

Dans cette mission, vous devez parcourir le plus rapidement possible The Highlands pour y ouvrir les cinq boîtes aux lettres contenant cinq... Bras. Attention, vous ne disposez que de deux minutes pour cette course difficile, alors n'hésitez pas à bien vous entrainer pour optimiser le parcours !

La plus belle des fêtes des mères

Cette mission secondaire est liée à une boîte à bijoux que vous trouvez dans The Highlands. Sa difficulté est de niveau 16.

A vous de suivre la trace de votre radar pour dénicher le repaire de Henry. Une fois sur place, tuez les six sbires de Henry, puis passez au monstre en personne qui n'a pas l'air content du tout de vous voir. Ouvrez le paquet de Taggart pour terminer la mission La plus belle des fêtes des mères.

Un tour de wagonnet

Cette mission secondaire est liée à un message ECHO dans Caustic Caverns.

Droits des animaux

Cette mission secondaire est liée à Mordecaï dans Sancutary. Il faut avoir terminé la mission Protection de la nature pour y accéder.

Rakkalcooliques anonymes

Cette mission secondaire est liée à Mordecaï dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Protection de la nature pour y accéder.

Poète en herbe

Cette mission secondaire est liée Scooter dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Protection de la nature pour y accéder.

Tir en pleine tête

Cette mission secondaire est liée la Tête McShooty dans Thousand Cuts. Elle est accessible en même temps que la mission principale Mastoc un jour, Mastoc toujours.

La Calamité

Cette mission secondaire est liée à un journal ECHO dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

Vengeance

Cette mission secondaire est liée à Moxxi dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

Propagande maison

Cette mission secondaire est liée à Lilith dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

Rocko le Râleur

Cette mission secondaire est liée Brick dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

La tour des Mastocs

Cette mission secondaire est liée Rocko dans Thousand Cuts. Il faut avoir terminé la mission Rocko le Râleur pour y accéder.

Contrat Hyperion 873

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions dans The Highlands. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

3h10 pour Boum-Boum

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Lynchwood. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

Braquage de banque

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Lynchwood. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

Confrontation

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Lynchwood. Il faut avoir terminé les missions 3h10 pour Boum-Boum et Braquage de banque pour y accéder.

SOS bébêtes : médicaments

Cette mission secondaire est liée à un Skag blessé dans Lynchwood. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

SOS bébêtes : nourriture

Cette mission secondaire est liée Dukino dans Lynchwood. Il faut avoir terminé la mission SOS bébêtes : médicaments pour y accéder.

SOS bébêtes : abri

Cette mission secondaire est liée à Dukino dans Lynchwood. Il faut avoir terminé la mission SOS bébêtes : nourriture pour y accéder.

Statuesque

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions d'Opportunity. Il faut avoir terminé la mission L'homme qui voulait être Jack pour y accéder.

L'histoire selon les vainqueurs

Cette mission secondaire est liée au musée historique d'Hyperion. Il faut avoir terminé la mission L'homme qui voulait être Jack pour y accéder.

Sale boulot

Cette mission secondaire est liée à Mordecaï dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Voleurs et menteurs

Cette mission secondaire est liée à Sam Matthews dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Tueurs de démons

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission SOS bébêtes : abri pour y accéder.

Capture de drapeaux

Cette mission secondaire est liée à Brick dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

L'Elu

Cette mission secondaire est liée Marcus dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Purée de monstres : partie 1

Cette mission secondaire est liée au Dr. Zed dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Purée de monstres : partie 2

Cette mission secondaire est liée au Dr. Zed dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Purée de monstres : partie 1 pour y accéder.

Purée de monstres : partie 3

Cette mission secondaire est liée au Dr. Zed dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Purée de monstres : partie 2 pour y accéder.

Service clientèle

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions d'Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Chez Mémé

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions d'Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Suicide

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions d'Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Un vrai garçon : l'habit fait l'humain

Cette mission secondaire est liée à Nal dans Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Un vrai garçon : l'épreuve du temps

Cette mission secondaire est liée à Nal dans Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Un vrai garçon : l'habit fait l'humain pour y accéder.

Un vrai garçon : enfin humain

Cette mission secondaire est liée à Nal dans Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Un vrai garçon : l'épreuve du temps pour y accéder.

Massacre d'Hyperion : Round 1

Cette mission secondaire est liée à Robocopul 5000 à Ore Chasm. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Massacre d'Hyperion : Round 2

Cette mission secondaire est liée à Robocopul 5000 à Ore Chasm. Il faut avoir terminé la mission Massacre d'Hyperion : Round 1 pour y accéder.

Massacre d'Hyperion : Round 3

Cette mission secondaire est liée à Robocopul 5000 à Ore Chasm. Il faut avoir terminé la mission Massacre d'Hyperion : Round 2 pour y accéder.

Massacre d'Hyperion : Round 4

Cette mission secondaire est liée à Robocopul 5000 à Ore Chasm. Il faut avoir terminé la mission Massacre d'Hyperion : Round 3 pour y accéder.

Massacre d'Hyperion : Round 5

Cette mission secondaire est liée à Robocopul 5000 à Ore Chasm. Il faut avoir terminé la mission Massacre d'Hyperion : Round 4 pour y accéder.

La grande évasion

Cette mission secondaire est liée à Ulysse au sommet de la tour de Sawtooth Cauldron. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Le trésor oublié

Cette mission secondaire est liée à un journal ECHO dans Sawtooth Cauldron. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Dernières nouvelles

Cette mission secondaire est liée à Mordecaï dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Efforts et difficultés pour y accéder.

Une faim de Skag

Cette mission secondaire est liée à un journal ECHO sur le cadavre d'un Skag. Il faut avoir terminé la mission Efforts et difficultés pour y accéder.

Oncle Teddy

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Fyrestone. Il faut avoir terminé la mission Efforts et difficultés pour y accéder.

Apprendre à connaître Jack

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Fyrestone. Il faut avoir terminé la mission Efforts et difficultés pour y accéder.

Vous. Allez. Crever. (Sans dec'.)

Cette mission secondaire est liée à Tannis dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Les serres de Dieu pour y accéder.

INVINCIBLE CONTRE LES BOSS

Pour être invincible contre les boss de Borderlands 2, combattez-les à la limite de la zone. Il ne pourront pas vous toucher.

Cette astuce est une contribution de Bidibang.

XP FACILE

Pour gagner un maximum de points d'XP le plus rapidement possible dans Borderlands 2, suivez le conseil suivant :

- Rejoignez la partie d’un ami dans laquelle il aura lancé la quête de Tina nommée "Invitation" à Thundra Express.
- Votre allié reste devant la maison de "l’objectif vivant" et presse la détente à chaque apparition de Tina.
- Réactivez la quête à chaque échec : 5000 XP par essai

Botanicula

© Amanita Design 2012

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Trois Plumes

Dans ce jeu, vous aurez quatre personnages, chacun pouvant faire des actions différentes ou uniques. Alternez entre les personnages afin d'initier des actions.

Sélectionnez chacune des graines au bout des branches.

La créature qui bloque votre chemin vous montrera qu'il lui manque trois plumes.

Remontez.

Cliquez sur la créature orange jusqu'à qu'elle sorte derrière les feuilles avec une citrouille d'Halloween.

Cliquez sur la lanterne deux fois pour obtenir votre première carte de créature.

Cliquez sur les deux branches sèches en bas pour qu'elles fleurissent.

Cliquez sur la créature verte derrière la feuille pour la faire tomber.

Sortez et revenez à cette scène pour obtenir une autre carte de créature.

Allez à gauche.

Faites fleurir les branches sèches dans cette scène-ci aussi pour obtenir une carte de créature.

Cliquez sur la petite feuille en haut à gauche pour relâcher une araignée. Cliquez sur l'araignée pour relâcher le ballon et cliquez sur son ballon ensuite allez à gauche encore.

Servez-vous de M. Branche pour attraper la plume au bout à gauche.

Allez à gauche, puis en haut.

Cliquez sur le bouton (rouge) pour relâcher les insectes.

Sortez et retournez à cette scène pour obtenir votre carte de créature.

Allez en bas, puis à droite pour retourner à l'intersection.

Allez ensuite en haut, cliquez sur chacune des six gousses pour obtenir une carte de monstre.

Retournez à la grande intersection et allez en haut à droite.

Cliquez sur la feuille sèche 4 fois jusqu'à que la plume en sorte.

Descendez par le même chemin que la plume, puis servez-vous de M. Lanterne (petit personnage rouge qui a ramassé

la dernière graine de l'Arbre de Vie) pour cliquer sur le coquillage.

Cliquez sur la coquille trois fois encore pour obtenir une autre carte de créature.

Allez à droite.

Cliquez sur la plume qui flotte.

Allez à la grande intersection et allez en bas pour rendre ses plumes à la grosse créature.

Cinq Clés

Descendez deux fois.

Parlez à la châtaigne qui vous approche et allez en bas encore.

Cliquez sur la ruche d'abeilles et cliquez sur la graine que laissera tomber l'insecte.

Allez en haut à gauche, en montant sur le dos de l'escargot. Vous obtiendrez une carte.

Faites doucement bouger la petite boule rouge à travers les trous afin d'amener la clé plus près de vous.

Prenez la clé et retournez sur vos pas à l'écran précédent et descendez à gauche.

Tirez sur la feuille blanche pour obtenir une carte dont vous pourrez vous servir quand bon vous semble.

Allez en haut à droite.

Cliquez trois fois sur le pivert pour obtenir des cartes de créatures.

Cliquez sur la petite feuille verte au centre pour une autre carte.

Allez à droite puis descendez à gauche.

Cliquez sur la grosse créature grise au centre pour qu'elle commence à chanter. Répétez ceci sur les autres créatures qui arriveront. Le but est de toutes les faire chanter en même temps.

Quand la plus grosse créature arrivera, entrez dans sa bouche.

Cliquez sur la créature verte pour qu'elle crache la clé. Servez-vous de M. Gousse (la créature oblong de votre équipe) pour tirer la clé et servez-vous du reste de votre groupe pour tirer M. Gousse. Allez ensuite vers le bas.

Demandez à l'ancienne créature perchée à droite de vous raconter une histoire et vous obtenez une carte.

Retournez en haut et allez à droite. Allez en bas à droite, puis en bas encore.

Cliquez sur la gousse, puis sur les différentes parties pour créer une deuxième gousse.

Retournez sur vos pas et allez à droite.

Cliquez sur la petite créature pour faire venir une plus grande puis cliquez encore sur la petite créature pour obtenir une carte de monstre.

Allez ensuite à droite.

Cliquez sur la grosse épine rouge et tirez.
Une fois que la créature y est montée, relâchez votre souris et obtenez une carte de créature. Ramassez la clé, cliquez

sur la boule d'épines verte à droite pour obtenir une carte de créature.

Allez à gauche trois fois, allez en haut puis à droite.

Allez en haut à droite.

Cliquez sur l'insecte en-dessous de la branche 4 fois, cliquez sur la boule verte suspendue et allez en haut.

Cliquez sur l'oeuf brun et suivez la créature blanche en bas, cliquez sur la créature blanche et suivez-la à gauche.

Cliquez encore sur la créature blanche pour lui faire pondre des oeufs bruns.

Faites éclore les oeufs pour obtenir une clé, ramassez la clé puis allez à droite puis au sud. Allez maintenant en bas à droite.

Sautez sur l'autre branche et allez à droite pour une autre carte de créature et prenez la dernière clé.

Dans l'eau, servez-vous de M. Branche pour prendre la clé. Servez-vous d'une stratégie qui vous permettra de placer les cercles rouges en 4 clics qui vous mèneront à la clé. Cliquez sur la gousse pour la débloquer.

Cinq Voeux

Cliquez sur la lampe pour réveiller le génie.

Laissez chacun de vos personnages émettre son voeu, choisissez M. Lanterne en tout dernier. Mme. Champignon veut un tour de manège. Tournez le manche vers la droite pour faire tourner le manège et cliquez sur la trompette.

M. Gousse veut aller voir les étoiles, cliquez deux fois sur la graine verte.

M. Branche veut Noël, tirez sur la corde et ramassez le présent.

M. Plume veut de la musique, cliquez sur la boule blanche, sur le visage de la créature rose, sur ses cornemuses, son yoyo, son harmonica et sur la trompette de la créature jaune, ses batteries et son banjo puis cliquez sur le triangle qui descend.

M. Lanterne sait maintenant ce qu'il veut. Relâchez le fil et attrapez l'araignée noire.

Trois Nourrissons

Ramassez la chose qui ressemble à une graine verte et tirez-la à la créature verte sur la droite.

Allez à droite et après la cinématique, allez en haut puis à gauche. Attrapez le bout du pissenlit et secouez pour faire tomber toutes les graines.

Prenez la boule verte, retournez à droite, allez en haut, à droite puis en bas. Offrez la boule verte provenant du pissenlit à la chenille.

Vous devrez maintenant trouvez les trois nourrissons de la créature.

Allez à droite. Cliquez sur l'abeille une fois et dès que vous cliquez une seconde fois, cliquez également sur la feuille en-dessous de la poire pour une carte de créature.

Allez à droite. La créature qui pêche aura besoin d'un ver de terre. Allez en bas. Cliquez sur la créature dans le bassin 4 fois, puis cliquez sur chacune des créatures sur la branche et regardez-les chanter.

Allez maintenant en haut à gauche.

Essayez de prendre un des petits crabes, puis allez en haut à gauche et laissez le crabe vous chasser pour tomber de la branche.

Cliquez sur les louches vides pour faire un passage et laisser l'eau tomber sur la fleur sèche au centre.

Allez à gauche.

Attendez que le ver apparaisse, cliquez dessus et tirez sur la droite pour le faire lâcher prise. Allez ensuite à droite deux fois. Sauvez le nourrisson en vous servant de Mme. Champignon.

Allez à gauche et suivez le nourrisson le long de la fleur puis allez en haut à droite.

Donnez le ver à la créature qui pêche, prenez le petit crabe et regardez-le attraper un gros poisson.

Allez en haut à gauche et dépassez la poire en haut.

Cliquez sur les trois poires sur la gauche jusqu'à qu'une libellule apparaisse puis allez à droite.

Cliquez sur les feuilles derrière lesquelles l'écureuil se cache et tirez-les pour qu'il descende dans le trou.

Cliquez sur l'oeil de M. Branche deux fois et allez à droite.

Donnez le petit crabe à l'araignée et allez à droite encore.

Cliquez et tirez sur les moutons blancs pour les faire flotter un par un en commençant par ceux du dessus pour atteindre le bébé araignée tout en-dessous.

Prenez-le et allez en bas à gauche en compagnie de l'écureuil. Allez en bas à gauche deux fois en dépassant la chauve-souris.

Cliquez sur la grande feuille ou sur l'insecte à l'arrière-plan. Attendez qu'il soit au-dessus de l'escargot pour lui cliquer dessus, continuez jusqu'à que l'escargot soit repus. Allez à droite.

Attendez que l'escargot arrive pour cliquer sur la chauve-souris et faire tomber un insecte.

Cliquez longuement sur l'escargot pour le faire gonfler puis relâchez pour former une grosse bulle sur laquelle vous devez cliquer. Répétez jusqu'à faire tomber l'insecte et ramassez-le.

Allez rejoindre l'écureuil à droite et allez à la libellule à gauche.

Allez maintenant en haut à gauche.

Cliquez sur la créature pour qu'elle lâche prise puis cliquez sur sa patte qui pend jusqu'à vous.

Essayez d'aller à gauche puis donnez l'insecte de la chauve-souris au scarabée et allez à gauche.

Grimpez sur la branche quand les cochons dorment, cliquez sur la branche pour sauter et faire tomber les glands.

Attendez que les porcelets se mettent à manger pour rebondir sur la maman et obtenir et relâcher le bébé.

Allez à gauche.

Cliquez sur le grand champignon noir pour une nouvelle histoire.

Allez à droite deux fois puis en bas et à gauche. Vous retrouvez la plante carnivore et la châtaigne qui a égaré ses enfants.

Cliquez sur la châtaigne et c'est la fin de ce chapitre.

Quatorze Poules

Allez en bas vers la carte.

Maison A

(Première maison, en haut à droite)

Créez une poule avec le son des trois trompettes à droite. Cliquez deux fois sur la trompette du bas. Vous obtiendrez deux couleurs semblables : bleu, vert ou rouge. Si vous obtenez le rouge, cliquez sur la trompette du milieu pour obtenir une poule. Si les parties sont vertes, cliquez sur la trompette du haut pour une grenouille. Si elles sont bleues, cliquez la trompette du bas pour un escargot. Prenez la poule et sortez.

Maison B

(A gauche de la Maison A)

Cliquez sur les six plateaux de terre sur la gauche. Cliquez ensuite sur le fruit en haut à droite, puis sur celui en haut à gauche. Cliquez sur le petit gnome, attendez qu'il atterrisse pour lui cliquer dessus encore une fois. Prenez la fleur de feu et sortez.

Maison C

(Sous la branche de la Maison B)

Parlez à la châtaigne dans cette maison-ci. Donnez-lui la fleur de feu en votre possession. Vous obtenez la deuxième poule. Bougez les tableaux pour trouver la pièce cachée derrière celui en haut à droite. Il y a quatre emplacements de pièces, mais vous en trouverez seulement dans les trois locations que vous fouillerez.

Maison D

(En diagonal de Maisons B et C, dans la feuille géante)

Cliquez sur la noix qui arrive et ramassez la noix qu'elle fait tomber. Cliquez sur le poivrier sur l'étagère derrière le cuisinier, puis amenez M. Plume jusqu'à l'énorme noix sur la droite et renversez un peu de poivre sur sa tête. Prenez vite la poule quand le cuisinier se met à la poursuite de la noix géante.

Maison E

(Dernière maison sur la gauche)

Cliquez sur chacun des personnages de l'équipe pour démarrer un mini-jeu et ensuite obtenir une carte. Faites balancer M. Lanterne pour gagner de la vitesse et passer par le trou. Faites rebondir M. Branche sur les trompettes pour en faire sortir une araignée sur laquelle vous rebondirez encore une fois pour retourner à la ville. Cassez toutes les bulles pour ramener Mme. Champignon à la réalité. Cassez la bulle de M. Branche quand une sphère noire apparaitra. Faites M. Gousse attraper toutes les bulles, y compris celle qui contient la poule.

Maison F

(Maison isolée au-dessus de la Maison E, légèrement à droite)

Cliquez sur la noix shaman trois fois puis retournez à la ville et allez à gauche. Essayez de prendre l'oeuf de fourmi et M. Lanterne sera porté jusqu'au nid.

Allez en bas à gauche. Enlevez le bouchon du fond du nid et entrez par le trou.

Vous n'aurez qu'un aperçu partiel du labyrinthe et devrez deviner votre route à chaque intersection. Prenez au moins un mauvais tournant pour obtenir une carte de créature.

Cliquez répétitivement sur M. Lanterne pour le libérer une fois que vous l'aurez trouvé et vous obtiendrez un oeuf de fourmi géant.

Retournez à la maison F et donnez l'oeuf au Shaman mais il ne vous donnera pas de poule en retour, uniquement un oeuf.

Maison G

(Au centre, complètement en bas)

La noix se réveillera si vous essayez de prendre la poule. Ouvrez le placard et prenez la lampe vide. Détournez la lumière de la grande lampe pour obscurcir la salle et elle ira dans votre inventaire.

Attendez que la pièce soit complètement obscure pour prendre la poule.

Maison H

(Au-dessus des Maisons B et C)

Allumez la lampe avec la lumière collectée dans la Maison G.

Cliquez sur la poule qui court sur le fil, tirez et relâchez pour qu'elle rebondisse. Ramassez-la quand elle se coincera dans le plafond.

Placez l'oeuf que le shaman vous a donné à gauche dans le nid et vous obtiendrez la septième poule. Cherchez à droite dans le nid pour trouver une pièce.

Maison I

(Directement en-dessous de la grande maison, légèrement à droite au-dessus de Maison G)

Ouvrez le tiroir et trouvez une nouvelle pièce.

Cliquez sur le four, vous trouverez la poule, donnez à la châtaigne la noix que vous avez ramassée dans la Maison D.

Trouvez les quatre créatures noires dans la pièce pour obtenir une carte de créature. Vous trouverez un sur les bols complètement à droite et un autre derrière les tuyaux en haut. Vous trouverez le troisième en cliquant plusieurs fois sur le pot bleu et le dernier en soulevant le couvercle du pot marron.

Maison J

(A droite de Maison E)

Si vous avez actuellement moins de trois pièces, ramassez la pièce que vous trouverez dans cette maison et mettez trois pièces dans la machine.

Attendez que la pluie se calme et ramassez encore une poule. Sortez et retournez à cette maison. Cliquez sur le bec du héron afin qu'il attrape la grenouille.

Maison K

(La première maison directement à droite de la Maison G)

Cliquez sur le tuyau et des débris en sortiront.

Vous trouverez la poule dans le parapluie rose.

Vous pouvez interagir avec les autres objets. Cliquez deux fois sur le coffre pour trouver une créature jaune que vous devrez ramasser.

Placez le ballon orange au-dessus du ressort et cliquez ensuite dessus pour faire éclater le ballon et obtenir une carte de créature.

Maison L

(En-dessous des Maisons B, C et H)

Remplacez la poule par la créature jaune de la Maison K.

Maison M

(A droite de la maison K)

Tirez sur le levier pour ranimer la châtaigne.

Cliquez sur les cinq cadrans pour faire sortir les coucous. Cliquez rapidement sur les six trompettes pour faire sortir et flotter six ampoules en même temps et obtenir une carte de créature.

Gardez celle à gauche pour la fin.

Maison N

(Première maison au-dessus de la Maison M, sur la droite)

Pour faire sortir la poule, cliquez sur le diable à ressort trois fois et ramassez-la.

Continuez de cliquez sur le jouet encore treize fois (à peu près) et vous obtiendrez une carte de créature.

Maison O

(Juste au-dessus de la Maison N)

Cliquez sur la châtaigne et elle vous lancera un défi au volleyball que vous accepterez en faisant jouer Mme. Champignon.

Empêchez le ballon de toucher le sol de votre côté en essayant de le faire toucher celui du côté de votre adversaire à trois reprises pour remporter le match. Prenez la poule.

Maison P

(A gauche de la Maison O)

Cliquez sur l'igloo et vous obtiendrez une luge montée d'une poule. Cliquez sur le panier au plafond, attendez qu'il se remplisse pour cliquez encore.

Vous formez un petit monticule de neige au sol. Cliquez à nouveau sur l'igloo pour faire venir la luge et prenez la poule. Dirigez-vous maintenant à la grande maison en haut pour rendre toutes les poules.

Huit Yeux Bleus

Commencez par le premier symbole, tout en haut. Allez à droite.

Cliquez sur les deux champignons plusieurs fois puis allez à gauche.

Pour obtenir l'objet renfermé par la créature aux multiples yeux, vous aurez besoin de huit fleurs bleues similaires à des yeux. Ramassez celle que vous trouverez dans cette scène pour que la créature la prenne et retournez à droite.

Cliquez sur le nourrisson dans le berceau et attendez que la mère retourne pour obtenir une carte de créature.

Déplacez votre souris sur les petits plans sur le mur et vous obtiendrez une carte de créature puis allez à droite.

Chassez le cerf noir, parlez au haricot et allez en haut.

Cliquez sur une des ampoules pour obtenir une carte de créature.

Allez à gauche.

Enlevez toutes les planètes des parois pour les faire orbiter.

Cliquez sur M. Gousse, tirez-le et relâchez-le pour détruire le météore.

Cliquez onze fois sur la planète jaune pour obtenir une fleur bleue. Cliquez sur la même planète et toutes les autres afin de trouver une carte de créature.

Allez à gauche.

Cliquez sur l'étoile et sortez du labyrinthe en allant à gauche.

Empêchez le ver de s'emparer de l'étoile en traçant le parcours sans toucher les parois.

Prenez la sortie accompagnée d'un cercle sur des petits bâtons.

Placez l'étoile au centre de la cave, cliquez plusieurs fois dessus pour obtenir une carte de monstre et prenez la fleur bleue ainsi que le ballon.

Allez maintenant en bas à gauche.

Allumez les trois lampes puis allez en bas à droite et vous devrez trouver une trompette.

Retournez à la scène précédente et allez en bas à gauche.

Ici, vous devrez faire chacun de vos personnages rebondir en même temps sur les cinq coussins accrochés aux parois. Commencez par cliquer sur celui en haut à gauche, puis sur celui d'en face à droite, puis celui en bas à gauche, sur celui complètement à droite et celui du milieu en bas. Cliquez de nouveau sur chacun des coussins pour les relâcher.

Allez maintenant en bas à droite.

Vous devrez maintenant trouver une étoile, de l'eau, un soleil et des feuilles.

Retournez à l'écran précédent et allez en bas à gauche. Vous devrez trouver un oeil.

Retournez à l'écran précédent et allez à gauche. Allez en haut à gauche.

Pourchassez les petites créatures pour obtenir une carte.

Allez en haut puis en haut à gauche.

Regardez le spectacle de marionnette jusqu'à recevoir une carte de créature. Vous trouverez une fleur bleue à la dernière scène (celle où vos amis mangent le monstre).

Retournez à la scène précédente (à droite) puis allez en bas. Allez à gauche deux fois (vous devrez être dans une salle à multiples entrées et sorties).

Prenez la sortie directement à gauche.

Tirez sur la langue de la créature qui descend, attendez d'avoir une carte de créature et une fleur bleue derrière la tortue pour retourner à la scène précédente et aller en bas à droite (la sortie à côté de celle pointant directement en bas).

Ecoutez encore une des histoires du champignon.

Retournez à la scène précédente. Prenez le tunnel directement à droite. Prenez la trompette, retournez à la scène précédente, allez en haut en suivant le symbole qui ressemble à une ampoule et encore une fois en haut en suivant le symbole qui ressemble à un nuage.

Cliquez sur les petits champignons pointus et dès qu'une des lucioles passe devant la grenouille, cliquez sur cette dernière pour qu'elle l'attrape.

Vous obtiendrez une carte de créature et une fleur bleue apparaitra dans le tunnel menant à gauche.

Allez en bas en suivant le symbole similaire à un nuage.

Vous devrez ici trouver le moyen de vous rendre de l'autre côté en utilisant les coussins sur les petits nuages (petites boules cotonneuses qui flottent) afin de créer un passage. Vous verrez que les nuages peuvent changer de position et leur direction sera indiquée par des flèches blanches.
Pour commencer, sautez sur le gros nuage directement en-dessus de vous. Poussez le petit nuage et placez celui plus large à la place du petit nuage. Le coussin du second nuage doit être sens dessus-dessous. Retournez sur la gauche pour atterrir sur le second nuage. Sautez à présent sur le troisième nuage. Remontez le coussin du deuxième nuage. Remontez le coussin sur le gros nuage complètement à droite également. Bougez le coussin sur la droite sur le gros nuage tout en haut à droite de l'écran. Sautez sur le gros nuage à droite et sortez par la droite.

Prenez la fleur bleue.

Placez les coussins comme indiqués dans l'image. Pour mettre les deux coussins en bas à droite l'un sur l'autre, déplacez d'abord le plus gros coussin complètement sur la gauche, puis déplacez le plus petit sur la droite pour qu'il soit sur le plus gros puis déplacez les deux vers le bas. Prenez le symbole de feuille.

Retournez et prenez la sortie vers la grenouille. Prenez la sortie à gauche (celle avec un symbole de point entouré d'un cercle qui ressemble à un oeil).

Continuez de cliquez sur les vers jusqu'à obtenir une carte de créature.

Allez en haut à gauche vers le symbole d'oeil.

Cliquez sur toutes les créatures pour obtenir une carte.

Remplacez l'oeil par le ballon que vous avez ramassé précédemment.

Prenez la sortie du bas vers la droite, parlez au casse-cou qui vous demandera un casque. Retournez à la scène précédente et reprenez la sortie du haut (à droite), puis allez en haut à droite. Vous serez de retour à la première cave. Suivez le symbole du cercle sur trois bâtons deux fois, puis le symbole ressemblant à un oeuf.

Donnez la trompette que vous avez ramassée à la créature.

Cliquez sur le monstre pour obtenir une carte.

Pour atteindre la fleur bleue, prenez la sortie tout en haut à gauche, celle juste au-dessus du sol vers le centre, celle complètement en haut sur la droite.

Pour monter vous devrez prendre la sortie à l'extrémité droite.

Prenez maintenant la sortie complètement à droite, en bas puis celle en haut premier du côté droit. Reprenez les mêmes entrées quand vous tombez et prenez le symbole de soleil. Sortez sur la gauche. Suivez le symbole de l'eau pour retrouver la créature jaune. Donnez l'oeil que vous avez ramassé à celle-ci et montez-y.

Placez votre curseur sur une des créatures noires qui flottent pour obtenir leur carte.

Allez à gauche deux fois. Prenez l'oeil de la limace, attachez-le à votre sous-marin puis allez en bas à droite et prenez la sortie directement en-dessous.

Allez en bas à droite puis en bas deux fois. Détachez l'oeil et collez-le au crabe qui se lève.

Cliquez sur tous les crabes pour obtenir une carte de créature.

Retournez en haut dans la scène précédente puis allez à droite.

Déplacez votre curseur sur une des méduses pour obtenir leur carte puis allez en bas.

S'il vous manque toujours une fleur bleue, vous trouverez la dernière d'entre elles ici. Retournez à la scène précédente par le haut et allez à droite. Déplacez votre curseur sur une des créatures pour obtenir une carte puis allez en haut. Passez par le petit tunnel éclairé au plafond.

Cliquez sur la citrouille (à côté de la cacahuète) pour faire démarrer un mini-jeu de course qui vous permettra d'obtenir une carte de créature. Pour faire courir votre coccinelle qui est celle avec les points, cliquez sur le disc au milieu et tirez dans la direction vers laquelle vous souhaitez faire courir votre coccinelle. Ne la laissez pas se heurter à l'adversaire, cela la rend plus rapide tout en vous ralentissant. La meilleure façon des gagner la course et de rester derrière votre concurrente et d'attendre qu'elle dévie vers le centre pour la doubler par l'intérieur.

A la fin de la course, cliquez vite sur la citrouille accrochée au mur derrière la cacahuète pendant que celle-ci saute de joie pour obtenir son casque. Retournez à la scène précédente et allez en haut à gauche.

Placez votre curseur sur une des feuilles noires pour obtenir une carte de créature.

Allez à gauche et vous serez de retour à la première case, allez ensuite à droite et en haut. Allez encore une fois en haut puis deux fois à gauche (vous devez être dans la salle aux créatures du cirque).
Cliquez sur le gong pour le faire descendre de deux niveaux et allez voir le casse-cou en prenant la sortie du bas à droite. Donnez le casque de la cacahuète au casse-cou puis cliquez sur le détonateur et regardez le casse-cou se cogner au gong et obtenez une nouvelle carte.

Retournez maintenant à la troisième cave, celle qui contient l'énorme créature aux plusieurs yeux renfermant un symbole d'étoile.

Rendez ses yeux (les fleurs bleues) à la créature et vous obtiendrez le symbole d'étoile.

Allez ensuite en bas vers le symbole d'eau et en bas à droite pour trouver la créature qui vous a demandé de trouver les quatre symboles. Donnez-lui les symboles.

Cinq Sphères d'Energie

Approchez-vous de chacune des " bouches " et cliquez pour y entrer. Commencez par le haut.

Nord

La sangsue géante vous mettra dans une capsule.

Cliquez sur la grosse capsule complètement à gauche de votre écran, puis sur la flèche blanche qui apparait. Bougez ensuite dans la capsule vide. Refaites la même chose avec la grosse capsule au-dessus puis cliquez sur la grosse capsule accrochée à la paroi droite et ramassez vite la sphère d'énergie en bas.

Nord-est

Ici, vous devrez trouver un moyen de faire baisser les anémones et relever d'autres afin de vous frayer un passage jusqu'à la sphère d'énergie. La sphère complètement à droite ne vous gêne pas. Afin de mieux vous situer, numérotez les anémones de 1 à 7 à partir de la gauche. Les anémones peuvent êtres placés différemment que celles montrées dans l'image, mais si elles sont placées de cette façon, cliquez sur les anémones 1, 3, 4, 5, 1. Si ce n'est pas le cas, faites en sorte que les anémones soient toutes baissées puis faites monter la 7 et baissez la 1 et prenez la sphère.

Est

Sur les trois prochains écrans, vous devrez cliquez sur M. Lanterne pour le faire charger et cliquez sur les ennemis qui se dirigent vers vous pour les éliminer. Rechargez après chaque tir. Le nombre de tirs requis par ennemi est indiqué par leur nombre d'yeux. Prenez ensuite la sphère d'énergie. Tirez sur le dernier monstre à plusieurs reprises.

Ouest

Cliquez sur les monstres à grappe pour qu'ils s'emmêlent en commençant par celui en haut à gauche, celui en bas à droite (en face en diagonale), celui en haut à droite et celui en bas à gauche. Cliquez à deux reprises sur la sphère pour l'obtenir.

Nord-ouest

Cliquez sur la sphère pour faire de la lumière.

Cliquez sur les pattes de la créature (les lignes rouges en-dessous du cercle rouge) puis cliquez sur la chose difforme. Déplacez votre curseur sur la sphère et cliquez sur la deuxième chose floue quand la sphère sera au-dessus. Dirigez la sphère contenant M. Lanterne vers la sphère d'énergie en y tirant une méduse.

Sortez par le bas et cliquez sur la sphère à droite de l'araignée.

Vous terminez le jeu Botanicula.

Brickout

+ D'INFOS FORUM

POINTS BONUS

Mettez le jeu en pause avec [Espace] et tappez "macout".

MODE TRICHE

Apppuyez sur [Option] + 1 au début du jeu.

Broken Age : Acte 1

© Double Fine Productions 2014

SOLUTION COMPLÈTE

Vella

Sucreval

Commencez par vous réveiller et dirigez-vous vers la maison en parlant au passage à votre petite soeur. Une petite fête surprise a été organisée en votre honneur mais il manque le couteau pour couper le gâteau hors ce couteau est irremplaçable. Allez vers l'assiette de muffins pour prendre la serviette et un de ces gâteaux puis allez le donner au papy. En sélectionnant l'option " On partage ? ", celui-ci sortira le couteau en question qu'il avait pris, vous permettant d'aller le donner à la mère.

A la cérémonie, parlez avec chacune de vos partenaires qui ne sont visiblement pas aussi enclins que vous à se rebeller. Mog Chothra apparait et c'est là que les choses sérieuses commencent : échangez votre corset contre la bouteille d'eau de la fille sur votre droite puis demandez-lui à nouveau. Donnez ensuite cette bouteille à la demoiselle en jaune. Celle-ci lui explosant à la figure, donnez-lui la serviette en échange du pilon : cela va attirer l'oiseau que vous pouvez attraper avec votre corset avant de vous libérer de la robe d'un bon coup de couteau.

Festiciel

Après avoir fait un rapide tour dans ce lieu, vous comprendrez que vous avez besoin de trois oeufs d'or pour faire tomber l'immense échelle et arriver directement dans la forêt. Commencez par aller parler à Car'l qui est en train de faire des chaussenuages : elle perd son couteau et ne peut donc plus vous en faire. Allez au fond à droite pour parler à M'ggie qui vous offre une échelle pliable : utilisez-la juste à côté pour récupérer votre couteau.

Revenez le donner à Car'l qui vous fera des chaussenuages malheureusement trop grandes mais qu'importe : fusionnez-les avec l'échelle pour que cette dernière ne s'enfonce plus dans les nuages. Pour avoir des chaussenuages à votre taille, allez parler à la demoiselle en prenant l'échelle en bas à droite de la zone principale. Retournez ensuite dans la zone où se trouve M'ggie et tout au fond, utilisez l'échelle pour atteindre le premier oeuf en or.

Posez maintenant l'échelle près de l'oiseau qui a perdu son oeuf et passez derrière-lui pour arriver sur un nuage avec un grand arbre en son centre. Laissez-vous tomber dans le trou du fond pour libérer le pauvre homme coincé qui vous empêche d'accéder à l'oeuf. Avant d'aller le chercher, allez tout à gauche pour faire tomber un fruit. Descendez ensuite en tombant dans le trou collé à l'arbre pour prendre le fruit dans un nid sur la gauche et l'oeuf sur une branche à droite.

Rendez l'oeuf à son propriétaire pour récupérer le second oeuf d'or puis allez maintenant vers la gauche. Déposez les oeufs dans les paniers puis montez voir le gourou. Parlez avec lui jusqu'à ce qu'il laisse tomber l'oeuf, redescendez pour le mettre dans le dernier panier et allez à l'échelle pour vous évader.

La forêt et la Butte aux coquillages

Après avoir atterri dans la maison, récupérez le losange jaune du vitrail avant de descendre parler au bucheron. Avant de ressortir, prenez sa hache à côté de la porte puis traversez la forêt vers la droite pour atteindre la Butte aux coquillages. Prenez le bois flotté puis allez parler au maire. Évoquez le seau qu'il a sur la tête et dites-lui qu'il est très élégant : de peur de s'éloigner de son peuple, il vous l'offrira.

Prenez l'escalier sur la droite, parlez avec les deux gardes et proposez de leur ramener du gaz lacrymogène sacré pour obtenir le pistolet. Continuez ensuite la discussion jusqu'à ce qu'ils vous récitent l'énigme : la réponse est le fruit, donnez-le leur pour avoir le droit d'entrer. Retournez après voir le bucheron et donnez-lui la bûche ramassée pour obtenir un tabouret.

Il est temps de s'occuper de l'arbre à présent : servez-vous de la hache pour lui faire une bouche et posez le seau sur la branche qui lui sert de nez. Ensuite, vous n'aurez qu'à lui montrer le tabouret pour qu'il vomisse sa sève dans le seau ! Faites-en ensuite don au maire puis servez-vous du pistolet pour prendre le liquide dans le bassin rouge afin d'asperger les demoiselles. Vous pourrez alors en profiter pour vous mettre du parfum et convaincre le maire de vous laisser participer.
Avant l'arrivée de Mog Chothra, vous devez préparer une arme : retourner chez le bucheron pour prendre l'oeuvre d'art qui se trouve sur sa cheminée. Retournez ensuite dans le temple du Dieu Borgne pour le poser dans l'emplacement et faire apparaître un homme.

Allez ensuite toucher au dispositif sur le mur du fond pour faire tomber un des losanges : déplacez l'autre en-dessous et posez le losange récupéré dans la maison du bucheron pour créer le rayon de la mort.

Tout est prêt à présent, Mog Chothra va pouvoir faire son entrée. Pour le vaincre, utilisez le laser pour détruire trois de ses tentacules. Ensuite, il esquivera systématiquement : laissez-vous attraper pour parfaire le plan. Posez l'échelle pour le forcer à ouvrir sa bouche et tirez un coup à l'intérieur pour conclure la première partie de l'aventure de Vella.

Shay

La routine

Bienvenue dans la vie passionnante de Shay, un garçon vivant dans un vaisseau spatial contrôlé par un ordinateur lui servant de parents. Après le réveil, choisissez des céréales et utilisez la cuillère pour les manger. Vous allez alors pouvoir accomplir quatre " missions " : sauver les victimes d'une avalanche en mangeant la glace avec la cuillère, sauver le train en cliquant sur la montagne endormie, survivre à une attaque de câlins et explorer l'extérieur pour trouver un cadeau dans une plante.

A moins que vous ne souhaitez continuer éternellement cette routine, relancez la mission du train et cette fois, cliquez au dernier moment sur la montagne pour qu'elle se rétracte. Au fond, vous rencontrerez un loup qui vous offre un outil bien utile pour échapper à cette monotonie. Après, récupérez le réservoir d'air comprimé puis utilisez l'outil sur la grille d'aération. Prenez l'objet à l'intérieur et gonflez-le avec le réservoir d'air pour obtenir une poupée gonflable vous ressemblant beaucoup : placez-la dans le lit pour tromper l'IA et sautez dans la conduite de ventilation.

Une nouvelle mission

En bas, parlez à Marek puis passez par la conduite pour remettre la carte au Tisse-espace. Vous pourrez alors revenir voir le loup qui vous montrera un mini-jeu assez simple dans lequel vous devez simplement attraper des aliens. Donnez ensuite au Tisse-espace une seconde carte pour recommencer. Après un rapide retour au lit, allez voir Marek, une nouvelle mission vous attend mais celle-ci demande un peu plus de préparation.

Sortez par la porte sur la gauche puis dans la salle, récupérez la combinaison pour bébé avant de passer par le téléporteur gauche. Notez que cela rétrécit votre tête puis passez par le téléporteur de droite. Revenez ensuite vers la gauche et traversez le couloir. En passant, prenez le crochet sur la peluche dans la salle de l'attaque de câlins et le pistolet à crème fouettée dans la scène de l'avalanche.

Au bout du couloir, passez par la porte verte juste à côté pour pouvoir prendre le téléporteur jaune. Votre tête étant toute petite, vous pourrez enfiler le casque de bébé en plus de votre combinaison pour pouvoir entrer dans la zone et poser l'inhibiteur d'omicron. Repartez ensuite d'ici et traversez la zone principale pour aller dans l'autre couloir. Entrez alors dans la cuisine pour prendre le couteau.

Revenez après en arrière et passez le téléporteur bleu pour vous rendre dans le sas sur la droite. Posez le réservoir sur votre casque, placez le pistolet à crème fouettée et coupez le câble avec le couteau. Après avoir atteint les commandes,

utilisez le couteau puis le robot contenu dans le cadeau récupéré plus tôt pour prendre le contrôle des bras.

De retour dans le vaisseau, allez voir le Tisse-temps. Celui-ci ne voulant pas vous conduire à Prima Funesta, vous allez devoir trouver un moyen détourné. Demandez-lui " l'amas de Confort " puis descendez à l'échelle. En regardant la carte correspondant à Prima Funesta vous remarquerez qu'il suffit d'ajouter quelques croix avec le crochet sur la NavÉcharpe. Toutes vos missions étant complétées, retournez voir le loup pour faire une dernière fois le mini-jeu avant une révélation finale qui risque de tout changer dans l'acte 2...

Bubble Trouble

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Appuyez sur L à l'écran principal.

POEME SECRET

Appuyez sur X à l'écran principal.

VOIR LES RECOMANDATOINS DES DÉVELOPPEURS

Maintenez [Option] et cliquez sur le titre.

MESSAGE CACHÉ

Maintenez [Option] et cliquez sur la barre d'information.

MODE TRICHE

Appuyez sur [Caps Lock] pour mettre le jeu en pause et tappez un des codes suivants:

Vie supplémentaire: EXTRA
Invisibilité: INVIS
Encercler tous les ennemis de bulls: CATCH
Plus de points: SCORE

Bugdom

© Pangea Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur la touche ~ (clavier QWERTY) et sur l'une des touches suivantes :

- F1 Passage au niveau suivant
- F2 Victoire immédiate
- F3 Le plein d'énergie
- F4 ?
- F5 Inventaire complet
- F6 Nager dans la lave
- F7 Dessine des formes autour des objets
- F9 Montre toutes les zones

CHOIX DU NIVEAU

Quand vous démarrez une partie, maintenez enfoncée la touche ~ pour obtenir un sommaire et avoir la possibilité d'aller directement au niveau désiré.

Burning Monkey Puzzle Lab

+ D'INFOS FORUM

NOM DES PROGRAMMEURS

Activez les ballons dans le menu des options puis déplacez le poineur sur l'icône des applications.

Burning Rubber

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez [Option] et commencez une nouvelle partie pour choisir votre niveau.

Caesar 2

© Sierra / Impressions 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Tapez "tarmac" pour activez les cheats et entrez l'un des codes suivants:

`arloeisenberg`	Santé au maximum
`bhardin`	Barrières indestructibles
`chrisedwards`	Toutes les armes

Caesar 3

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, maintenez enfoncée la touche [COMMAND] et cliquez sur un puits quand vous avez moins de 5000 denari. Ensuite, appuyez simultanément sur les touches [COMMAND] et K. Puis faites l'une des manipulations suivantes :

[COMMAND] + C	Plus d'argent
[COMMAND] + V	Victoire immédiate

Candy Crisis

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Tappez "help" à lécran "About Skittles".

Capsized

© Alientrap

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

01 : Lieu de l'accident

02 : Enlèvement

03 : Warren

04 : Interférence

05 : Gouffre

06 : Chasse

07 : Fosse

08 : Ruines

09 : Surface

10 : Hautes Terres

11 : Cratère

12 : Montagnes

13 : Deus

Carmageddon

© SCi

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

SUPERHOOPS	Piétons explosifs
SPAMFORREST	Frein à main instantané
CHICKENFODDER	Mode rebonds
SPAMFRITTERS	Réparations turbo
GIVEMELARD	Plus d'argent
IHAVESOMESPAM	Changement de gravité
ILOVENOBBY	Piétons sur la carte
SPOONREASON	Invincibilité
MILKYSMILES	Bonus de temps
SPAMACCIDENTS	Adversaires gelés
SOAPYTITWANKS	Super turbo
MRCURSORSCOOL	Terminer le tour

Carmageddon II : Carpocalypse Now

© SCi 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants au cours du jeu :

ANGELMOLESTERS	Piétons immortels
BIGDANGLE	?
BIGTWAT	Voiture solide en granite
BLOODYARTISTS	?
BLOODYHIPPY	Drogue
BLUEBALLZ	Adversaires gelés
BLUEPIGS	Police gelée
BONBON	?
CINTONCO	?
CLANGCLANG	?
COWCOW	?
DIEEDODI	Mines
DOTACTION	Piétons sur la carte
DUFFRIDE	?
EASYPEASY	Piétons au ralenti
EVENINGOCCIFER	Conduite en état d'ivresse
EYEPOPPER	Frein à main
FARTSUITS	Piétons à l'hélium
FASTBONES	Indicateurs de puissance en plus
FISTNESSES	Attaque maximale
FRYFRY	?
FRYINGTONIGHT	Rayon électrique pour piétons
FURKINELL	?
GETDOWN	?
GLUGGLUG	Mega bonus
GOODHEAD	Les piétons ont de nouvelles têtes
GOTOINFRARED	?
HIPPOTART	Gros piétons
HOTASS	?
INEEDAPILL	?
IWISHICOULDFLYRIGHTUPTOTHESKY	Mode vol
JIGAJIG	Mode rebond
LARGEONE	Piétons en colère
LEDSLEDS	Gravité jupiterienne
LEMMINGSIZE	Désactive l'IA des piétons
LIQUIDLUNGE	?
LOADSABONES	Indicateurs en plus sur chaque caractéristique
MEGABUM	Piétons géants
MINGMING	Réparation instantanée
MOONINGMINNIE	Gravité lunaire
MRMAINWARING	Piétons paniqués
MRWOBBLEY	Piétons visibles sur la carte
NASTYBONES	Indicateurs d'attaque en plus
OHSOFASTSOFAST	Double puissance supplémentaire
OHSONASTYSONASTY	Double attaque supplémentaire
OHSOSTRONGSOSTRONG	Double armure supplémentaire

OHSOVERSATILESOVERSATILE	Toutes caractéristiques doublement améliorées
OOHMESSYMESS	?
OSOFAST	Puissance supplémentaire
OSONASTY	Attaque supplémentaire
OSOSTRONG	Armure supplémentaire
OSOVERSATILE	Toutes caractéristiques améliorées
OYPOWERUONO	Pas de power-up
PIGSMIGHTFLY	Police avec turbo
PILLPOP	?
POWPOW	Repousse les adversaires
RUBBERUP	?
SKEGNESES	Toutes caractéristiques au maximum
SKIPPYPOOS	?
SMARTBASTARD	Finit la course
STICKITS	?
STICKYTYRES	Possibilité de grimper aux murs
STIFFSPASMS	Cadavres mutants
STOPSNATCH	Active/désactive le temps
STRINGVEST	Armure maximale
STRONGBONES	Indicateurs d'armure en plus
STUFFITUP	Augmente les dommages
SUPACOCKS	Incinvibilité
SUPAWHIZZ	Super turbo
SWIFTYSHIFTY	Adversaires avec turbo
TAKEMETAKEME	Piétons suicidaires
THATSALOTOFARMOR	Un indicateur d'armure en plus
THATSALOTOFFAL	Un indicateur d'attaque en plus
THATSALOTOFPOWER	Un indicateur de puissance en plus
THATSALOTOFSLOTS	Un indicateur en plus sur chaque caractéristique
TILTY	Mode flipper
TIMMYTITTY	Bonus temps
TINGTING	Réparations gratuites
TINYTOSS	Mini-piétons
TWATOFF	Piétons explosifs
VASTNESSES	Puissance maximale
WATERSPORT	Possibilité amphibie
WETWET	Crédits supplémentaires
WHIZZ	Turbo
WOTATWATAMI	Pneus glissants
XRAYSPEKS	?
ZAZAZ	?

Cars 2

© Disney Interactive / Avalanche Studios 2011

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir à l'écran des Codes du menu principal.

123456	Tous les lazers
921953	Turbo illimité
959595	Tous les modes et tous les circuits

Castles II : Siege & Conquest

© MacPlay / QuickSilver

+ D'INFOS FORUM

PLUS DE RESSOURES

Maintenez [Option] + [Ctlr] et commencez une nouvelle partie.

JEU PLUS RAPIDE

Maintenez [Option] + [Shift] ou [Option] + [Alt] pendant la partie.

CHÂTEAU GRATUIT

Créez un château dans l'écran "visit". Maintenez "Haut".

Cave Story

© Pixel

LISTE DES ARMES

Cave Story propose un total de 10 armes, mais vous ne pourrez en porter que 5 à la fois.
Une fois qu'une arme est échangée ou améliorée, il est impossible de faire marche arrière (à l'exception de l'échange Blade <=> Nemesis).

Polar Star

Localisation : First Cave
Arme de base qui s'obtient au début du jeu. Peut être échangée ou améliorée plus tard (Machine Gun/Snake/Spur).

Missile Launcher

Localisation : Egg Observation Room
Si vous le ratez dans cette salle, il apparaîtra dans n'importe quel autre coffre qui contiendrait normalement un upgrade du nombre de munitions.
S'améliore en Super Missile Launcher plus tard.

Fireball

Localisation : Dans la maison de Santa, à Grasstown/Bushlands, après lui avoir rendu sa clé.
Echangeable plus tard contre le Snake (vous devrez aussi posséder le Polar Star).

Bubbler

Localisation : Utilisez un Jellyfish Juice dans la cheminée de l'Assembly Hall du village des Mimigas.

Machine Gun

Localisation : Curly vous donne cette arme en échange de votre Polar Star après l'avoir vaincue dans la Sand Zone.
Vous pouvez améliorer la vitesse de rechargement de l'arme grâce au Turbocharger qui se trouve dans le magasin du Labyrinthe.
Si vous avez accepté l'échange de Curly, vous ne pourrez plus avoir le Snake ou le Spur. Si vous n'avez pas accepté, vous ne pourrez plus obtenir la Machine Gun une fois la Sand Zone terminée.

Blade

Localisation : King vous lègue cette arme après avoir vaincu Toroko Enragée.
Echangeable plus tard contre le Nemesis.

Snake

Localisation : Magasin du Labyrinthe. Parlez au PNJ derrière la caisse et il combinera, si vous êtes d'accord, votre Polar Star et le Fireball pour en faire cette arme puissante.
C'est la seule arme qui peut tirer à travers les murs.
Si vous avez la Machine Gun, vous ne pourrez plus avoir cette arme.

Spur

Localisation : Retournez à l'endroit où vous avez trouvé le Polar Star au début du jeu et parlez au PNJ qui s'y trouve.
A l'inverse des autres armes où il faut collecter des petits morceaux d'énergie pour faire augmenter leur niveau, celle-ci se charge d'elle même en restant appuyé sur la touche de tir.
Une fois le Spur en poche, allez au magasin du Labyrinthe pour obtenir le Whimsical Star. En chargeant le Spur au niveau Max, vous ferez apparaître des petites étoiles qui graviteront autour de vous en infligeant des dégâts aux ennemis alentours.
Si vous avez la Machine Gun ou le Snake, vous ne pourrez plus avoir cette arme.

Super Missile Launcher

Localisation : Boulder Chamber, après avoir vaincu Balrog.

Nemesis

Localisation : Maison en bas de l'Outer Wall. S'obtient en échangeant votre Blade à Little Man.
Vous devez d'abord ramener Little Man chez lui avant de pouvoir procéder à l'échange. Il se trouve dans le cimetière du village des Mimigas. Il est à peine plus haut qu'une herbe alors ouvrez bien les yeux.
A ne faire monter en niveau sous aucun prétexte, sauf si vous souhaitez tirer des canards qui font 1 point de dégâts.
C'est la seule arme qui devient moins puissante en montant de niveau, et il suffit d'un seul petit morceau d'énergie pour ça.
Vous pourrez reprendre votre Blade en parlant à Little Man.

Chaos on Deponia

© Daedalic Entertainment 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Suivez les instructions que vous donne Bozo. Choisissez les options qui apparaissent en bas de l'écran. Ramassez le petit objet noir au sol.

Ouvrez votre inventaire et combinez les deux pièces qui s'y trouvent puis placez-les sur la machine à droite de Rufus. Appuyez sur le bouton.

Chez Doc

Fouillez dans la boîte à outils en bas à droite et prenez l'inverseur ainsi que le marteau. Enlevez le marteau de l'oiseau.

Ouvrez la porte des toilettes sur la gauche, sélectionnez la poignée puis la boîte.

Placez l'inverseur dans la boîte et tirez encore une fois sur la poignée.

Allez au lavabo et pressez sur le bouton. Prenez le marteau en-dessous de la table.

Utilisez la nappe sur l'eau du lavabo. Pressez sur le bouton à droite du lavabo puis prenez les débris qui en sortent. Utilisez la nappe mouillée de votre inventaire sur le marteau au sol.

Sélectionnez le soufflet.

Sélectionnez la queue de poêle à vos pieds puis utilisez le couteau sur la fusée juste au-dessus de votre tête. Sélectionnez encore une fois la queue de poêle.

Dans la capsule, pressez sur le bouton d'éjection.

Chapitre 1 - Le Marché Noir Flottant

Fouillez dans la poubelle puis examinez le radar. Sortez sur le quai, consultez la carte et choisissez le parc industriel.

Prenez la sortie à droite et prenez le levier que vous trouvez. Parlez au chien jusqu'à épuiser toutes les options. Ramassez le bâton derrière vous puis utilisez-le sur Clever-Byte.

Sélectionnez le bâton pour le rapporter au chien. Prenez la tresse isolante sur l'étagère, combinez-la au bâton dans votre inventaire puis servez-vous-en sur l'ampoule à l'arrière-plan.

Utilisez la combinaison sur le chien. Allez dans le cabinet de Doc.

Entrez dans le cabinet sur la droite. Après avoir parlé à Doc, prenez le tournevis à gauche de la pièce. Retournez ensuite dans le parc industriel. Après avoir écouté les deux personnages bizarres, consultez la carte et retournez au quai.

Entrez dans la boutique sur la gauche. Choisissez la première option.

Après l'opération, retournez sur le quai. Prenez le seau qui se trouve à droite du pêcheur puis dirigez-vous vers l'entrée à gauche de l'écran.

Bambina

Entrez dans le bâtiment violet.

Allez parlez à Garlef, l'homme en haut à droite et épuisez les objets de conversation.

Parlez également à Nod et épuisez les sujets de conversation. Prenez le flacon de sucre sur la table.

Allez voir Goal, choisissez la seconde option, puis la première. Choisissez la seconde réponse à deux reprises face à Goal, prenez le bol de cacahuètes et épuisez les sujets de conversation.

Dans votre inventaire, combinez les cartouches et la télécommande. Choisissez la cartouche verte pour commencer. Epuisez les sujets de conversation. Allez ensuite parler à Bozo et épuisez les sujets de conversation. Suivez Bozo hors de la taverne.

Dirigez-vous complètement à gauche vers Little Venice. Prenez l'antenne puis allez vers la boutique d'armes. Allez parler à Bozo et choisissez la première option.

Quand Bozo sera de retour, retournez à la taverne, choisissez la première chanson du jukebox, ressortez et utilisez le pot de sucre sur le générateur qui se trouve au-dessus. Retournez dans la taverne et prenez la fiche du musicien dans le jukebox ainsi que l'espadon.

Retournez sur le quai et sélectionnez le butoir près de la gondole puis remplacez la fiche du gondolier par celle qui se trouve dans votre inventaire. Retournez voir Bozo et choisissez la première option. Prenez la valve sur le tuyau qui se trouve juste à gauche. Retournez ensuite sur le quai et prenez la sortie vers le marché. Allez vers le pharmacien et sélectionnez le tuyau pour lui faire changer de direction. Retournez à la boutique d'armes et libérez les crabes. Retournez sur le quai à nouveau et donnez un coup de pied dans le butoir. Retournez voir Bozo et sélectionnez la première option.

Allez voir Goal dans la taverne.

Battez-vous contre elle dans le tournoi de Platypus-Bataka. Défendez-vous contre ses attaques et attaquez-la aux endroits qu'elle ne protège pas. Vous devez la vaincre pour convaincre la " Lady Goal ".

Utilisez la commande sur Goal et choisissez la cartouche de droite. Epuisez les sujets de conversation. Allez voir Garlef sur le balcon et épuisez les sujets de conversation. Allez à l'extérieur et utilisez le sucre sur le générateur. Retournez dans la taverne et parlez à Nod en épuisant tous les sujets de conversation puis utilisez la clé de votre inventaire sur les toilettes à droite.

Allez à la place du marché voir le pharmacien, épuisez les sujets de conversation puis utilisez le papier toilette sur le pharmacien. Fouillez ensuite dans la benne à ordures sur la gauche de l'écran. Retournez au port et entrez dans la boutique de gadgets. Prenez les chaussettes anti-gravitées et prenez les lunettes qui se trouvent sur l'étagère. Prenez l'objet qui se trouve sur l'étagère du bas, en-dessous des chaussettes. Utilisez le concombre dans votre inventaire. Utilisez les lunettes sur la déchiqueteuse puis sur le robot. Prenez le dragon d'invisibilité doré derrière vous. Utilisez le dragon doré, prenez les lunettes sur le comptoir et ressortez.

Allez maintenant à Little Venice et interagissez avec la trappe à côté du périscope.

Après avoir parlé à l'homme en cagoule, allez dans votre inventaire, combinez les deux côtés des lunettes puis recombinez-les aux verres. Utilisez le tout sur le périscope. Ouvrez la trappe.

Examinez le rideau puis ouvrez la porte vers la station radio.
Epuisez les sujets de conversation. Pressez le bouton en bas de la station puis sélectionnez le chaton et utilisez l'espadon sur lui. Choisissez la troisième option puis la dernière. Passez sur pont jusque dans la cabine pour prendre la

main de tournoi.

La Résistance

Allez maintenant voir Garlef dans la taverne et choisissez la seconde option à deux reprises, puis la première. Vous devez gagner la partie contre Garlef, il choisira toujours " ciseaux ". Quand il ne lui restera plus de paire de doigts, choisissez " pierre " pour le vaincre. Allez ensuite voir Goal et choisissez l'avant-dernière option.

Allez à la place du marché et dans l'allée sombre.

Sélectionnez la porte. Allez voir Garlef, posez-lui la première question.

Allez dans votre menu et baissez le son de la musique. Retournez à l'allée sombre et sélectionnez la porte. Sélectionnez la caisse sur le côté et attendez puis ressortez et sélectionnez encore la porte.

Parlez à Janosch et épuisez les sujets de conversation. Utilisez les diapositives dans votre inventaire sur le projecteur. Choisissez la quatrième option, puis la seconde, la troisième à trois reprises, la seconde à nouveau et encore la troisième.

Le Capitaine Seagull

Allez à la place du marché et prenez la route vers Bellevue. Utilisez le bol de cacahuètes sur le nez afin d'ouvrir la porte.

Entrez dans le couloir à gauche qui indique " le côté droit " et descendez en bas à droite pour entrer dans la maison. Parlez à Crane et épuisez les sujets de conversation. Ressortez et entrez dans le bâtiment du dessus (l'entrée accompagnée de points d'interrogation). Epuisez les sujets de conversation avec le Capitaine Seagull. Examinez la bibliothèque derrière vous, les plantes à l'avant-plan, la fenêtre ainsi que l'aquarium à droite et vous obtiendrez 5 différents mémos. Examinez l'arbre.

Remontez et allez voir le poète Crane. Vous pouvez épuiser les sujets de conversation, mais utilisez le mémo de bougie sur lui et prenez ensuite la bougie à gauche de l'écran.

Montrez à Crane le mémo pour l'eau et prenez le gobelet d'eau sur le rebord de la fenêtre.

Montrez-lui ensuite le mémo pour le pain et prenez le pain sur la droite.

Montrez-lui le mémo pour le fil et prenez-le au-dessus de la porte.

Montrez- lui le dernier mémo puis prenez l'urne et le charbon.

Allez complètement à gauche. Engagez la conversation avec le gérant de l'échoppe platypus et épuisez les sujets de conversation. Allez à gauche presser la sonnette du comptoir puis attendez et épuisez les sujets de conversation. Sélectionnez le menu, maintenant vous devrez alterner entre les différents menus afin d'atteindre une commande de 0 zlotti. Suivez la vidéo pour y arriver.

Allez en haut juste à côté du restaurant puis utilisez la manivelle de votre inventaire sur l'engin attaché à la fenêtre. Tournez la manivelle, redescendez et retournez au quai.

Donnez le cookie de la fortune au pêcheur. Retournez voir le gérant et présentez-lui votre carte membre pour obtenir le guide. Consultez-le dans votre inventaire. Montez et prenez l'oeuf dans la chaussette.

Allez vers Bellevue, utilisez le seau de votre inventaire sur celui rempli de terre à côté de l'oeuf en bas à gauche de l'écran et prenez la pelle.

Placez une pierre sur le premier trou de la première rangée puis la seconde sur le troisième trou de la seconde rangée. Placez d'abord le piège sur le second trou de la troisième rangée puis dès que l'oeuf commence à apparaitre dans le premier trou de la dernière rangée, placez le piège sur le dernier trou de la première rangée pour attraper l'oeuf. La

séquence peut cependant être aléatoire.

Allez maintenant à l'endroit où se trouvait le gondolier. Vous trouverez un oeuf près de la rampe. Allez voir le pêcheur sur le quai et utilisez l'espadon de votre inventaire sur lui. Choisissez la dernière option. Utilisez les pilules expirées de votre inventaire sur le seau du pêcheur puis servez-vous de votre appât (anchois sur bâtonnet dans votre inventaire) sur le pêcheur.

Allez devant le cabinet de Doc, là où vous avez rencontré pour la première fois les membres de la résistance (outside Doc's workplace). Sélectionnez le tuyau en haut à droite de l'écran pour trouver oeuf de platypus dans l'entonnoir. Allez mettre du charbon dans la chaudière en bas. Rendez-vous à la taverne et utilisez la bougie de votre inventaire sur celle qui se trouve en bas de l'écran.
Retournez à la chaudière et utilisez la bougie dessus. Montez récupérer l'oeuf.

Changez le tuyau numéro 1, le numéro 4, puis le numéro 2. Changez le petit tuyau sur la droite, puis le numéro 3, changez encore une fois le tuyau numéro 2. Changez le tuyau complètement en bas à droite, changez celui en-dessous du numéro 1, changez le numéro 1 et 2. Prenez le platypus de feu. Allez dans le bureau de Doc.

Pressez sur le bouton du congélateur. Combinez l'oeuf de platypus de terre au seau de terre dans votre inventaire. Mettez cette combinaison dans le congélateur. Pressez sur le bouton encore deux fois puis allez dans votre inventaire et utilisez la pelle sur le bloc de glace pour récupérer un platypus de terre gelé.

Ouvrez votre guide de platypus et lisez les informations sur le platypus volant, en bas à gauche. Ressortez et allez à Bellevue.

Allez dans la maison du Capitaine, prenez le livre rouge puis sélectionnez les livres en haut à droite de la bibliothèque.

Prenez l'aspirateur et montez vers le nid de corbeau. Examinez le tuyau à gauche puis insérez-y les urnes.

Allez au quai et prenez un crochet/hameçon dans le bocal du pêcheur. Retournez au nid de corbeau sur la maison du Capitaine. Combinez l'hameçon au fil dans votre inventaire et utilisez le tout sur le mât.

Sélectionnez le " frommet ".

Utilisez l'oeuf du platypus volant sur la catapulte.

Retournez dans la maison du Capitaine, ouvrez la trappe et utilisez l'aspirateur sur les peluches (lint).

Remontez dans le nid de corbeau et utilisez l'espadon sur la catapulte.

Ressortez de la maison du Capitaine et utilisez le pain dans votre inventaire sur le nichoir.

Retournez dans le nid au-dessus de la maison et prenez le linge rouge puis combinez-le à l'antenne dans votre inventaire.

Retournez au nichoir et utilisez le filet sur le platypus.

Allez à l'extérieur du cabinet de Doc et placez le platypus de feu dans le nid à côté de la carte.

Allez ensuite au port, devant la taverne. Examinez le nid qui se trouve sur la colonne au centre. Combinez dans votre inventaire le platypus d'eau et le Tigerfish.

Allez à Bellevue et placez le platypus de terre dans le nid en bas à gauche. Allez ensuite à Old Town et placez le platypus volant dans le nid en forme de nuage vers le bas de l'écran. Allez devant le cabinet de Doc et entrez, utilisez le Tigerfish sur le pot de peinture à l'arrière-plan. Entrez dans le corridor en dehors du cabinet de Doc et utilisez le Frankenfish de votre inventaire sur les électrodes. Combinez le Zebrafish au verre d'eau qui se trouve dans votre inventaire.

Allez maintenant chez le Capitaine et placez le Zebrafish dans l'aquarium.

Prenez le platypus et ressortez. Allez placer le platypus d'eau dans le nid qui se trouve devant la taverne. Allez ensuite parler au Capitaine Seagull. Allez voir Crane le poète et choisissez la première option. Allez voir le gérant de la boutique platypus, épuisez les sujets de conversation. Retournez voir Crane et sélectionnez la troisième option. Allez voir le Capitaine et sélectionnez l'avant-dernière option.

Entrez dans la taverne, utilisez la télécommande sur Goal et choisissez la cartouche de droite. Utilisez l'invitation sur Goal.

Prenez le mémo qui se trouve sur la table. Allez à Old Town. Après la discussion, allez voir Crane et montrez-lui le mémo que vous avec pris sur le bureau du Capitaine. Allez à Old Town et donnez la radio au gérant de la boutique platypus.

La Prise d'Otage

Sélectionnez la porte vers le bureau de Doc. Utilisez la télécommande sur Liebold et allez voir l'anomalie qui se produit à l'arrière-plan. Choisissez la première option à deux reprises, puis la dernière et la première. Epuisez le reste des options et sautez dans le portail.

Allez voir Goal et épuisez les sujets de conversation puis faites la même chose avec Doc. Vous pouvez essayer de parler à Donna et ses acolytes. Allez fouiller dans les tiroirs sur la gauche et vous obtenez deux télécommandes. Allez voir Goal, épuisez les sujets de conversation. Combinez la cartouche de Goal et la télécommande de Donna dans votre inventaire. Utilisez la combinaison sur Donna. Prenez les deux objets laissés derrière par Wink et Nod.

Entrez dans le portail en bas à gauche puis ressortez après avoir parlé à Liebold.
Allez dans le corridor (into the lock. Utilisez le pied-de-biche sur les électrodes après avoir parlé à Rufus. Choisissez la dernière option.

Epuisez les options face à Goal.

Chapitre 2 - Porta Fisco

Prenez l'inverseur dans les dans les débris près de l'homme allongé puis allez voir Goal et épuisez les sujets de conversation. Entrez ensuite dans la tente pourpre juste à côté. Epuisez les sujets de conversation. Prenez les bananes. Utilisez la télécommande sur Goal et entrez dans la tente du voyant puis épuisez tous les sujets de conversation. Utilisez la télécommande sur Goal et épuisez le reste des options. Allez ensuite voir Goon et épuisez toutes les options. Allez ensuite dans les égouts juste à côté.

Examinez la machine à hélice et la trappe qui se trouve dessus puis insérez-y l'inverseur de votre inventaire. Essayez d'ouvrir la porte du fond.

Vous devez recréer le coup secret. Commencez par 3 coups et confirmez, puis donnez 4 coups et confirmez, donnez 1 coup et confirmez et pour terminer, donnez 5 coups et confirmez. Vous pouvez maintenant passer la porte.

Prenez le jerrican derrière vous quand vous aurez fini de parler à Toni et Janosch. Vous pouvez parler à Toni et épuiser les sujets de conversation et si elle vous tue, sélectionnez " Restore ". Passez ensuite à gauche pour aller à l'arrière-plan. Sélectionnez la bouche d'égout. Retournez au quai.

Passez la grande entrée à côté de Goal. Examinez les pneus et retournez au quai. Allez ensuite vers le bateau, à gauche. Parlez à Doc, Goal et Bozo en épuisant toutes les options. Sélectionnez le radar et choisissez la location au centre.

La Loterie

Examinez le générateur. Allez ensuite à droite, dans la structure. Prenez le transmetteur. Epuisez les sujets de conversation avec Goal. Retournez à l'entrée et utilisez les bananes sur le pot d'échappement du générateur. Retournez

à votre bateau. Avec le radar, rendez-vous à la location en bas à droite.

Prenez le tuyau que vous trouvez par terre ainsi que la pile de neige. Retournez au bateau. Mettez la neige dans la tasse de thé. Prenez la torche. Retournez au bateau et utilisez le radar pour vous rendre à Isla Watchit. Utilisez le tuyau sur le générateur puis servez-vous du jerrican dessus. Allez utiliser la télécommande sur Goal et épuisez tous les sujets de conversation.

Allez voir Doc et donnez-lui le transmetteur en choisissant la première option. Allez au radar et retournez au Marché Noir Flottant.

Sélectionnez le seau d'appâts du pêcheur. Parlez au pêcheur et épuisez les options de conversation. Il faut qu'il vous pêche une botte. Sélectionnez à plusieurs reprises les différents endroits afin qu'il cède. Retournez à la vedette et allez à Porta Fisco.

Utilisez la torche dans votre inventaire sur le baril en feu vers le bas de l'écran. Donnez la botte à Goon. Allez dans le canyon et mettez le feu aux pneus. Prenez le pneu en feu qui se trouve à vos pieds. Allez dans les égouts et utilisez le jerrican sur le réservoir. Pressez sur le bouton. Prenez tous les sapins désodorisants accrochés. Utilisez le pneu en feu sur la trappe de service sur la droite puis placez-y l'appât. Ramassez les boîtes de thon et la piscine. Retournez ensuite au Marché Noir Flottant.

Essayez d'entrer dans la boutique de gadgets, puis examinez le chat dans la vitrine puis utilisez les boîtes de thon sur son bol. Allez voir Goal et épuisez les sujets de conversation pour qu'elle ouvre la porte de la boutique de gadgets. Entrez dans la boutique quand elle l'aura ouverte. Utilisez la machine de loterie et prenez le ticket qui en sort. Retournez maintenant à Porta Fisco.

Utilisez la télécommande sur Goal et demandez-lui de vous accompagner chez le voyant en choisissant la troisième option. Choisissez l'avant-dernière question et pendant qu'il vous montre la boule de cristal, utilisez à nouveau la télécommande sur Goal. Choisissez ensuite la cinquième question à trois reprises. Retournez au bateau et allez au Pôle Nord et sélectionnez l'étoile du Nord. Allez maintenant au Marché Noir Flottant.

Entrez dans la boutique de gadgets et utilisez ma machine de loterie. Utilisez votre ticket gagnant sur le robot. Utilisez ensuite les bananes sur la machine à redresser les bananes sur la gauche puis ressortez. Allez à Isla Watchit.

Combinez les désodorisants au parapluie cassé. Montez près de la tour et placez la piscine sur le plateau puis utilisez la pompe. Utilisez ensuite la télécommande sur Goal et donnez-lui la combinaison de parapluie et de désodorisants ainsi que le ticket de loterie. Utilisez le transmetteur sur la tour. Retournez à Porta Fisco.

Allez au camp des rebelles et prenez le couloir vers l'arrière-plan. Utilisez la banane que vous avez passée à la machine sur la bouche d'égout. Retournez à l'avant-plan et activez le levier sur le tuyau à gauche. Réactivez le levier pour fermer le tuyau.
Ressortez et utilisez les torpilles sur les dauphins. Retournez au bateau et utilisez le radar. Il faut que vous coinciez le submersible en haut à gauche de l'écran en faisant avancer les dauphins.

Fouillez dans la malle sur la gauche et prenez la combinaison et utilisez-la sur le crochet. Prenez les deux tuyaux et remontez. Combinez les deux tuyaux et utilisez-les sur le robinet puis reliez-le à votre combinaison. Ouvrez le compartiment à côté pour trouver une bougie. Pressez sur la sonnette à côté de la porte. Ouvrez ensuite le robinet. Examinez l'eau et parlez à Bozo puis entrez dans le bateau. Mettez la bougie dans la casserole. Utilisez la télécommande sur Goal, retournez à l'extérieur et sonnez à trois reprises. Utilisez ensuite le pot de bougie fondue sur l'indentation sur la porte. Utilisez le résultat sur le casque de plongée. Parlez à Bozo et choisissez la troisième option. Sélectionnez la combinaison de plongée une fois qu'elle sera remontée. Ouvrez la trappe.

Chapitre 3 - La Tour Organon

Parlez à Doc et épuisez toutes les options de conversation puis utilisez le transporteur juste à côté de vous puis celui complètement à droite et le même qu'au début encore une fois. Vous serez transporté vers les rebelles puis vers Doc à tour de rôle. Allez en haut et entrez dans le transporteur qui s'y trouve. Mangez la mouche qui se trouve dans le transporteur complètement à gauche puis retournez vers les rebelles en sélectionnant le transporteur où vous vous

trouvez. Descendez et entrez dans le transporteur sur la gauche. Entrez dans le transporteur au bout à gauche et allez en haut.

Allez à la salle de contrôle à droite. Sélectionnez le sac aux pieds de Donna. Combinez la cartouche et la télécommande dans votre inventaire. Insérez la cartouche sur Donna.

Sélectionnez les contrôles à deux reprises. Sélectionnez la porte pendant que Cletus tape sur le clavier.

Sélectionnez la télécommande pour aider Donna Goal. Parlez-lui et appuyez encore sur la télécommande. Continuez de presser sur la touche et de parler à Spunky Goal jusqu'à obtenir la télécommande.

Utilisez la télécommande rouge sur Goal. Choisissez la première option à deux reprises puis la dernière. Epuisez ensuite les options de conversation.

Vous terminez le jeu Chaos sur Deponia.

Chaos Overlords

© New World Computing 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au début d'une partie, entrez l'un des noms de joueurs suivants :

SMGFUNDAGE	Vous commencez la partie avec 1500 en cash
SMGHUBBLE	Vous pouvez voir les ennemis dans les secteurs ou vous n'avez pas de gang
SMGISLANDS	Les policiers restent dans des secteurs inoccupés
SMGKICKASS	Donne 5 gangs 'Ground Zero' équipés de générateur plasma et tenue de combat
SMGMILK	Tous les gangs que vous engagez commencent avec une santé au maximum
SMGSPANK	La partie commence avec 5 gangs 'Right Hand Man' supplémentaires

Chip's Challenge

© Epyx 1991

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

Tenez la touche enfoncée et tapez pleaset, un menu mot de passe apparaîtra dans "Fichier"
Niveau/Mot de passe:
1 BDHP
2 JXMJ
3 ECBQ
4 YMCJ
5 TQKB
6 WNLP
7 FXQO
8 NHAG
9 KCRE
10 VUWS
11 CNPE
12 WVHI
13 OCKS
14 BTDY
15 COZQ
16 SKKK
17 AJMG
18 HMJL
19 MRHR
20 KGFP
21 UGRW
22 WZIN
23 HUVE
24 UNIZ
25 PQGV
26 YVYJ
27 IGGZ
28 UJDD
29 QGOL
30 BQZP
31 RYMS
32 PEFS
33 BQSN
34 NQFI
35 VDTM
36 NXIS
37 VQNK
38 BIFA
39 ICXY
40 YWFH
41 GKWD
42 LMFU
43 UJDP
44 TXHL
45 OVPZ

46 HDQY
47 LXPP
48 JYSF
49 PPXI
50 QBDH
51 IGGJ
52 PPHT
53 CGNX
54 ZMGC
55 SJES
56 FCJE
57 UBXU
58 YBLT
59 BLDM
60 ZYVI
61 RMOW
62 TIGW
63 GOHX
64 IJPQ
65 UPUN
66 ZIKZ
67 GGJA
68 RTDI
69 NLLY
70 GCCG
71 LAJM
72 EKFT
73 QCCR
74 MKNH
75 MJDV
76 NMRH
77 FHIC
78 GRMO
79 JINU
80 EVUG
81 SCWF
82 LLIO
83 OVPJ
84 UVEO
85 LEBX
86 FLHH
87 YJYS
88 WZYV
89 VCZO
90 OLLM
91 JPQG
92 DTMI
93 REKF
94 EWCS
95 BIFQ
96 WVHY
97 IOCS
98 TKWD
99 XUVU
100 QJXR
101 RPIR
102 VDDU

103 PTAC
104 KWNL
105 YNEG
106 NXYB
107 ECRE
108 LIOC
109 KZQR
110 XBAO
111 KRQJ
112 NJLA
113 PTAS
114 JWNL
115 EGRW
116 HXMF
117 FPZT
118 OSCW
119 PHTY
120 FLXP
121 BPYS
122 SJUM
123 YKZE
124 TASX
125 MYRT
126 QRLD
127 JMWZ
128 FTLA
129 HEAN
130 XHIZ
131 FIRD
132 ZYFA
133 TIGG
134 XPPH
135 LYWO
136 LUZL
137 HPPX
138 LUJT
139 VLHH
140 SJUK
141 MCJE
142 UCRY
143 OKOR
144 GVXQ
145 TONY

Chiral

2002

+ D'INFOS FORUM

MESSAGE CACHÉ

Appuyez sur X pendant le jeu.

Chuck Yeager's Air Combat

© Electronic Arts 1993

+ D'INFOS FORUM

VOIR LES TRICHES DISPONIBLES

Faites [Esc] pendant le jeu et choisissez [Help].

MODE TRICHE

Entrez un des codes suivants pendant le jeu:

Invincibilité: [Ctrl] + I
Munitions infinies: [Ctrl] + U
Cibles faciles: [Ctrl] + E
Désactiver blackouts: [Ctrl] + B
Informations cible: [Ctrl] + T
Informations de vol: [Ctrl] + F

Civilization

© MicroProse 1993

+ D'INFOS FORUM

AMÉLIORER LES PERFORMANCES DES SETTLERS

Pour faire creuser une mine ou irriguer ou toute autre activité de plusieurs tours à un colon, il suffit d'appuyer sur CTRL ENTER

CHEAT CODES

Appuyez sur SHIFT + F5 durant la partie pour activez les cheats modes:
Carte complète F10
Développement de chaque civilisation F7
Graphiques de puissance F8
Informations de bataille F9

MODE TRICHE

Faites [Shift] + [F5] pendant le jeu pour activer les touches suivantes:

Carte du monde: [F10]
Profil de développement des civilisations: [F7]
Graphiques améliorés et replay: [F8]
Topographie et index des batailles: [F9]

Civilization : Call to Power

© Atari 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Choisissez écran puis option en cours de jeu et vous pourrez activer les cheats codes.

Civilization II

© MicroProse 1996

+ D'INFOS FORUM

CHANGER LES PARAMÈTRES (VERSION DÉMP)

Ouvrez le fichier civII/files/support/rules.txt pour pouvoir modifier de nombreux paramètres du jeu.

Cogito

© Kalisto 1992

+ D'INFOS FORUM

CODES DES PREMIERS NIVEAUX

2. FYBUGY
3. HIJAKO
4. LIKYJU
5. MEBEBI
6. JYPORE
7. CIDOCA
8. ROCYKI
9. PACIQU
10. JUWYRI
11. VONAKO
12. FUNELU
13. JYFYKO
14. HEPOZU
15. RUFAHI
16. NUNIFU
17. NIDUMI
18. JIMYFY
19. VIQOJA
20. VIQOJA
21. XOGYKI

Colonization

© MicroProse 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Tenez la touche

enfoncée et tapez win.

JEU PLUS RAPIDE

Tenez enfoncées les touches Commande + Shift + Option et tapez bedtimeforbarney. Appuyez ensuite sur Entrée et tapez icheatbecauseistink.

Comanche 3

© Novalogic 1998

+ D'INFOS FORUM

MENU DES TRICHES

Allez dans un menu défilant, maintenez [Espace] et tappez "kyle" pour faire apparaite une nouvelle option.

MODE TRICHE

Tappez un des codes suivants pendant le jeu:

Toutes les armes: bigone
Restoration de tous les systemes: hury up
Activer toutes les triches: givemeall

Conflict Catcher 8

+ D'INFOS FORUM

MINI JEU ASTEROIDS

Allez dans l'option "About Conflict Catcher" dans le menu Apple et tappez "play" quand la fenêtre apparaît.

Counter-Strike : Global Offensive

© Valve / Hidden Path 2012

GAGNER UN POINT FACILEMENT EN MATCH À MORT.

Tuer une poule en match à mort rapporte 1 point, avec n'importe quelle arme.

Crazy Cars II

© Titus 1990

+ D'INFOS FORUM

LES DESTINATIONS

MONTROSE - COLORADO
DENVER - COLORADO
CORTEZ - COLORADO
PHOENIX - ARIZONA
LAS CRUCES - NEW MEXICO
SPRINGER - NEW MEXICO
PRICE - UTAH
FLAGSTAFF - ARIZONA
ROSWELL - NEW MEXICO
PUEBLO - COLORADO
CLOVIS - NEW MEXICO
TUCSON - ARIZONA
SALT LAKE CITY - UTAH
YUMA - ARIZONA
LIMON - COLORADO

Crystal Caliburn

+ D'INFOS FORUM

MENU CACHÉ

Pour obtenir un menu spécial, tapez TILTOWAIT.

VOIR LES CRÉDITS

Faites [Command] + I plusieurs fois quand le jeu charge.

Crystal Quest

© Casady & Greene

VIES ET TEMPS EN PLUS

Appuyez sur [Tab] juste avant de rentrer dans le portail de fin de nieau. Une fois que votre vaisseau a disparu, attendez un peu, retournez à ce portail et appuyez sur [Tab].

Cybernoid

© Hewson Consultants Ltd

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Tappez "raistlin" à l'écran titre pour activer les touches suivantes:

Vies infinies: [Space]
Passer le niveau: N

Cyclone

© SSI / Raven Software

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Maintenez le bouton de la souris pendant le jeu et appuyez sur une des touches suivantes:

Douche: [Enter]
Vaisseaux infinis: [Equals]
Invincibilité: [Hyphen]

Cythera
1999

+ D'INFOS FORUM

CHANGER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Tappez "easy", "normal" ou "difficult" quand vous parlez avec Alaric.

Damage Incorporated

1997

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez [Command] + [Option] et commencez une nouvelle partie.

MODE RÉSEAU EXPERT

Faites [Command] + M à l'écran des options et choisissez un niveau pour jouer en réseau.

MODE TRICHE

Maintenez [Hold] et tappez un des codes suivants:

Vue à 170 degrés: vomit
Toutes les cartes d'accés: axes
Toutes les grenades: horse
Tous les membres ont toutes les armes: thrill
Toutes les armes, munitions, et énergie max: aslag
Nouvelle vue: phish
Déserter la zone: zone ext
Enrager le squad: hdcs
Enemis (vert) et objets (blanc) sur la carte: godeye
Lance flamme: tozt
Geler les adversaires: klatu
Armure max: arm
Enerie max: phnx
Chaleur max: hell
Oxygène max: oxy
Mode Dieu: atheist
Vue infra-rouge: acid
Tuer membre 1: ksa
Tuer membre 2: ksb
Tuer membre 3: ksc
Tuer membre 4: ksd
Montrer localizations sur la carte: blue
M-16 et munitions: xse
Mission accomplie: qed
Passer la mission: soia
MP5N et munitions: vent
Fusil roquette et munitions: deth
Revolte: nimrod
Membres bavards: chat
Super saut: asd

Deux fusils et munitions: woo
Deux pistolets et munitions: freedom

CHOIX DU NIVEAU (VERSION DÉMO)

Maintenez les touches [alt] + [Option] et appuyez sur New Game.

Dark Castle

© Silicon Beach Software

+ D'INFOS FORUM

SAPIN DE NOEL

Changez la date interne de votre Mac au 25 Décembre et commencez une partie pour voir un sapin.

MODE HORREUR

Changez la date interne de votre Mac au Vendredi 13 et commencez une partie.

Dark Vengeance

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Au cours du jeu, appuyez sur

. Puis, sélectionnez l'option "Enter Cheats" pour accéder au menu de triche.

Day of the Tentacle

© LucasArts 1993

+ D'INFOS FORUM

JOUER À MANIAC MANSION

Entrez dans la chambre de Weird Ed et utilisez l'ordinateur avec Bernard 5 fois.

JOUER À X-WING

Tappez "dog-fight" pendant le jeu.

Deadlock

1996

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Maintenez [Option] + C et sélectoinez ""About Deadlock…" dans le menu Apple. Entrez les codes suivants dans la fenêtre qui apparaît:

Population max: frodo
Terminer recherche de projet en cours: ghoti
5,000 crédits, 100 unités en plus: make it so
Séquences de fin: touche
Mod edébug: chineese buffet

SAUTER PLUS LOIN

Jetez une hache quand vous sautez.

Deer Hunter

© Wizardworks / Sunstorm 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants sur la carte :

`DHBAMBI`	Voir l'emplacement des cerfs sur la carte
`DHBIGDEER`	Cerfs plus gros
`DHDOEINHEAT`	?
`DHSTEALTH`	Les cerfs ne peuvent pas vous entendre et vous sentir

Deer Hunter 2

© Wizardworks / Sunstorm 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

`DH ALL GUN`	Toutes les armes
`DH FALL`	?
`DH RAIN`	Pluie
`DH SNOW`	Neige
`DH2CIRCLE`	Suivre automatiquement un cerf
`DH2SHOOT`	?

Dementium II HD

© Digital Tribe / Memetic Games 2014

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 - Welcome Back

Note : Solution réalisée sur la version HD PC.

Dans la peau de William Redmoor, récupérez la carte postale sur le lit et approchez-vous des barreaux pour être projeté dans la dimension démoniaque. Accroupissez-vous pour passer sous le hachoir, sautez sur la gauche pour récupérer le couteau, l'arme la plus économique du jeu, puis tailladez les premiers ennemis de votre périple, les éventrés, qui ne peuvent vous atteindre qu'au corps-à-corps. Récupérez les comprimés qui vous serviront à vous soigner en cas de nécessité dans une alcôve sur la gauche, puis avancez vers la porte maculée de sang après la scène.

De retour à la réalité, passez la porte, qui a recouvré un aspect normal, éliminez le garde avec votre fidèle couteau, lisez la brochure au sol avant de passer la porte suivante et récupérez les comprimés en bas des escaliers. Mettez à l'amende deux gardes de plus dans le couloir à l'est, passez la porte au nord pour lire un compte rendu médical et repérer une barricade que vous pourrez détruire plus tard, puis sortez pour continuer vers l'est. Ramassez une seringue d'adrénaline dans la première salle à droit ainsi que des comprimés dans les toilettes au fond, sauvegardez auprès du miroir rouge et approchez-vous du point d'interrogation.

Déplacez alors l'oeil unique au centre, les deux yeux sur la droite, ramenez l'oeil unique à gauche, placez les deux yeux au centre, déplacez l'oeil unique au centre, placez les trois yeux directement à droite, mettez l'oeil unique en réserve à gauche pour pouvoir placer les deux yeux à droite, puis terminez en déplaçant l'oeil unique. Vous êtes alors plongé dans la dimension démoniaque après une cut-scene et devez affronter votre premier boss.

Boss : Gnaw
Cette créature se déplace principalement au plafond : gardez donc un oeil sur elle en vous préparant à enchaîner les coups de couteau à la première occasion, évitez les jets de vomis que le Gnaw vous envoie lorsqu'il est suspendu et détruisez l'oeuf qu'il pond dans le même temps pour éviter d'avoir des larves à gérer sur le terrain. Ne disposant que de votre couteau, vous ne pouvez que compter sur votre engagement au corps-à-corps.

Entrez ensuite dans la salle de contrôle pour récupérer le revolver ainsi que la carte magnétique un peu plus loin, sauvegardez au miroir et allez utiliser la carte dan l'arène sur la gauche. Vous devez alors vous débarrasser d'une série d'éventrés qui apparaissent depuis les profondeurs pour déverrouiller la porte. Une fois cela fait, avancez vers l'ouest pour affronter un autre éventré et revenir à la réalité, utilisez la carte magnétique au sud pour ouvrir la barrière, passez la porte ouest pour retourner dans le bloc de détention et éliminez un premier garde avant d'aller récupérer les balles de revolver dans l'alcôve en face.

Frayez-vous alors un chemin vers le sud en tailladant les gardes qui se mettent sur votre chemin, éliminez les larves qui traînent dans la pièce suivante avant de ramasser la carte postale sur le comptoir, sautez par-dessus et récupérez d'autres balles de revolver sur le bureau. Passez la porte, accueillez à bras ouverts les deux gardes qui se précipitent vers vous, empruntez l'unique couloir disponible à l'ouest et passez la porte au bout de la coursive nord.

Entrez dans l'atelier au sud après un bref passage en extérieur, éliminez les larves qui y traînent et sautez au dessus des tables pour accéder au marteau : cet outil vous permettra de briser toutes les planches qui obstruaient jusque là certains accès. Inaugurez-le sur les planches à l'est, allez lire la note dans la cellule au nord, puis en continuant vers l'est faites la connaissance des bouches sur pattes, très collantes et plutôt tenaces, et évitez l'essaim qui tente de vous barrer la route pour passer la porte. Brisez les planches au nord pour mettre la main sur des balles de revolver, un

flacon d'antidote et une note, rebroussez chemin jusqu'à la pièce où vous aviez sauté au dessus d'un comptoir et dégagez le passage au sud avec le marteau.

Accroupissez-vous sur la gauche en récupérant les comprimés au passage, passez les deux portes successives en éliminant l'éventré entre temps et sauvegardez en bas des escaliers. Vous atteignez alors la zone de la chaufferie. Avancez dans les coursives jusqu'à trouver la lampe torche, que vous pouvez équiper en même temps que le couteau et le revolver, puis au premier croisement, dépêchez-vous de tourner à gauche pour éviter d'entrer en contact avec le spectre en vous assurant qu'il vous suive Ces ennemis vous projettent en effet dans la dimension démoniaque et vous obligent à éliminer quatre éventrés avant de vous ramener à l'entrée de la zone, opération très peu rentable pour vous.

Le spectre sur vos talons, donc, contournez-le à l'aide du décor en vous assurant qu'il vous suit pour ne pas qu'ils se retrouve devant vous, avancez ver l'est et tournez rapidement à droite puis à gauche pour éviter deux autres spectres. Dans la pièce suivante à l'embranchement, tournez à gauche pour ne pas directement tomber sur un nouveau spectre, puis passez dans l'étroit passage à gauche des trois valves et des gros tuyaux en évitant toujours tout contact avec vos ennemis. Empruntez le passage de droite pour éviter un énième spectre, avancez droit vers l'ouest, puis brisez les planches obstruant le passage entre les grosses machines.

Accroupissez-vous pour passer, arpentez l'unique chemin en tailladant les éventrés qui viennent vous saluer et passez la porte en bout de parcours pour atteindre le deuxième chapitre.

Chapitre 2 - It's Spreading

Récupérez la carte postale face à vous avant de vous accroupir pour passer, évitez le spectre de glace, qui lui se contente de vous infliger des dégâts, et passez la seule porte ouverte pour sauvegarder en lisant la note sur la sorcière et une autre accrochée au mur au passage. Sortez, allez ramasser les munitions pour fusil à pompe tout à l'ouest près des caisses après avoir occis d'une balle la créature volante, qui explose à sa mort, passez la porte au sud, éliminez les éventrés que vous croisez et entrez dans la maison au centre après la cut-scene.

Débarrassez-vous des larves et des éventrés, montez à l'étage pour mettre la main sur le fusil à pompe et des cartouches pour l'alimenter, ressortez et brisez au marteau les planches qui bloquent l'accès à la porte à l'ouest. Ramassez la seringue d'adrénaline sur la droite après vous être débarrassé des éventrés et des larves qui zonent dans le hangar à bateau, traversez la passerelle et lisez la lettre accrochée sur le mur du fond. Examinez ensuite le coffre au sol et alignez les flèches en commençant par le premier curseur, puis en continuant avec celui en bas à gauche, en bas à droite et pour finir en haut à droite. Vous récupérez ainsi une partie de relique.

Rebroussez alors chemin vers le nord, utilisez la relique pour déverrouiller la porte à l'est, évitez le spectre de glace en vous faufilant dans le tunnel et en entrant dans le premier bâtiment venu, ramassez le flacon d'antidote et allez faire la peau aux quadrupèdes de l'enfer à l'étage, qui vous crachent du poison à la figure et roulent sur le côté lorsqu'ils sont touchés. Une fois la zone sécurisée, récupérez un autre flacon, des balles de revolver et des comprimés à l'étage, sortez et suivez la traînée de sang vers la gauche pour entrer dans l'hôtel. Nettoyez la zone à grand renforts de coups de couteau et de fusil à pompe, puis allez chercher le kit de survie dans la chambre au bout du couloir au rez-de-chaussé.

Récupérez ensuite la clé accrochée dans l'entrée sur la gauche, ramassez les balles de revolver dans la chambre ouverte au 1er, puis ouvrez la 302 à l'étage supérieur non sans avoir récolté les balles de fusil à pompe derrière les fauteuils. Récupérez la lettre sur le lit pour obtenir la combinaison ouvrant la seule maison encore inexplorée dans la zone à l'ouest, sortez de l'hôtel et rendez-vous là-bas en commençant par suivre la traînée de sang et en vous laissant tomber près du tunnel que vous aviez emprunté afin de raccourci le trajet. Entrez le code sur la porte blanche au sud, débarrassez-vous des larves et de l'éventré, récupérez les comprimés à l'étage, puis allez réclamer la clé au dessus du lit de bébé au deuxième étage avant de sortir.

Refaites alors la route vers l'est, continuez plus au sud à partir de l'hôtel en tirant quelques balles pour éliminer les crânes hurlant, puis utilisez votre clé sur la porte affublée d'un crâne pour l'ouvrir. Sauvegardez au miroir sur la droite, lisez la note au sol et récupérez une pelle à l'étage du dessous. Ne vous attardez pas sur les tombes, descendez au niveau le plus bas et creusez au niveau de la tombe au centre pour trouver une poupée, éliminez les créatures qui surgissent après avoir été projeté dans la dimension démoniaque et sortez de la crypte sans vous soucier des autres tombes.

Au nord, sortez le revolver pour vous occuper des quadrupèdes cracheurs de poison, faites le ménage autours de la " chapelle " et récupérez les munitions qui traînent de part et d'autre avant d'entrer. Approchez-vous de l'autel après avoir sauvegardé sur la droite pour déclencher une cut-scene, puis emparez-vous de la dague de cérémonie pour lancer le combat contre le deuxième boss.
Boss : Sorcière Wendigo
Laissez tout de suite tomber la dague et optez plutôt pour le pistolet si vous ne voulez pas vous éterniser dans cet affrontement. La sorcière se cache dans la brume mais la lueur rouge de ses yeux vous indiquera la direction à suivre : lorsque vous apercevrez ses yeux proprement dit, préparez-vous à vous décaler à gauche ou à droite tout en reculant et tirez jusqu'à deux fois au but avec votre pistolet pour la blesser. Par moment, le boss créera un cône de lumière verte : contournez-le sans faute pour ne pas subir de dégâts, tirez à vue si vous l'apercevez en train de marcher nonchalamment et approchez-vous des visions qu'a William pour les dissiper et faire revenir la sorcière.

Sur la fin, le boss tentera également de vous attirer à elle en gesticulant pour vous blesser au corps-à-corps : à grand renfort de bastos dans le buste, vous finirez par venir à bout de la créature.

Chapitre 3 - Too Late for Escape

De retour à la réalité, récupérez la carte postale sur le mur, lisez les notes au sol, sortez en récupérant les munitions de part et d'autre du bâtiment et rebroussez chemin jusqu'à l'entrée de la zone tout au nord-ouest, non sans occire quelques éventrés et autres quadrupèdes au passage lors de deux séjours dans la dimension démoniaque. De retour dans le tunnel souterrain dans la zone de la chaufferie, dirigez-vous vers l'est pour placer la dague de cérémonie dans l'encoche prévue à cet effet et composez la suite de chiffres inscrite sur la carte postale que vous aviez récolté dans la chapelle à l'aide du mécanisme.

Dépêchez-vous d'avancer pour tourner à gauche avant que le spectre ne vous atteigne, tournez à droite puis à gauche pour semer les deux ennemis lévitant, puis sitôt entré dans le couloir qui part vers le sud, attendez que le spectre s'approchent de vous pour courir droit devant vous et le contourner. Tirez une balle dans les boules de gaz pour les faire exploser loin de vous, explorez la pièce au nord-est pour trouver comprimés et munitions, rendez-vous tout au sud en faisant place nette malgré la pénombre et rejoignez la zone du pénitencier.

Sauvegardez après la série d'escaliers, récoltez la carte postale sur la porte à gauche du miroir, passez à l'ouest en ramassant les cartouches de fusil à pompe et accueillez chaleureusement le groupe de gardes qui vous tombe dessus. Sortez par la porte nord, éliminez éventrés et crânes volants, passez la porte à gauche, puis examinez la note au centre du cercle de sang. Utilisez alors l'abréviation à la fin de celle-ci (NEOS dans notre cas) pour examiner les cadavres dans le bon ordre selon les points cardinaux peints au sol. Notez les chiffres obtenus et allez utiliser ce code sur la porte au bout du couloir précédent à l'est.

Faites place nette, ramassez le fusil d'assaut par terre, passez la porte au nord, évitez soigneusement les spectres qui rôdent dans la zone en restant en bas, allez tout au nord, attirez le spectre qui descend les escaliers vers vous pour pouvoir les emprunter tranquillement et ramassez les ossements humaines dans l'alcôve directement à gauche. Quittez le bloc de détention comme vous êtes venu, passez la porte est là où vous aviez trouvé le fusil mitrailleur, puis celle au sud après la cut-scene, ramassez comprimés et munitions avant d'aller passer la grille derrière laquelle le gros monstre a rendu son dernier) souffle et éliminez rapidement à distance le garde au fond à gauche.

Entrez dans la pièce au nord pour récupérer et lire quelques notes, ressortez pour traverser la pièce à l'est en évitant l'essaim d'insectes, abattez les deux gardes dans le couloir et détruisez les planches à gauche pour accéder aux toilettes, au bout desquelles des munitions pour mitrailleuses vous attendent. Continuez vers le sud, éliminez à distance les boules pleines de gaz, ramassez les comprimés face à l'entrée et le flacon d'antidote dans l'une des pièces avant de poursuivre vers l'est, éliminez les gardes qui peuplent la zone, lisez quelques notes et récupérez la carte postale accrochée sur la moitié de porte avant de vous accroupir pour passer en dessous.

Sauvegardez, éliminez l'ennemi volant à l'extérieur et allez placer les ossements récupérés plus tôt sur le squelette. Vous êtes alors projeté dans la dimension démoniaque : annihilez toute résistance en faisant usage du fusil en cas d'extrême nécessité, récupérez la relique qui apparaît sur l'autel pour revenir à la réalité et rebroussez chemin jusqu'à la porte marquée de deux symboles que vous aviez croisé, dans le couloir où repose le corps de la grosse créature. Sur votre route, vous ferez la connaissance des régénérateurs, des créatures pouvant cracher du poison et que vous ne pouvez pas tuer de façon définitive pour le moment.

Des sauts de dimension sont également au programme, avec leurs lots de quadrupèdes des enfers et autres éventrés. Une fois de retour dans la pièce pleine de masques, lisez à nouveau la note sur l'autel pour être plongé dans la dimension démoniaque, affrontez quelques ennemis de plus en vous accroupissant pour passer les obstacles et vous ne tarderez pas à rencontrer le prochain boss dans son arène.
Boss : Gorgamesh
Ne prenez pas cet adversaire trop au sérieux... En effet, après ce combat, vous aurez l'occasion de recroiser cette créature en tant qu'ennemi lambda ! Équipez-vous donc de votre fusil mitrailleur, gardez la marche arrière enfoncée en décrivant des cercles et tirez dans la " tête " du monstre en vous soignant immédiatement si vous recevez un coup.

La victoire n'est qu'à quelques balles.

Chapitre 4 - The Colossus

Sitôt la porte franchie vous passez au chapitre suivant : avancez dans la caverne au sud, entrez dans le bâtiment sur la gauche et sauvegardez au miroir à l'étage. Sortez vers le sud, passez à l'est sur la passerelle, puis résolvez le puzzle en plaçant les pièces comme sur l'image ci-dessous. Vous tombez alors nez-à-nez avec un Gorgamesh, que vous êtes libre d'affronter ou d'éviter en montant au plus vite les escaliers an fond à droite. Récupérez les comprimés près du comptoir avant de poursuivre vers l'ouest, ramassez les munitions pour fusil à pompe au fond près des rochers et entrez dans le bâtiment au sud.

Faites le plein de munitions en neutralisant le régénérateur entre temps, montez à l'échelle, empruntez la passerelle vers le nord en éliminant éventrés et boule de gaz, n'entrez pas dans la pièce isolée au nord et allez plutôt emprunter l'élévateur à l'ouest. Dans le bâtiment tout au sud, ramassez les balles de revolver sur la gauche derrière les caisses, débarrassez-vous du crâne volant et récupérez le fumigateur dans la carrière ainsi qu'un kit de survie. Rebroussez alors chemin jusqu'à la porte auparavant laissée de côté, dissipez le gaz avec le fumigateur et gagnez rapidement les couchette sur votre gauche pour vous mettre à l'abri de l'essaim. Sautez au dessus des séparations pour atteindre le fond de la pièce sans chercher à combattre le Gorgamesh et les éventrés, récupérez le livre rouge sur la dernière couchette et sortez.

Rebroussez alors chemin tout à l'est et au nord, là où vous aviez sauvegardé la dernière fois, descendez au rez-de-chaussé et placez le livre dans la bibliothèque pour débloquer le lance-flamme. Grâce à cette arme, vous serez en mesure d'éliminer définitivement les régénérateurs et surtout, de brûler la substance étrange qui bloque trois portes : l'une à l'extérieur au nord, une autre dans la chaufferie et la dernière dans le pénitencier. Commencez par sortir au nord pour inaugurer votre lance-flamme et débloquer la première porte à l'est, ignorez ou éliminez les ennemis en récupérant les munitions au passage et empruntez le rail.

Tailladez votre comité d'accueil, ramassez la dynamite sur la gauche avant de monter, récupérez les munitions et les comprimés au sol, puis préparez votre lance-flamme avant de sortir pour pouvoir vous occuper des régénérateurs. Entrez dans la maison au nord, faites place nette, examinez la radio à l'étage, tournez le curseur de gauche, inclinez celui du milieu vers la droite pour écouter un premier message, passez sur le canal II, puis inclinez le curseur central vers la gauche pour être envoyé dans la dimension démoniaque.

Éliminez les éventrés au couteau et les boules de gaz qui rôdent dehors au pistolet, faites mine de passer la porte à l'étage dans le coin sud-ouest pour retourner à la réalité, débarrassez-vous des crânes volants et des larves avant de sortir vers le sud, frayez-vous un chemin entre les régénérateurs à coup de lance-flamme sur le sentier enneigé et entrez dans la cabane en bout de parcours. Ramassez le neutraliseur d'acide, sauvegardez, retournez dans la maison au nord pour utiliser le neutraliseur dans l'évier rempli d'acide à l'étage, récupérez la clé du bateau et retournez-y, tout au sud-ouest.

Récupérez la grosse batterie dans la cabine pour être expédié dans la dimension démoniaque, rebroussez chemin vers l'atelier au nord pour regagner la réalité, puis faites route jusqu'au rail pour l'emprunter à nouveau et retourner au niveau de la tour en extérieur. Entrez à nouveau dans la caverne au sud, sauvegardez si vous le souhaitez dans le bâtiment à gauche en rechargeant votre lance-flamme auprès de la bouteille de gaz, allez placer la batterie dans la nacelle pour traverser, puis passez la porte en fer devant vous.
Boss : Colossus
Que les choses soient claires : si le boss vous rattrape, vous êtes mort. Ceci étant dit et bien dit, concentrez-vous dans un premier temps sur le franchissement des obstacles qui se dressent sur votre route pour prendre le coup de main,

accroupissez-vous et sprintez tout le temps, même accroupi, pour ne pas perdre de terrain, et ramassez les bâtons de dynamite au sol. Lorsque vous vous sentirez en confiance, allumez donc un bâton et retournez-vous pour le lancer vers le Colossus. Plus vous serez près de lui plus vous aurez de chances de causer de gros dégâts, mais il faudra être vif pour repartir aussitôt et remettre un peu de distance entre vous et la créature.

Notez que vous pouvez détruire les obstacles devant vous avec la dynamite, mais c'est une manoeuvre plutôt risquée. Après avoir pris assez d'explosifs dans la figure, le colosse s'écroulera et laissera derrière lui la dernière partie de la relique.

Chapitre 5 - Final Passage

Vous embrayez sur ce chapitre sitôt la relique en votre possession. Sauvegardez si vous le souhaitez dans le bâtiment sur votre droite, sortez pour aller utiliser la relique sur la porte menant à la tour au nord, lisez la note au sol avant d'emprunter l'élévateur et ouvrez la porte en activant le premier, le quatrième et le cinquième interrupteur. Évitez l'essaim, arpentez le tunnel en récupérant la carte postale au bout avant de passer la porte, puis de retour en territoire connu, regagnez les salles au nord-ouest en passant à côté du cadavre de gorgamesh pour rejoindre la porte où vous pourrez utiliser la relique, derrière une barrière qui s'ouvre grâce à la carte magnétique.

Un détour est toutefois possible à ce stade pour récupérer le pistolet à clous, très utile contre le boss final. Passez dans le grand hall au sud, descendez les escaliers à l'est pour rejoindre la chaufferie et rendez-vous tout à l'ouest, vers la porte bloquée par la substance étrange que vous pouvez brûler au lance-flamme. A l'intérieur vous attendent des comprimés et la fameuse arme, ainsi que des munitions. Rebroussez chemin pour aller utiliser la relique sur la porte susmentionnée, faites le tour de la cour en éliminant les crânes volants pour trouver quelques munitions et passez la seule porte ouverte au nord.

Prenez la clé qui pend au cadavre suspendu au bout de la pièce, ressortez pour l'utiliser sur la porte au sud, éliminez les quelques ennemis qui rôdent et ramassez le livre de l'aumônier au sol dans le réfectoire. Ressortez pour retourner dans la chapelle, arpentez les couloirs à l'est en éliminant les éventrés pour aller quérir la scie circulaire dans les toilettes au fond, sauvegardez au miroir, puis faites place nette dans les bureaux plus à l'ouest du couloir. Récupérez un kit de survie au fond à droite, puis entrez le mot qui n'est pas barré dans le livre de l'aumônier sur le mécanisme dans le petit bureau à droite de l'entrée (LOVE dans notre cas).

Vous accédez alors à une pièce cachée : posez vos trois reliques sur l'autel pour être expédié dans la dimension démoniaque, et entamez votre lente descente aux enfers. En effet à partir de maintenant, inutile de faire dans le détail : utilisez à loisir vos munitions de fusil à pompe pour vous frayer un chemin à travers les hors d'ennemis, laissez-vous tomber dans les puits illuminés et sautez sur les blocs de pierre qui se suivent en prenant votre élan (tomber ne vous coûtera rien) pour finalement parvenir à une sorte de chapelle. Sauvegardez au miroir après avoir ramassé les munitions au sol et préparez votre pistolet à clou.

Boss : Malatesta
Ce ver géant n'a que deux points faibles matérialisés par des orbes verts, un dans la bouche et un au bout de son corps de lombric. Il se téléportera et naviguera entre les différents cercles sur les murs et le sol, sautant parfois de l'un à l'autre ou sortant juste partiellement pour tenter de vous écrabouiller ou pour vous cracher des rochers enflammés à la figure. C'est lors de cette dernière attaque qu'il sera le plus opportun de passer à l'offensive, la bouche du monstre s'ouvrant en rythme avec les jets de pierres : tirez autant de clous que possible au but et attendez la prochaine ouverture en restant toujours le plus loin possible du boss. Après quelques efforts, vous remporterez votre ultime combat.

Ne vous reste ensuite plus qu'à vous diriger vers la sortie pour regagner votre liberté... Ou pas.

Deponia

© Daedalic Entertainment 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Suivez le tutoriel. Sélectionnez le personnage sur la gauche, Wenzel. Parlez-lui en épuisant toutes les options qui s'offrent à vous.

Ramassez le petit objet noir à vos pieds, ouvrez votre inventaire pour le combiner avec le symbole correspondant, formant ainsi le yin et le yang.

Vous possédez maintenant une pièce détachée. Prenez-la et placez-la dans la machine sur la droite, puis appuyez sur le bouton.

Kuvaq

Ouvrez la valise et jetez un oeil à la liste ; vous aurez besoin d'une brosse à dents, de chaussettes, d'un bocal de provisions et d'un sécateur. Retournez l'oreiller juste à gauche de la valise pour trouver d'abord la chaussette. Vous trouverez une torche et un petit bocal d'huile à droite de l'écran : prenez-les.

Prenez la direction du salon et essayez de prendre la brosse-à-dent. Ouvrez le casier sur la gauche et prenez le sécateur et la bouteille de détergent chimique. Lisez le mot sur la porte de la salle de bains (Rufus le ramasse automatiquement), ouvrez la porte et ajoutez la ventouse à votre inventaire.

Jetez un oeil à la trousse de secours, essayez la poignée à la chambre de Toni puis lisez la note.

Allez dans la cuisine. Essayez la poignée du placard. Allez près du lavabo et prenez la fourchette et la marmite. Ouvrez le réfrigérateur, lisez la note et prenez la chaussette. Sélectionnez le manteau pour obtenir une troisième chaussette. Sélectionnez le petit mot qui se trouve sur le fauteuil puis la chaudière juste à côté.

Servez-vous de la ventouse sur le placard, prenez le piège à souris. Allez vers la chaudière et mettez-y les petits mots que vous avez récupérés.

Allez vers l'évier et remplissez votre marmite puis posez-la sur la chaudière (ou vous pouvez la remplir avant de la mettre dans votre inventaire).

Mettez les notes laissées par Toni dans la chaudière, servez-vous du chalumeau, mettez le détergent ainsi que les trois chaussettes dans la marmite, récupérez les chaussettes avec votre fourchette. Versez l'huile dans l'évier et servez-vous du flacon sur le canapé pour récupérer les pois, vous obtenez ainsi votre bocal de provisions. Allez dans votre inventaire et combinez le bocal et le piège à souris. Utilisez ce dernier sur la brosse-à-dent et vous l'obtiendrez.

Retournez à la chambre de Rufus, choisissez le sécateur, vos provisions, les chaussettes et votre brosse-à-dent pour les placer dans la valise. Choisissez de laisser les cisailles.

Ajoutez la clé anglaise à votre inventaire. Jetez un oeil à l'harpon et au fusible. Ouvrez la capsule et jetez un oeil à l'espace de stockage, prenez le siège. Remplacez la batterie par votre valise.

Retournez à l'intérieur de la maison de Toni, descendez et prenez la sortie pour ressortir devant la maison. Essayez de prendre le piment, servez-vous de la clé anglaise sur la boîte aux lettres et engagez la conversation avec Hannek. Retournez à la capsule. Placez la boîte aux lettres à la place du siège, ouvrez-la et placez-y la batterie.

Servez-vous du levier sur le panneau de contrôle pour viser l'endroit marqué en rouge sur les rails, en haut à gauche. Il faut que vous jouiez avec le levier jusqu'à qu'il vise l'endroit exact. Après la conversation, servez-vous de votre chalumeau sur le fusible.

Goal

Sélectionnez la chaîne à deux reprises et entrez dans le vide-ordures.

Prenez les provisions et les chaussettes de la valise.

Servez-vous des provisions sur l'engrenage et des chaussettes sur le bras de maintenance, prenez le bras et servez-vous-en sur la trappe de gauche.

Entrez dans la trappe puis interagissez avec le levier bleu.

Le Village

Sélectionnez le taureau, le tableau et le camion. Allez vers le centre du village en passant le portail sur la droite.

Rejoignez Hannek. Examinez l'alarme, le mécanisme de détonation, le perroquet et la porte qui mène vers la station d'urgence. Allez maintenant au Bar de Lonzo.

Prenez la fléchette à gauche et le panneau qui se trouve sur la droite de Lonzo. Examinez le rideau rouge et retournez ensuite au village et allez à l'hôtel de ville.

Prenez les aimants, baissez les leviers du distributeur et récupérez votre numéro d'attente. Parlez à Lotti puis aux personnes dans la file d'attente. Allez ensuite dans la salle de réunion où se trouvent Goal et le docteur Gizmo. Sélectionnez la poignée de la porte au fond à droite et ajoutez les ballons à votre inventaire puis ressortez.

Entrez dans la boutique de Toni, choisissez les coupons et l'armoire à pharmacie comme sujets de conversation. Examinez les divers éléments qui vous entourent : la fenêtre, la manivelle, le crochet à droite, la perche au mur, le broyeur et le fouillis. Ressortez.

Allez sur la place, interagissez avec le téléphone puis examinez la cheminée, le tuyau et le robinet du réservoir. Allez maintenant chez Wenzel.

Sélectionnez tous les sujets de conversations jusqu'à tous les épuiser. Interagissez avec la baguette de sourcier, prenez l'éponge qui se trouve dans la salle de bains et ouvrez la chaudière. Allez à la cave et examinez le tuyau. Remontez et donnez votre numéro d'attente à Wenzel.

Allez à la maison de Toni. Faites tremper l'éponge dans la marmite puis allez derrière la maison. Prenez l'entonnoir, la fusée au sol et la torche puis retournez.

A la porte de la ville, servez-vous de l'éponge que vous avez trempée sur le pare-brise du camion. Servez-vous de l'affiche sur le taureau.

L'Espresso

Allez dans le bar de Lonzo. Demandez-lui un stimulant puissant. Ajoutez le rideau rouge à votre inventaire. Examinez le tiroir de remplissage et le réservoir de la machine à café. Ressortez et allez vers la porte de la station d'urgence.

Interagissez avec la pharmacie (l'armoire médicale). Prenez le scalpel et la roulette de dentiste. Remplissez un ballon avec du gaz hilarant. Abaissez le levier, essayez de prendre les menottes, puis prenez le boulet au sol. Activez à

nouveau le levier en le poussant plus bas. Prenez l'extincteur dans la boîte, placez-le à côté du boulet, prenez les gants de pompier, replacez l'extincteur par le boulet puis remontez le levier.

Ramassez les menottes. Retournez aux portes de la ville en empruntant la sortie de secours en abaissant le levier et en glissant le long de la sortie de secours.

Servez-vous du rideau rouge sur le panneau.

Allez à la maison de Toni, servez-vous des gants de protection pour récupérer le piment devant la maison. Servez-vous de la roulette de dentiste sur la fusée et vous obtiendrez de la poudre noire.

Allez à la station d'urgence et servez-vous des menottes sur la trappe à droite. Retournez aux portes de la ville, montez dans la cellule et prenez le crochet de serrurier puis servez-vous-en sur la grille de la cellule. Activez le levier, utilisez le crochet sur la pharmacie, prenez une seringue et un flacon de substance stimulante. Vérifiez la recette si besoin est. Allez vers le taureau et utilisez votre seringue sur lui.

Allez maintenant dans la cave de Wenzel. Servez-vous de la roulette de dentiste sur le tuyau et allez parlez à Wenzel.

Allez dans la boutique de Toni, mettez le piment, la poudre noire et le stimulant dans le broyeur puis récupérez le café en poudre. Sélectionnez un coupon sur le comptoir. Dès que Toni commencera à méditer, prenez un hameçon.

Allez dans la maison de Toni et prenez le tranquillisant. Allez dans votre inventaire, combinez le ballon et l'hameçon. Allez dans la salle de bains de Wenzel, mettez le ballon dans la chaudière.

Sortez de la maison, allez près du tuyau du réservoir au-dessus de la maison de Wenzel. Poussez le tuyau et ouvrez le robinet. Allez dans la cave de Wenzel, prenez la baguette de sourcier, examinez l'eau puis sortez.

Allez dans la ruelle et parlez à Hannek. Allez à l'hôtel de ville et vérifiez la forme des casques des trois hommes dans la file d'attente : le toit de leur maison a la même forme que leur casque. Choisissez les aimants de votre inventaire et placez-les sur la carte, à l'emplacement de la maison des trois hommes. Activez l'alarme d'explosion.

Prenez le numéro 63 qui se trouve par terre dans l'hôtel de ville.

Interrogez le maire Lotek à propos du fait que votre père manipulait le champ magnétique. Examinez le globe, prenez le verre et examinez le globe pour l'ouvrir et découvrir une serrure. Sélectionnez le symbole d'eau sur le bureau puis servez-vous de votre baguette de sourcier. Prenez la clé dans le tiroir et servez-vous-en sur le globe (la serrure qui s'y trouve) puis prenez la bouteille d'alcool que vous trouvez.

Allez parler à Hannek, posez-lui des questions concernant ce que font les hommes dans les mines puis sur les clés qu'il a trouvées. Vous devez répondre " Sugarpuff " quand il vous demandera quel est votre nom, puis " Rose " et " J'adore le ballet ".

Ouvrez la porte du camion et activez le levier puis ouvrez le capot. Jetez un oeil à la batterie, servez-vous de la roulette de dentiste dessus, servez-vous du verre pour récupérer de l'acide puis allez dans votre inventaire pour combiner l'alcool, l'acide et votre seringue.

Allez dans le bar de Lonzo, mettez la substance dans le verre dans le réservoir sur la droite, mettez le café dans le tiroir de remplissage au centre et laissez Lonzo préparer l'espresso.

Vous êtes à la mairie. Allez voir Goal dans la salle de réunion. Tentez de donner du café à Goal. Mettez le feu dans le placard où vous avez trouvé les ballons. Tentez à nouveau d'offrir du café à Goal. Prenez le stéthoscope sur la table sur l'estrade et servez-vous en sur Lotek. Pendant la dispute entre le maire et Gizmo, servez-vous de l'entonnoir et du café sur Goal.

Après la cinématique, parlez à Goal et quand vous aurez épuisé toutes les options, elle vous dira de contacter Cletus.

Contacter Cletus

Allez à l'hôtel de ville et parlez à Lotti et demandez-lui où vous pouvez passer un appel radio. Jetez un oeil aux heures d'ouverture sur la gauche de Lotti.

Allez dans la salle de réunion, prenez la montre autour du cou de Lotek, le microphone et l'entonnoir à côté de la valise. Retournez vers le tableau d'horaires à côté de Lotti et déposez-y la montre.

Adressez-vous au robot de la poste. Posez-lui toutes les questions qui se trouvent dans votre menu. Allez à gauche et examinez les chats, la radio sans micro ni écouteurs et les deux écoutilles.

Montez sur la plateforme à pigeons et ouvrez le placard à nourriture. Adressez-vous au téléphoniste puis regardez les pigeons.

Interrogez Toni à propos des coupons cadeaux une fois dans sa boutique puis ressortez. Allez dans votre inventaire pour combiner la fléchette au tranquillisant et à l'entonnoir. Utilisez la sarbacane que vous avez fabriquée sur la fenêtre ouverte puis entrez pour récupérer les coupons.

Donnez les coupons au robot à la poste.

Servez-vous à nouveau de votre baguette de sourcier sur le symbole d'eau et prenez le champ magnétique en déplaçant l'oreiller dans le lit/bureau du maire.

Mettez le champ magnétique dans le placard et utilisez-le pour faire apparaître un puzzle. Vous devez faire en sorte de n'avoir qu'une colonne allumée, plaçant ainsi le premier pigeon dans la troisième cabane ou vous pouvez tout simplement sauter cette partie du jeu.

Utilisez le café et le tranquillisant sur deux différents chats (il soit possible que vous ayez à répéter l'opération encore une fois si jamais le robot de la poste de réagit pas quand vous lui donnerez le coupon. Cette fois donnez deux fois du café au chat blanc et deux fois du tranquillisant au chat sur la gauche, le but est que le chat blanc mette plus de timbres sur le colis qu'il n'en faut). Donnez un coupon au robot de la poste.

Marchez sur le papier bulle jusqu'à tirer une réaction du postbot. Retournez dans la poste.

Ouvrez la chatière et prenez les deux chats de substitution qui s'y trouvent.

Regardez et prenez le petit mot qui se trouve sur la porte de la chambre forte. Examinez le cadran, ouvrez votre inventaire et examinez encore le petit mot puis superposez-le sur les casiers numérotés à gauche du bureau du postbot. Le code est 3649, entrez-le sur le clavier.

Prenez l'oiseau mobile.

Placez l'oiseau sur l'interphone dans le bureau du maire, puis prenez un des chats de votre inventaire et mettez-le téléscripteur.

Remplissez un ballon de gaz hilarant en allant dans la station d'urgence, allez dans la ruelle et servez-vous du ballon sur le perroquet de Hannek.

Ouvrez votre inventaire et combinez le perroquet et le café. Mettez le perroquet sur la perche dans la boutique de Toni. Après la cinématique, récupérez le perroquet en entrant dans la station d'urgence.

Allez sur la place et servez-vous du perroquet sur le téléphone d'urgence.

Allez sur la plateforme d'opérateur et prenez les écouteurs.

Allez dans la chambre forte, ajoutez les écouteurs et le micro à la radio. Une fois en contact avec Cletus, épuisez les sujets de conversations qui sont offerts.

Vous êtes dans la station d'urgence, soulevez le drap. Placez le dernier chat sur l'arbre séché. Laissez passer la cinématique.

Vous êtes maintenant chez Wenzel, descendez à la cave et ouvrez le placard. Servez-vous de votre baguette de sourcier pour bloquer la porte.

La Station

Examinez Goal, le bras de la grue et l'horizon.

Vous traversez la passerelle, qui s'effondre. Examinez la benne et le siège de la grue. Poussez le levier, examinez le coffret de maintenance et enlevez le fusible défectueux qui s'y trouve.

Dans le tunnel, examinez le coffret de leviers d'orientation et la moto-mine, regardez en-dessous de l'ampoule et le tas d'ordures.

Allez à droite vers le viaduc et rejoignez Doc. Regardez le squelette suspendu et récupérez sa jambe.

Jetez un oeil à la trappe de maintenance à côté du squelette, prenez le miroir sale plus loin à droite, examinez la base de lumière de phare et prenez la lampe rouge.

Allez parler à Doc, en choisissant tour à tour les options de conversations et vous obtiendrez un inverseur.

Allez ensuite à droite, vers le virage.

Prenez l'inverseur et placez-le sur la moto-mine. Fouillez les ordures.

Placez les pièces sur chacune des entrées des appareils. Vous pouvez vous servir des plaques jaunes énumérées pour vous rappeler des conseils de Doc mais Rufus vous indiquera quand les pièces ne collent pas.

Placez l'appareil qui reste sur la moto-mine, utilisez-la et une fois de retour vous pourrez atteindre la galerie supérieure. Cliquez sur le signal une fois arrivé pour atteindre le haut.

Ajoutez le bout de toile rouge à votre inventaire puis examinez la boîte de clés, le panneau de contrôle et l'interrupteur vert. Allez dans le couloir à gauche pour vous rendre au tunnel.

En haut, examinez la lampe de signalisation, pressez sur le bouton qui mène à la moto-mine et activez le levier.

Au centre de contrôle, servez-vous de la moto-mine pour la faire redescendre.

Sur le viaduc, prenez la clé accrochée au squelette puis essayez d'aller dans le tunnel puis de prendre la bouteille d'alcool de Doc.

Utilisez le chiffon rouge sur le goulot pour le nettoyer. Servez-vous du chiffon sur le miroir puis placez ce dernier sur le squelette et placez l'ampoule de votre inventaire dans la base de lumière de signalement que vous avez examinée plus tôt. Servez-vous de la clé sur l'écoutille.

Servez-vous de la clé sur la boîte à clés et prenez la clé Allen puis allez sur le viaduc pour vous en servir sur la trappe à maintenance et ainsi obtenir un fusible.

Remplacez le fusible par un inverseur.

Prenez le levier ainsi que la bouteille en entrant dans le tunnel qui est maintenant éclairé par le signal.

Mettez le levier en place dans le boîtier de levier, tirez dessus et utilisez la moto-mine.

Allez à l'extérieur, mettez-le fusible dans le boîtier de maintenance sur la grue à droite, (dans le décor où se trouve

Goal). Allez voir Doc et parlez-lui des défis. Prenez sa bouteille et demandez-lui encore de méditer. Combinez la bouteille vide et la bouteille que vous avez prise à Doc. Fixez l'horizon.

Retournez à l'extérieur, servez-vous de l'os que vous avez pris sur le squelette sur le siège puis sélectionnez l'horizon. Sélectionnez " PUPUP " dans les lettres qui apparaissent. Tirez le levier de la grue, servez-vous de la moto-mine pour retourner au tunnel et redémarrez pour vous retrouver dans la direction opposée.

Au tunnel, réactivez l'interrupteur.

Le boîtier est ouvert. A gauche vous trouverez trois leviers dont un jaune, un rouge et un vert et à droite deux interrupteurs et un panneau sur lequel de petites flèches indiquent la direction des rails. Les interrupteurs servent à modifier les couleurs homogènes de P1 et P2 du panneau et les couleurs des flèches. Pour avancer, placez P1 sur le levier rouge et P2 sur le levier vert. Ce dernier est en position vertical. Faites aller les leviers jaune et rouge vers la droite. Faites attention, la direction des leviers change dès que vous les touchez et vous devrez peut-être y aller à tâtons. Vous pouvez maintenant démarrer.

Le Rendez-Vous avec Cletus

Examinez la machine à chewing-gum à gauche derrière vous.

Examinez le chewing-gum que vous récupérez dans votre inventaire. Examinez les ampoules sur la machine ainsi que la petite porte verte. Branchez la prise que vous trouvez, activez le levier à gauche de la machine et allez examiner la machine à anchois sur la droite. Prenez le bâtonnet d'anchois, ouvrez votre inventaire et examinez-le. Interagissez avec les leviers à droite de la scène : activez le premier levier. Servez-vous de votre bâtonnet sur la machine pour obtenir une barbe à papa au phosphore.

Allez dans l'entrée à gauche, vers le lobby. Examinez la mosaïque qui se trouve complètement à gauche ainsi que la trappe juste en-dessous. Reprenez la barbe à papa que vous y avez placée.

Montez sur la tour, examinez tous les objets de droite à gauche : le baril, le bassin, la fourchette, la porte, la manivelle, le klaxon, la peluche et le levier de la grue.

Allez dans le hall, prenez le carreau sous la mosaïque à droite, examinez-la dans votre inventaire.

Ouvrez la trappe puis utilisez la barbe à papa sur la lampe au centre.

Essayez d'éclairer la mosaïque sale puis ramassez un caillou à droite du hall.

Repartez à gauche, placez la barbe à papa dans la niche. Récupérez-la et redescendez.

Montez, placez la torche dans la niche à gauche. Reprenez la barbe à papa et allez complètement à droite, en haut.

Examinez le petit compartiment à rangement en bas à droite puis prenez la serpillère, le seau et le savon qui s'y trouvent.

Ouvrez ensuite le réservoir d'huile, examinez l'horloge qui s'arrête, le boîtier de l'ascenseur (essayez de l'utiliser, mais vous aurez besoin d'un code).

Retournez au baril d'eau et remplissez-y votre seau, mettez-y le savon puis la serpillère.

Retournez au hall, nettoyez la mosaïque à droite à l'aide de la serpillère. Ouvrez l'écoutille et placez-y la barbe à papa. Dans votre inventaire, combinez la mosaïque et le chewing-gum pour tout coller dans le trou. Vous pouvez sauter cette partie du jeu pour éviter d'avoir à résoudre le puzzle.

Une fois que la mosaïque est brisée, ouvrez le boîtier, prenez la lampe torche et activez les interrupteurs pour réinitialiser le code de l'ascenseur. Allez y entrer le code.

Sur la plateforme, examinez le canot de sauvetage. Regardez l'Elysium et plus précisément, le mât et le drapeau. Activez le levier et prenez le drapeau. Examinez puis prenez l'ornement. Combinez le chewing-gum, l'ornement et le caillou.

Examinez Cletus et allez lui parler en épuisant toutes les options. Examinez puis essayez de prendre le sac de Cletus.

Servez-vous du lance-pierre que vous avez fabriqué sur la lampe, essayez de prendre la lampe. Allez dans votre inventaire, combinez l'ornement et la serpillère. Utilisez maintenant le crochet pour prendre l'abat-jour, combinez-le au drapeau.

Vers l'ascenseur, servez-vous du balai à franges sur le réservoir d'huile puis ajoutez ceci aux autres éléments et examinez le tout dans l'inventaire.

Dans le hall, examinez le costume de votre inventaire encore une fois.

Allez parlez à Cletus sur la plateforme, demandez-lui la cartouche à mémoires à deux reprises et mettez-le au courant pour l'état actuel de Goal.

Retournez au hall et avancez vers Argus.

Retournez trouver Goal, mais elle aura disparu. Pressez sur le bouton de la machine à anchois, prenez un bâtonnet et combinez-le à la barbe à papa.

Examinez le phosphore au sol, servez-vous de la torche pour suivre les traces de phosphore jusqu'au salon. Eclairez en-dessous de la mosaïque avec votre torche puis allez vers la tour. Ouvrez la palissade à droite. Derrière la tour, éclairez encore la trace de phosphore avec votre torche. Fouillez le tas d'aiguille vers la grille. Servez-vous du crochet de votre inventaire sur la grille.

Jetez un oeil au crochet turquoise au deuxième hublot, au tas d'ordures ainsi que la baleine. Suspendez l'appât (l'anchois phosphorescent) au crochet puis continuez votre chemin à droite. Examinez le bateau et le coffre.

Entrez dans la cabine, cliquez sur l'implant (le morceau de métal sur le visage de Goal) après la conversation puis prenez la clé sur le sol et ressortez.

Servez-vous de la clé que vous venez de ramasser sur le coffre, examinez les éléments qui s'y trouvent pour obtenir du dégraissant et une brosse en métal.

Retournez à la navette et servez-vous de la cartouche sur Goal puis récupérez le plumeau sous la rampe. Servez-vous-en sur la cartouche dans votre inventaire. Vous devrez nettoyer le système de lecture, la puce et la pièce de contact. Utilisez le plumeau sur ces trois pièces. Recommencez cette fois sur les deux pièces poussiéreuses uniquement puis servez-vous du dégraissant sur les 3 pièces. Utilisez le plumeau puis la brosse en fer sur les 3 pièces. Rufus vous indiquera quand vous faites mal les choses.

Epuisez les options de conversation avec Goal dans la navette.

Retournez vers la tour. Examinez le levier à gauche, cliquez sur le bassin de phosphore au devant pour vous y diriger, utilisez la paille pour vous respirer sous le phosphore, puis le coffre et enfin la porte vitrée. Sortez par la fenêtre à gauche et tournez la manivelle. Interagissez de nouveau avec la porte vitrée pour attraper la fourchette.

Interagissez avec le tuyau près du klaxon, puis servez-vous de la fourchette sur le klaxon et servez-vous encore une fois du klaxon. Vous pouvez maintenant sortir par la trappe que vous avez ouverte.

Prenez la peluche, franchissez la planche en sens inverse, replacez la peluche et traversez encore la planche. Entrez dans la cabine de la grue et servez-vous du levier. Les gardes sont neutralisés.

Epilogue

Epuisez toutes les options de conversation. Examinez le sac de Cletus et prenez les vêtements, puis examinez-les dans votre inventaire pour les enfiler.

Parlez encore une fois à Cletus, prenez son slip et interagissez avec le mât du drapeau. Prenez la cartouche de Goal quand elle sera en gros plan.

Choisissez une des deux dernières options, pour décider si vous voulez dire la vérité à Goal ou vous taire.

Enlevez la cartouche de Goal, retournez voir Argus, attendez que lui et les autres s'en aillent pour prendre la cartouche dans la machine sur la gauche. Retournez à l'ascenseur.

Choisissez l'option qui dit à Cletus qu'il a gagné.

Pivotez à droite et prenez les poignées du drone d'Ulysse. Choisissez ensuite l'option que vous voulez.

Vous terminez le jeu Deponia.

Descent

© Interplay / Parallax 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

BRUIN	Vie supplémentaire
BUGGIN	Mode turbo
FARMERJOE	Choix du niveau
FLASH	Affiche le chemin vers la sortie
GUILE	Invisibilité
MITZI	Toutes les clés
POBOYS	Détruit le réacteur en 50 secondes
RACERX	Invulnérabilité activée/désactivée
SCOURGE	Toutes les armes
TWILIGHT	?

Descent 3

© Interplay / Outrage Entertainment 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, entrez l'un des codes suivants :

BURGERGOD	Invulnérabilité
BYEBYEMONKEY	Nouvelle vue
DEADOFNIGHT	Détruit tous les bots
FRAMETIME	Affiche le taux de rafraichissement
GOWINGNUT	Pas de bouclier ou d'énergie
IVEGOTIT	Toutes les armes, énergie, bouclier
MORECLANG	Passage au niveau suivant
SHANANIGANS	Textures bizarres
TELETUBBIES	?
TESTICUS	?
TREESQUID	Carte complète
TUBERACER	Dommages

Descent II

© Interplay / Parallax 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants (les scores ne seront pas sauvegardés) :

ALIFALAFEL	Tous les accessoires
ALMIGHTY	Invulnérabilité
BITTERSWEET	Murs psychédéliques
CURRYGOAT	Perd tout sauf 1% d'énergie
DELSHIFTB	Tue tout, va à la sortie
DUDDABOO	Armes bondissantes
EATANGELOS	Perd tout sauf 1% d'énergie
FOPKJEWA	Détruit le réacteur, va vers la sortie
FRAMETIME	Voir le taux de rafraichissement
FREESPACE	Choix du niveau
GABBAGABBAHEY	Perd tout sauf 1% d'énergie
GODZILLA	Dommages supplémentaires lors de collisions
GOGOROBOT	Cinq robots
GOWINGNUT	?
HONESTBOB	Toutes les armes
JOSHUAAKIRA	Perd tout sauf 1% d'énergie
MOTHERLODE	Perd tout sauf 1% d'énergie
ROCKRGRL	Toute la carte
SLKWING	Les enemies s'entretuent
WHAMMAZOOM	Perd tout sauf 1% d'énergie
ZINGERMANS	Perd tout sauf 1% d'énergie

Destroyer Man

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Entrez un des codes suivants pendant le jeu:

Construire une équipe caserne: 17
Evoluer en homme-monstre: keys
Toutes les armes: the big killers

Deus Ex

© Aspyr / Ion Storm

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Editer le fichier user.ini dans le dossier principal Deus Ex au moyen d'un éditeur de texte. cherchez t= avec la command+f. Il y a en fait 2 lignes dans le fichier pour toutes les touches du clavier : une pour les majuscules, une pour les minuscules. Trouvez la première et modifiez-la en t=talk. Cherchez la suivante et modifiez-la en T=talk.
Sauvegardez le fichier et sortez.
Commencez à jouer mais ne choisissez pas le mode réaliste car les cheat codes ne fonctionneraient pas. Appuyez sur t

code	Effet
ALLAMMO	Recharge toutes les armes
ALLAUGS	Toutes les améliorations basiques
ALLCREDITS	10,000 crédits
ALLENERGIE	Restore l'énergie
ALLHEALTH	Restore la santé
ALLIMAGES	Toutes les images d'archive
ALLSKILLPOINTS	Avoir tous les points de compétence
ALLWEAPONS	Toutes les armes
AUGADD (amélioration)	Augmente l'amélioration correspondante
BEHINDVIEW 1/0	Vue à la troisième personne
FLY	Mode volant
GHOST	Pas de clipping
GOD	Mode dieu
IAMWARREN	Active tous les champs EMP
INVISIBLE	Invinsibilité
LEGEND	Menu secret
OPEN (nom du niveau)	Aller directement au niveau souhaité
OPENSESAME	Ouvre toutes les portes et panneaux
PLAYERSONLY	Arrete le temps
SPAWNMASS (nom de l'objet #)	Multiplie l'objet désiré autant de fois qu'indiqué
SUMMON (nom de l'objet)	Donne l'objet correspondant
TANTALUS	Tue la cible
WALK	Enlever le mode volant et le mode pas de clipping

Objets

Lockpick
Basketball
MultiTool
AcousticSensor
HazMatSuit
SodaCan
Candybar
Liquor40oz
SoyFood
VialAmbrosia
Rebreather
AdaptiveArmor
Binoculars
BallisticArmor

LiquorBottle
Credits
WineBottle
Cigarettes
Medkit
VialCrack
Flare
lightbulb
Attack Helicopter
minisub
Phone
Flagpole
Newspaper
Vending Machine
Microscope
Faucet
moon
earth
Watercooler
Waterfountain
Toilet
Trashbag
Datacube
FireExtinguisher
AugmentationUpgradeCannister

Weapons

WeaponPistol
WeaponRifle
WeaponStealthPistol
WeaponShuriken
WeaponSawedOffShotgun
WeaponProd
WeaponPlasmaRifle
WeaponAssaultShotgun
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
WeaponLAM
WeaponCombatKnife
WeaponCrowbar
WeaponHideAGun
WeaponAssaultGun
WeaponLAW
WeaponPepperGun
WeaponMiniCrossbow
WeaponSword
WeaponBaton
WeaponNanoSword
WeaponEMPGrenade
WeaponNanoVirusGrenade
Weapongepgun

Munition

Ammo10mm
AmmoDart
AmmoDartPoison
AmmoDartFlare
AmmoNapalm
AmmoPlasma
Ammo3006
AmmoRockets
AmmoRocketWP
Ammo20mm
AmmoSabot

Weapon moidifiées

Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
Weaponmodreload

Améliorations

AUGAQUALUNG	Respirer sous l'eau
AUGBALLISTIC	protection pare-balles
AUGCLOAK	Manteau
AUGCOMBAT	Force de combat
AUGDEFENSE	Système de défense aggressif
AUGDRONE	Drone espion
AUGEMP	Boublier EMP
AUGENVIRO	Résistance environnemental
AUGHEALING	Régénération
AUGHEARTLUNG	Coeur artificielle
AUGMUSCLE	Muscles en microfibres
AUGPOWER	Pouvoir recirculateur
AUGRADARTRANS	Radar Transparent
AUGSHIELD	Bouclier d'energie
AUGSPEED	Plus rapide
AUGSTEALTH	Déplacement silencieux
AUGTARGET	Viseur
AUGVISION	Meilleure vision

Niveaux

00_Training	Mission d'entrainement 1ère partie
00_TrainingCombat	Mission d'entrainement 2ème partie
00_TrainingFinal	Mission d'entrainement 3ème partie
01_NYC_UNATCOHQ	Mission 1: UNATCO QG
01_NYC_UNATCOIsland	Mission 1: Ellis Island
02_NYC_Bar	Mission 2: Hell's Kitchen, Bar underground
02_NYC_BatteryPark	Mission 2: Parc
02_NYC_FreeClinic	Mission 2: Hell's Kitchen, Clinique
02_NYC_Hotel	Mission 2: Hell's Kitchen, Hotel 'Ton

02_NYC_Smug	Mission 2: Hell's Kitchen, Place des contre bandiers
02_NYC_Street	Mission 2: Hell's Kitchen, La rue
02_NYC_Underground	Mission 2: Hell's Kitchen, Les canalisations
02_NYC_Warehouse	Mission 2: Hell's Kitchen, Les toits
03_NYC_747	Mission 3: Airfield, 747 sans le hangar
03_NYC_Airfield	Mission 3: Aérodrôme
03_NYC_AirfieldHelibase	Mission 3: Héliport
03_NYC_BatteryPark	Mission 3: Parc
03_NYC_BrooklynBridgeStation	Mission 3: Station de métro du pont de Brooklyn
03_NYC_Hangar	Mission 3: Aérodrome sans le hangar
03_NYC_MolePeople	Mission 3: Tunnels de taupe
03_NYC_UNATCOHQ	Mission 3: UNATCO QG
03_NYC_UNATCOIsland	Mission 3: Ellis Island
04_NYC_Bar	Mission 4: Hell's Kitchen, Taverne
04_NYC_BatteryPark	Mission 4: Parc
04_NYC_Hotel	Mission 4: Hell's Kitchen, Hotel 'Ton
04_NYC_NSFHQ	Mission 4: Hell's Kitchen, NSF QG dans l'entrepôt
04_NYC_Smug	Mission 4: Hell's Kitchen, Place des contrebandiers
04_NYC_Street	Mission 4: Hell's Kitchen, La rue
04_NYC_UNATCOHQ	Mission 4: UNATCO QG
04_NYC_UNATCOIsland	Mission 4: Ellis Island
04_NYC_Underground	Mission 4: Hell's Kitchen, Les canalisations
05_NYC_UNATCOHQ	Mission 5: UNATCO QG
05_NYC_UNATCOIsland	Mission 5: Ellis Island
05_NYC_UNATCOMJ12lab	Mission 5: Majestic 12
06_HongKong_Helibase	Mission 6: Hong Kong, Majestic 12 Héliport
06_HongKong_MJ12lab	Mission 6: Hong Kong, Versalife Corp., Majestic 12 Labo
06_HongKong_Storage	Mission 6: Hong Kong, Versalife Corp., Majestic 12 Labo
06_HongKong_TongBase	Mission 6: Hong Kong, Tracer Tong's Labo
06_HongKong_Versalife	Mission 6: Hong Kong, Versalife Corp.
06_HongKong_WanChai_Canal	Mission 6: Hong Kong, Route du canal
06_HongKong_WanChai_Garage	Mission 6: Hong Kong, Versalife Corp., Majestic 12 Labo
06_HongKong_WanChai_Market	Mission 6: Hong Kong, Marché WanChai
06_HongKong_WanChai_Street	Mission 6: Hong Kong, Route Tonnochi
06_HongKong_WanChai_Underworld	Mission 6: Hong Kong, Club Lucky Money
08_NYC_Bar	Mission 7: Hell's Kitchen, Taverne Underworld
08_NYC_FreeClinic	Mission 7: Hell's Kitchen, Clinique
08_NYC_Hotel	Mission 7: Hell's Kitchen, 'Hotel Ton
08_NYC_Smug	Mission 7: Hell's Kitchen, Place des contrebandiers
08_NYC_Street	Mission 7: Hell's Kitchen, La rue
08_NYC_Underground	Mission 7: Hell's Kitchen, Canalisations
09_NYC_Dockyard	Mission 8: Base navale
09_NYC_Graveyard	Mission 8: NYC, Cimetière
09_NYC_Ship	Mission 8: Base Navale, Transporteur, Ponts supérieur et moyens
09_NYC_ShipBelow	Mission 8: Base Navale, Transporteur, Pont inférieur
09_NYC_ShipFan	Mission 8: Base Navale, Système de ventilation
10_Paris_Catacombs	Mission 9: Paris, Au dessus des catacombes
10_Paris_Catacombs_Tunnels	Mission 9: Paris, Tunnels des catacombes
10_Paris_Chateau	Mission 9: Paris, Château DuClare
10_Paris_Club	Mission 9: Paris, Club La Porte de l'Enfer
10_Paris_Metro	Mission 9: Paris, Metro
11_Paris_Cathedral	Mission 10: Paris, Cathédrale des Templiers
11_Paris_Everett	Mission 10: Paris, Maison de Morgan Everett
11_Paris_Underground	Mission 10: Paris, Tunnels
12_Vandenberg_Cmd	Mission 11: Vandenberg, Centre de commandes
12_Vandenberg_Computer	Mission 11: Vandenberg, Coeur du système
12_Vandenberg_Gas	Mission 11: Vandenberg, Station Service

12_Vandenberg_Tunnels	Mission 11: Vandenberg, Acces aux tunnels
14_OceanLab_Lab	Mission 12: MJ12 Labo océanographique
14_OceanLab_Silo	Mission 12: Silo de Missile
14_OceanLab_UC	Mission 12: MJ12 Labo océanographique, Chambre UC
14_Vandenberg_Sub	Mission 12: Vandenberg, Base sous-marine
15_Area51_Bunker	Mission 13: Zone 51, Base de surface
15_Area51_Entrance	Mission 13: Zone 51, Base sous-terre, Sections 1 et 2
15_Area51_Final	Mission 13: Zone 51, Base sous-terre, Section 3
15_Area51_Page	Mission 13: Zone 51, Base sous-terre, Section 4

CRÉER DES PERSONNAGES

Vous pouvez créer des personnages en utilisant le cheat code SUMMON (voir la section Cheat Mode) suivi du nom d'un personnage.

Deus Ex : Human Revolution

© Square Enix / Feral Interactive 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE DES TERMINAUX

Voici les codes d'accès de tous les terminaux présents dans le jeu.

QG de Sarif HQ - étage 2

1. Nom d'utilisateur : fpritchard / Mot de passe : nuclearsnke

QG de Sarif HQ - étage 3

1. Nom d'utilisateur : tbruger / Mot de passe : eclipse
2. Nom d'utilisateur : ajenson / Mot de passe : mandrake

QG de Sarif HQ - bureau de Sarif

1. Nom d'utilisateur : amargoulis / Mot de passe : gsspgirl

Labos de l'usine Sarif Manufacturing - étage 1

1. Nom d'utilisateur : doutchman / Mot de passe : windmill

Admin de l'usine Sarif Manufacturing - étage 2

1. Nom d'utilisateur : tcaldwell / Mot de passe : talon
2. Nom d'utilisateur : mross / Mot de passe : lions
3. Nom d'utilisateur : sgrimes / Mot de passe : ovid
4. Nom d'utilisateur : vclark / Mot de passe : tigers
5. Nom d'utilisateur : cparker / Mot de passe : zinc
6. Nom d'utilisateur : rmccauf / Mot de passe : hvywethr
7. Nom d'utilisateur : fbrooks / Mot de passe : tipple
8. Nom d'utilisateur : mlatona / Mot de passe : redwings
9. Nom d'utilisateur : fmarchand / Mot de passe : factotum
10. Nom d'utilisateur : gthorpe / Mot de passe : hydro

Admin de l'usine Sarif Manufacturing - étage 4

1. Nom d'utilisateur : jthorpe / Mot de passe : hydra

Detroit City Appartement 3 - étage 1

1. Nom d'utilisateur : omalley / Mot de passe : trojan

Detroit City Appartement 3 - étage 2

1. Nom d'utilisateur : docta / Mot de passe : atcod

Detroit City Bâtiment Chiron - RDC

1. Nom d'utilisateur : sterhorst / Mot de passe : queenbee

Poste de Police - étage 1

1. Nom d'utilisateur : bsterling / Mot de passe : investor
2. Nom d'utilisateur : pdick / Mot de passe : lectrolam
3. Nom d'utilisateur : jballard / Mot de passe : solempire
4. Nom d'utilisateur : jchampagne / Mot de passe : grimster
5. Nom d'utilisateur : wgibson / Mot de passe : baronnull
6. Nom d'utilisateur : rdeckard / Mot de passe : unicorn
7. Nom d'utilisateur : hellison / Mot de passe : cordwainer
8. Nom d'utilisateur : bbethke / Mot de passe : maverick
9. Nom d'utilisateur : pcadigan / Mot de passe : desprit
10. Nom d'utilisateur : mfrezell / Mot de passe : liezerf
11. Nom d'utilisateur : whass / Mot de passe : catharsis

Poste de Police - étage 2

1. Nom d'utilisateur : fnicefield / Mot de passe : patriotism
2. Nom d'utilisateur : cleboeuf / Mot de passe : dasteer
3. Nom d'utilisateur : rpenn / Mot de passe : apophenion

Poste de Police - étage 3

1. Nom d'utilisateur : cwagner / Mot de passe : fuckface
2. Nom d'utilisateur : guest / Mot de passe : password1
3. Nom d'utilisateur : bgum / Mot de passe : justicar
4. Nom d'utilisateur : jalexander / Mot de passe : basileus
5. Nom d'utilisateur : fmccann / Mot de passe : solanum
6. Nom d'utilisateur : amurphy / Mot de passe : thighgun

Fema Yard - étage 1

1. Nom d'utilisateur : wks0012 / Mot de passe : ntlec59
2. Nom d'utilisateur : spaxxor / Mot de passe : neuralhub

Fema Intérieur - SS1

1. Nom d'utilisateur : spaxxor / Mot de passe : neuralhub
2. Nom d'utilisateur : wks0010 / Mot de passe : usprokt
3. Nom d'utilisateur : lbarret / Mot de passe : bullskull

Fema Intérieur - SS3

1. Nom d'utilisateur : spaxxor / Mot de passe : neuralhub
2. Nom d'utilisateur : wks2011 / Mot de passe : crrctions
3. Nom d'utilisateur : wks3021 / Mot de passe : hmldsec1
4. Nom d'utilisateur : wks4145 / Mot de passe : hmldsec2

Hôtel Hung Hua

1. Nom d'utilisateur : msuen / Mot de passe : oleander

The Hive

1. Nom d'utilisateur : bbao / Mot de passe : vanguard
2. Nom d'utilisateur : wbees / Mot de passe : paperfan

Alice Gardens Pod - étage 1

1. Nom d'utilisateur : asgarden / Mot de passe : rbbthole

Tai Yong Medical Pool

1. Nom d'utilisateur : poolrm / Mot de passe : pelagic

Tai Yong Medical - étage 1

1. Nom d'utilisateur : lgeng / Mot de passe : gehong

Tai Yong Medical - étage 3

1. Nom d'utilisateur : zarvlad / Mot de passe : muonrule
2. Nom d'utilisateur : rkumar / Mot de passe : outback

Tai Yong Medical - étage 4

1. Nom d'utilisateur : gengl / Mot de passe : pangutym
2. Nom d'utilisateur : nemuni / Mot de passe : ironfist
3. Nom d'utilisateur : tymmf / Mot de passe : ebrain

Picus - étage 3

1. Nom d'utilisateur : jricard / Mot de passe : macro
2. Nom d'utilisateur : sbernard / Mot de passe : dumbass
3. Nom d'utilisateur : mwells / Mot de passe : lavadome
4. Nom d'utilisateur : atresman / Mot de passe : skylark
5. Nom d'utilisateur : pkane / Mot de passe : staxx

Picus - étage 6

1. Nom d'utilisateur : jkenney / Mot de passe : montroyal
2. Nom d'utilisateur : dgassner / Mot de passe : oneida

Picus Restricted Area - étage 1

1. Nom d'utilisateur : bshupper / Mot de passe : widget
2. Nom d'utilisateur : pcorbo / Mot de passe : spitfire
3. Nom d'utilisateur : jchapman / Mot de passe : diode

Picus Restricted Area - étage 2

1. Nom d'utilisateur : emasse / Mot de passe : moufette
2. Nom d'utilisateur : bnorthco / Mot de passe : sterling

Picus Restricted Area - étage 3

1. Nom d'utilisateur : ltodd / Mot de passe : titom

Detroit Convention Center - étage 3

1. Nom d'utilisateur : wtaggart / Mot de passe : marjorie

Harvester Territory - SS1

1. Nom d'utilisateur : zhengl / Mot de passe : hirollr

Harvester Territory - SS2

1. Nom d'utilisateur : ttong / Mot de passe : mirrshds

Hengsha Seaport - étage 2

1. Nom d'utilisateur : prmtr01 / Mot de passe : collosus

Hengsha Seaport - étage 3

1. Nom d'utilisateur : jwang / Mot de passe : mainman

Omega Ranch - étage 1

1. Nom d'utilisateur : eblake / Mot de passe : hndstuth
2. Nom d'utilisateur : ogomez / Mot de passe : techsmex
3. Nom d'utilisateur : dabblett / Mot de passe : monastic
4. Nom d'utilisateur : dfalk / Mot de passe : topfrag
5. Nom d'utilisateur : lmorano / Mot de passe : morpheus

Omega Ranch - étage 2

1. Nom d'utilisateur : aoconnor / Mot de passe : keppler
2. Nom d'utilisateur : pwalts / Mot de passe : ruckus

Panchaea Port of Entry

1. Nom d'utilisateur : kathys / Mot de passe : mssinghme

Panchaea Landing Pad

1. Nom d'utilisateur : amelie / Mot de passe : lstforever

Panchaea Tower

1. Nom d'utilisateur : isabella / Mot de passe : rhemmberme

Panchaea Hyron Project

1. Nom d'utilisateur : daiyu / Mot de passe : frgottn
2. Nom d'utilisateur : hualing / Mot de passe : iwntlove
3. Nom d'utilisateur : marilyn / Mot de passe : yyyyyy

SOLUTION COMPLÈTE

Tutorial

Note : Solution réalisée sur PC.

Après avoir suivi un premier dialogue, vous vous retrouvez dans la peau d'Adam Jensen, ancien membre du SWAT reconverti en agent de sécurité privé. Avant de parler à Megan, faites le tour de la pièce pour trouver un premier livre électronique sur le canapé et consulter les mails de la demoiselle via son ordinateur. Avant de passer à la suite, libre à

vous également de vous tenir au courant des actualités en consultant la tablette Wifi ou bien d'examiner les divers objets présents dans la pièce, ce qui vous vaudra le succès " Point & Click ". Engagez ensuite la conversation et laissez-vous guider dans les locaux de Sarif Industries en laissant traîner votre regard où bon vous semblera. C'est l'occasion pour vous d'en apprendre un peu plus sur les activités menées par votre employeur, mais aussi de le rencontrer en personne, car c'est dans le bureau de Mr Sarif lui même que se termine votre visite.

Suite à une brève discussion, l'alerte est donnée dans le complexe, et vous êtes immédiatement chargé, en votre qualité d'agent de sécurité, d'aller voir ce qui se trame. Vous emprunterez pour ce faire l'ascenseur personnel de Mr Sarif en utilisant le code qu'il vous communique (0451).

Une fois sorti de l'ascenseur, arme à la main, vous aurez l'option de visionner un tutoriel vidéo vous expliquant comment manier votre personnage. Ces vidéos facultatives interviendront à plusieurs reprises pour vous exposer les différents mécanismes du jeu à mesure de votre progression. Pour l'heure, avancez jusqu'à la baie vitrée et accroupissez-vous pour franchir l'obstacle.

Continuez à progresser jusqu'à être bloqué par une autre baie vitrée, qui vous laissera être témoin de la mort de deux employés de Sarif Industries. Empruntez alors le passage cerclé de flamme à votre gauche.

Puis déplacez la caisse obstruant l'accès à un conduit de ventilation. Sautez sur la caisse et engouffrez-vous dans le conduit.

Une fois extirpé de celui-ci, progressez le long du couloir rempli de caisses, en vous exerçant à loisir au mode couverture, puis, en prenant soin d'être accroupi, passez la porte à gauche au fond du couloir. Il va être temps pour vous d'abattre vos premiers ennemis. Deux soldats vont en effet descendre les escaliers au fond de la pièce après avoir tué un scientifique.

Pour les abattre proprement, progressez rapidement sur la droite de la pièce en restant à couvert, puis abattez-les alors qu'ils empruntent les escaliers. Si vous désirez éviter d'avoir à verser le moindre sang, alors foncez toujours par la droite jusqu'au fond de la pièce et mettez-vous vite à couvert: vous pourrez ainsi laisser passer les soldats et continuer à progresser. Si vous choisissez d'abattre les deux hommes, veillez à ramasser leurs munitions, puis montez à l'étage et continuez votre route par l'unique voie possible. Longez le mur donnant sur le laboratoire en étant accroupi afin de ne pas vous faire repérer (005), puis ouvrez la porte. Visez la bouteille de gaz près des deux hommes afin de vous en débarrasser, puis abattez le troisième soldat présent dans la pièce.

Progressez encore une fois par l'unique voie proposée, puis laissez un homme agonisant vous libérez l'accès à la dernière salle. Quatre soldats feront irruption dans celle-ci par la porte du bas. Prenez position en hauteur et visez les bonbonnes de gaz afin de vous en débarrasser facilement. Une fois la pièce pacifiée, passez la porte précédemment forcée par vos ennemis et remontez le couloir pour clore cette introduction.

A retenir : vous l'aurez remarqué, les divers objets explosifs disséminés dans les niveaux vous sont d'une aide précieuse. Gardez cela en tête si vous souhaitez vous frayer un chemin dans le jeu par la manière forte. Mais soyez également conscient du fait que vos adversaires pourront, dans le feu de l'action, vous abattre en un clin d'oeil ! Prudence, donc... Mais surtout, pensez à aborder certaines situations sous la perspective de l'infiltration et de la subtilité, ce que nous nous efforcerons de faire tout au long de cette solution.

Sarif Industries

6 mois ont passé depuis les événements tragiques qui vous ont valu un long séjour à l'hôpital, et comme vous l'aurez sûrement remarqué votre corps a subi quelques modifications. C'est sans plus d'explication que vous êtes donc ramené dans les locaux de Sarif Industries, et plus précisément dans le hall d'entrée de ce qui sera pour vous une sorte de " HUB " à missions .

Pour vous repérer dans ce bâtiment et en apprendre plus sur les derniers événements, n'hésitez pas à demander des indications à la réceptionniste et à flâner aux alentours. Cela vous permettra par exemple de mener une conversation houleuse avec un employé au rez-de-chaussée.

Suivez ensuite votre objectif afin de rejoindre le bureau de Pritchard, au premier étage, pour que celui-ci vous remette les rétines en place. Ceci fait vous aurez l'occasion de marquer votre tempérament soit en laissant filer la remarque de votre cher ami soit en confrontant vigoureusement vos points de vue.

Quoi que vous choisissiez de faire, n'oubliez pas de consulter le livre électronique à côté de Pritchard et de récupérer la barre protéinée sur le bureau et les crédits traînant sur le canapé avant de partir.

A présent, direction l'Hélipad, où vous attendent Sarif et votre pilote Faridah Malik. Pour vous y rendre suivez simplement votre objectif .

Une fois à bord, votre employeur vous fera un topo de la situation que vous allez être chargé de désamorcer: un groupe de terroristes anti-augmentations a pénétré dans les entrepôts de Sarif Industries et menacent de ruiner les actuels projets de la société. Des otages sont également en danger. Pour aborder cette situation épineuse, plusieurs choix s'offrent à vous. La voie incapacitante de contact vous dotera d'un pistolet à impulsion électrique, tandis qu'à distance c'est d'un fusil à fléchettes dont vous devrez vous servir. Quant à la voie mortelle, elle vous proposera d'utiliser un revolver au contact ou un fusil d'assaut à distance. Le choix de l'approche vous revient.

Usine de Sarif Industries

Une fois descendu de l'hélicoptère, dirigez-vous vers les deux policiers et passez la porte.

Ouvrez les casiers sur votre droite afin de collecter une barre protéinée dans l'un d'eux et soulevez le carton disposé sur le chariot à votre gauche pour glaner quelques crédits. Enfin, soulevez la caisse faisant face au chariot pour récupérer une bouteille de bière. Interrogez l'officier du SWAT sur tous les sujets que vous jugerez nécessaire pour bien aborder la mission, puis ouvrez les casiers non loin pour récupérer des analgésiques. Passez ensuite la porte du fond pour vous retrouver sur le toit de l'immeuble.

Entrepôts de Sarif Industries

Pritchard interviendra alors afin de vous conseiller une approche furtive pour pénétrer le complexe. A vous de voir si vous voulez suivre ses conseils (et les nôtres !) ou foncer dans le tas. Descendez quoi qu'il en soit les deux échelles et progressez dans la ruelle en étant accroupi. Un garde est en patrouille et vous allez pouvoir le neutraliser, pour toujours ou temporairement, en vous glissant dans son dos et en activant une action contextuelle.

Si vous choisissez d'exécuter un ennemi de la sorte, alors il ne vous causera logiquement plus jamais de souci. Si vous ne faites que l'assommer, alors il pourra être réveillé par ses camarades, mais vous gagnerez plus d'Xp. A vous de faire vos choix, encore une fois. Mais pensez à toujours cacher et fouiller les corps que vous laisserez derrière vous afin d'éviter toute complication. En l'occurrence, vous pourrez facilement cacher ce corps-ci derrière les climatiseurs présents dans la ruelle.

Continuez à progresser avec précaution le long de la rue. En passant la porte grillagée sur votre gauche, vous pourrez récupérer 5 fléchettes électrochocs. Ressortez alors du local. Ici, deux option s'offrent à vous: soit continuer droit devant et engager le combat contre les militants terroristes, soit passer par les toits sans vous faire repérer. C'est cette deuxième option qui aura notre préférence.

Tout en restant accroupi, saisissez-vous de la caisse sur le chariot élévateur. Contournez ensuite l'engin par la droite et disposez la caisse contre le container rouge.

Utilisez cet escalier improvisé pour sauter sur le container et accroupissez-vous immédiatement. Observez les ennemis patrouillant dans la cour et, quand aucun d'eux ne regardera dans votre direction, grimpez sur l'autre container à l'aide de la caisse déjà en place. Terminez votre ascension grâce aux planches, et vous voilà hors de portée des terroristes.

Empruntez ensuite l'échelle, qui vous mène à un générateur électrique défaillant qu'il va vous falloir contourner. Pour ce faire, déplacez la caisse en bas à droite du générateur, et glissez-vous en étant accroupi dans le passage ainsi découvert

Arrivé au bout du conduit, coupez le courant grâce au mécanisme face à vous, puis continuez par l'unique voie possible jusqu'à une bouche d'aération, qu'il vous faudra bien sûr emprunter. Une fois à l'intérieur, votre premier objectif est accompli, et si vous ne vous êtes pas fait repéré jusque-là, alors votre furtivité est récompensée d'un bonus de 300 points d'Xp en plus d'un succès/trophée " Fantôme ".

Progressez ensuite le long du conduit pour finalement en ressortir dans un entrepôt de la Sarif, une large salle parsemée d'ennemis. Vous serez amené à traverser ce genre d'obstacle à divers endroits dans le jeu, et pour vous aider à en triompher du mieux possible tout en engrangeant un maximum d'Xp, nous vous proposons de suivre des guides vidéos vous exposant une marche à suivre parmi d'autre vous permettant de neutraliser, la plupart du temps, tous vos adversaires. Voici le premier d'entre eux !

Avant de quitter l'endroit, pensez à fouiller le bureau se trouvant en dessous de votre point de départ pour y trouver un livre électronique et des munitions dans les casiers du fond. Une fois la zone passée au crible, rendez-vous à la sortie nord-ouest de la salle, et laissez-vous guider :

Une fois le dernier garde neutralisé et la zone passée au peigne fin par vos soins, dirigez-vous par l'unique voie possible, direction votre premier piratage ! Une fois le bref tutoriel vous expliquant les bases de cet art subtile visionnée et la porte déverrouillée, entrez dans la chambre de décontamination, et veillez à rester accroupi pour ce qui va suivre :

Une fois la pièce pacifiée, veillez à recueillir tous les items disposés ça et là, et à fouiller la salle de stockage pour récupérer diverses munitions.
Une fois cela fait, progressez jusqu'à la zone suivante qui introduira les systèmes de sécurité. Afin d'en déjouer les premiers pièges, suivez le guide :

Toujours en prêtant attention aux caméras, dirigez-vous ensuite vers votre prochain objectif, qui vous fera à nouveau pirater une porte. Une fois dans le sas, emparez-vous de la barre protéinée sur le chariot, et accroupissez-vous avant de passer la porte, vous l'aurez compris, en vue d'une nouvelle séquence furtive :

Encore une fois, ne quittez pas la pièce sans avoir au préalable récupéré tout ce qui pouvait l'être, notamment l'augmentation de dégât qui peut être récupérée dans la salle de stockage 03 après avoir mis KO un ultime garde trop occupé à fouiner pour avoir entendu quoi que ce soit. Empruntez ensuite l'ascenseur pour continuer votre route.

Laboratoires de factorisation

S'en suit une séquence cinématique qui complique passablement la situation, et votre but est à présent de retrouver Sanders. Prenez les munitions disposées dans la pièce et fouillez le corps avant de sortir, direction une série d'escaliers. Prenez garde à rester accroupi en approchant des deux ennemis qui croiseront finalement votre route, et là encore, laissez-vous guider :

Vous aurez remarqué que cette pièce compte beaucoup d'ordinateurs : c'est l'occasion pour vous de parfaire vos talents

de pirate ! Chaque poste peut en effet être piraté et vous donne accès aux données personnelles des employées, et surtout vous rapporter de l'Xp en quantité non négligeable. Libre à vous donc de faire une petite pause ici avant de passer à la suite en empruntant les escaliers vous menant à votre cible. Pensez à consulter le livre électronique sur le bureau précédant l'épilogue de votre mission, puis franchissez la porte.

Après la scène, trois options s'offriront à vous. Vous pourrez affronter Sanders, et mettre ainsi la vie de l'otage en péril, laisser filer le malandrin sans autre forme de procès, ou bien tenter de le convaincre de laisser l'otage. C'est cette dernière option qui est préconisée, non seulement car elle est plus gratifiante, mais aussi car elle rapporte plus d'Xp.

Libre à vous alors d'argumenter comme vous le voulez pour arriver à vos fins, mais sachez que la combinaison " S'identifier, S'identifier, Argumenter " vous mènera au succès.

La situation est désamorcée, et vous pouvez dès lors repartir pour le siège de l'entreprise. Avant cela, pensez tout de même à parler avec Mme et M. Thorpe et, si vous le souhaitez, à lire les mails sur l'ordinateur présent dans le bureau. Engagez ensuite la conversation avec Faridah pour retourner au QG de la Sarif.

Sarif Industries

De retour au siège, prenez le temps d'aborder tous les sujets de conversation disponibles avec Faridah, puis rentrez dans l'immeuble par la cafétéria. Vous pourrez y récupérer une bière sur le comptoir contre la baie vitrée, et consulter un journal électronique sur une table.

Descendez ensuite les escaliers près des distributeurs de boissons, puis dirigez-vous vers la gauche, vers un autre distributeur à côté duquel se trouve une bouche d'aération.

Empruntez-la pour trouver un carnet électronique vous donnant des éclaircissements bienvenus sur le trafic de neuropozyne ainsi que des crédits. Rejoignez à présent le bureau de Pritchard pour lui livrer le Typhoon. Dans le tiroir de son bureau, vous trouverez des virus bien utiles pour vos futurs piratages.

Rendez-vous ensuite dans le bureau de Sarif. Pour ce faire, empruntez l'ascenseur. Vous aurez alors l'occasion d'argumenter autours de la fuite de Sanders de différentes façons. A vous de voir quelle position adopter. Acceptez quoi qu'il en soit de vous introduire dans la morgue de la police, puis sortez du bureau. Entretenez-vous si vous le souhaitez avec la secrétaire de Sarif afin d'en apprendre plus sur les enjeux politiques des derniers événements, puis prenez l'ascenseur. Une première quête annexe va alors venir vous faire du pied. Libre à vous de vous y investir corps et âme d'emblée ou non, mais rendez-vous quoi qu'il en soit dans votre bureau pour y récupérer une bouteille de vin et consulter vos mails en utilisant le mot de passe " mandrake ".

Vous avez en effet deux messages fort intéressants sur votre poste dont l'un vous invite à passer chez M. Thorpe.

Avant de continuer votre aventure en sortant du bâtiment, libre à vous de vous offrir une petite pause piratage. En effet, si vous avez augmenté votre compétence de Capture au niveau 2, vous serez capable de pénétrer dans tous les bureaux de l'étage, à l'exception d'un seul auquel vous pourrez accéder par un conduit de ventilation à partir d'un autre bureau. Faites donc un tour de l'étage en piratant à tout va afin de récupérer tout ce qui peut l'être et de consulter divers livres électroniques. Vous pouvez faire de même avec les bureaux du second niveau, en utilisant à l'occasion les codes obtenus dans certains pour en déverrouiller d'autres et ainsi compléter votre lecture des livres électroniques en engrangeant un maximum d'Xp.

Une fois les bureaux passés au crible, rendez-vous encore une fois à l'Hélistation, plus précisément dans le coin nord-est de celle-ci. Vous y trouverez une échelle menant à une porte verrouillée et d'un niveau de sécurité élevé.

Heureusement, vos fouilles vous ont permis de collecter le code de ladite porte (8053), vous permettant ainsi de mettre la main sur un lot de munitions intéressant et surtout sur une augmentation capacité de munitions. Retournez ensuite dans le hall d'entrée et passez les portes, direction les rues de Detroit.

Detroit

Rues de Detroit

Sitôt sorti du hall, vous rencontrez Mme Reed, la mère de votre défunte compagne. Conversez avec elle comme vous le souhaitez, et acceptez enfin sa requête, qui fera l'objet d'une nouvelle quête annexe. Tout comme la première, confiée par Tim Carella, libre à vous de l'effectuer dans l'instant ou de la laisser de côté.

Pour l'heure toutefois, direction la clinique AMPLIB.

En vous y présentant, vous faites automatiquement la connaissance du Dr Vera Marcovic. Tout en faisant un point sur vos greffes, elle vous fait don d'un kit de dynamisation et vous donne la possibilité d'en acheter 2 autres (5000 crédit chacun). Si vous avez été assez curieux jusqu'ici, vous devriez pouvoir être en mesure de vous les offrir. Avant de partir, consultez le livre électronique dans la salle d'attente ainsi que celui présent dans la salle d'à côté.

Commissariat

Il va maintenant être temps d'aller examiner le corps du puriste augmenté à la morgue. Pour ce faire, vous devrez nécessairement vous rendre au cœur du commissariat. Ou plus exactement, de vous y infiltrer. Plusieurs options s'offrent alors à vous. La première, la plus évidente, consiste à vous présenter à l'accueil et à faire jouer vos relations pour convaincre l'agent à la réception, un ancien camarade du SWAT, de vous laisser passer.

Pour vous assurer ses bonnes grâces, alternez entre " Absoudre " et " Implorer ", ce qui vous vaudra au final pas mal d'Xp et l'accès au commissariat. Entrez donc par la porte coulissante sur la droite, puis suivez les indications murales jusqu'à la morgue, en traversant puis en longeant l'open space dans lequel les policiers travaillent. Descendez les escaliers, sans vous soucier du garde et de la caméra une fois arrivé au deuxième sous-sol. Passez la porte au fond pour arriver dans le vestiaire, que vous pourrez fouiller à loisir pour trouver diverses munitions, puis entrez enfin dans la morgue.

Une autre option, moins glamour, consiste à passer par les égouts. Vous devrez pour cela disposer de l'augmentation vous permettant de déplacer les objets lourds, un indispensable à ce stade (au même titre que Capture niveau 3). Dirigez-vous donc à la droite du commissariat, vers la station de métro, et remarquez la plaque d'égout à l'entrée de la ruelle.

Soulevez-la et empruntez l'échelle ainsi découverte. Progressez le long du tunnel et détruisez, si vous en êtes capable, le mur à la droite des clochards pour trouver plusieurs fusils mitrailleurs ainsi que des munitions pour votre pistolet.

Continuez votre route en descendant la seconde échelle. Trois punks seront ici à neutraliser pour pouvoir continuer. Prenez garde aux zones électrifiées et progressez vers la droite du réseau de tunnels.

Vous déboucherez alors sur une autre échelle, ascendante celle-la, qui vous mènera directement au deuxième sous-sol du commissariat, précisément au niveau de la morgue. Avant de savourer votre victoire, pensez tout de même à désactiver les faisceaux lasers en piratant la console toute proche, et restez accroupi jusqu'à avoir atteint le fameux entrepôt à cadavres.

Suite au dialogue, faites le tour de la pièce pour trouver une seringue Hypostim, et allez consulter le livre électronique

sur le bureau du légiste. Piratez ensuite son poste et, tout en vous assurant qu'il ne vous regarde pas, prenez le relais neural sur le cadavre.

Rues de Detroit

Il est maintenant temps de rejoindre votre appartement à l'Hôtel Chiron, non loin du commissariat sur sa gauche. Sortez donc de ce dernier comme bon vous semblera, et entrez dans l'hôtel.

Prenez l'ascenseur au fond du hall puis entrez dans l'unique appartement de l'étage ouvert, qui se trouve être le vôtre, et commencez par pirater le terminal sur votre gauche. Cela vous donnera accès à votre cache personnelle, située directement derrière votre gigantesque écran plat.

Récupérez tout ce qui peut vous être utile, notamment les crédits, puis faites le tour de votre appartement pour trouver plusieurs livres électroniques, des armes et un kit d'énergie avant de vous connecter à votre ordinateur.

L'intrigue s'épaissit, et il va maintenant vous falloir vous rendre sur le territoire des Flambeurs pour continuer vos investigations. Sortez donc de votre hôtel. Si Vous avez épargné Zeke Sanders lors de votre précédente mission, alors Pritchard vous contactera pour vous faire part d'un mystérieux message vous donnant rendez-vous tout près du siège de Sarif Industries. Cette quête annexe, très courte, vaut le détour.
Rendez-vous donc au lieu de rendez-vous pour rencontrer votre cher ami Sanders. Celui-ci vous fera don d'un carnet électronique pour vous aider à démêler le vrai du faux dans cette histoire.

Avant de partir en direction de Derelict Row, passez derrière Zeke pour trouver un entrepôt sécurisé au niveau 3 contenant des crédits et une amélioration capacité de munitions. Si vous avez augmenté votre capacité de saut, vous pourrez également trouver un virus Arrêter sur la grosse benne à déchets à gauche de Sanders.

Derelict Row

Sans plus tarder, mettez-vous ensuite en route vers Derelict Row. Cette zone étant associée à une quête annexe (" Enquête Discrète ", donnée par Jenny Alexander), libre à vous de concilier les deux pour optimiser votre progression. Sachez tout de même qu'il est conseillé de terminer l' " Enquête Discrète " avant de vous atteler à la quête principale proprement dite pour en remplir tous les objectifs. Quoi que vous choisissiez de faire, ce petit guide vidéo vous aidera à traverser le territoire des Flambeurs sans encombre tout en remplissant l'objectif secondaire lié à la quête de Jenny. Passez pour commencer la porte en face à gauche de votre hôtel, et en avant.

Après avoir désactivé le dispositif sur le toit, vous serez mis en relation avec Faridah Malik, qui viendra directement vous extraire sur l'hélistation toute proche. Avant de partir toutefois, assurez-vous d'avoir tout ce qu'il vous faut car vous ne pourrez pas quitter le niveau qui suit avant de l'avoir terminé, et celui-ci s'annonce pour le moins ardu. Une fois fin prêt, montez dans l'hélicoptère, qui vous emmènera à Highland Park.

Highland Park

Une fois arrivé à destination, allez parler au leader des Flingueurs pour obtenir quelques bribes d'informations et surtout pour lui acheter une amélioration et un pack de grenade.

Ce pack contient entre autre une grenade IEM, qu'il vous faudra garder précieusement tout au long du niveau. Passez ensuite par l'unique porte présente dans la zone, ramassez les crédits sur l'étagère à gauche, puis avancez encore pour déclencher une cinématique. Les hommes responsables de la mort de Megan et de votre augmentation forcée sont là, en chair et en fibres synthétiques, et comptent apparemment décamper sous peu.

Sitôt la scène passée, accroupissez-vous et dirigez-vous vers la porte. A partir de là, votre meilleur chance de traverser

en un seul morceau l'intégralité du niveau est de rester discret. Cela vous permettra aussi de glaner le fameux bonus " Fantôme " en fin de mission. Mais contrairement aux usines de Sarif, il ne vous sera pas possible de nettoyer entièrement une zone sans vous faire nécessairement repérer. Le bonus de furtivité vaut le détour, mais à vous de choisir votre voie. Voici quoi qu'il en soit le premier d'une série de guides qui vous aidera à traverser sans encombre, ou si peu, le premier tronçon de ce niveau rempli de soldats bien entraînés.

Une fois la zone pacifiée, prenez le temps de ramasser tout ce qui peut l'être en prenant garde à ne pas ouvrir de porte. Progressez ensuite jusqu'au fond de l'air de transit : vous serez bien vite coincé par une pile de caisses. Déplacez-les ou sautez par dessus, puis consultez le livre électronique sur votre droite.

Pour simplifier votre incursion future dans la structure, avancez un peu plus loin jusqu'à être bloqué par des lasers. Piratez le terminal pour les désactiver, puis accroupissez-vous. Un garde patrouille non loin. Comme à l'accoutumée, attendez le moment propice pour le neutraliser, et cachez son corps avec soin.

Rebroussez alors chemin jusqu'aux containers rouges sur la droite de l'aire de transit (à gauche lorsque vous y pénétrez pour la première fois). Derrière vous attend un portail sécurisé. Piratez-le, ou utilisez les caisses non loin pour sauter sur le container, puis de l'autre côté du grillage

Vous y trouverez un fusil à pompe et des munitions. Empruntez ensuite l'échelle à droite puis entrez dans le bâtiment par la porte qui se présente à vous quelques pas plus loin. Fouillez aux alentours pour trouver des crédits, puis continuez à avancer. Une nouvelle séquence d'infiltration vous attend.

Il ne vous reste plus qu'à neutraliser le garde somnolent dans la cabine de contrôle. Restez accroupi pour ne pas le réveiller, et plongez-le ensuite dans un sommeil encore plus profond. Sur la droite du bureau, récupérez un carnet électronique qui vous divulguera un code de sécurité, à utiliser immédiatement sur l'ordinateur à gauche. Récupérez bien sûr l'amélioration et les crédits traînant dans la pièce, puis fouillez la zone à loisir pour trouver crédits et munitions. Descendez enfin la rampe de chargement jusqu'à l'ascenseur, non sans ramasser les munitions disposées sur les caisses. Vous constaterez alors que vous vous attaquez à un gros morceau en vous infiltrant jusqu'ici, et qu'il va falloir redoubler de vigilance.

Locaux de la FEMA

Après avoir passé la salle de contrôle, prenez la porte sur votre gauche. Restez accroupi et approchez-vous de l'ouverture dans la baie vitrée

Deux gardes sont présents, mais bien vite se séparent. L'un d'eux ne reviendra jamais, quant à l'autre, attendez qu'il passe en dessous de vous, vers le fond du couloir, pour descendre l'échelle et le mettre KO. Ne sautez pas sauvagement de votre perchoir ou il vous entendra. Progressez ensuite dans le couloir sur la gauche en restant accroupi, puis entre dans le bureau. Ramassez les crédits au fond à gauche de la pièce et piratez les deux ordinateurs (ou utilisez le code que vous devez maintenant bien connaître, NEURALHUB). L'un d'eux vous permettra de désactiver les caméras dans la zone suivante, mais aussi de contrôler les tourelles et robot si vous possédez les compétences adéquates. En l'occurrence, il est plus que conseillé de désactiver la tourelle pour pouvoir progresser furtivement (la retourner contre vos ennemis faisant immédiatement sonner l'alerte). En prenant soin de garder une barre Proenergy disponible avant d'entrer, suivez une nouvelle fois le guide :

Vous pouvez si vous le souhaitez explorer l'ensemble des cellules présentes dans la salle pour trouver munitions et crédits, mais soyez vigilant et restez toujours accroupi, car les sentinelles à l'étage supérieur entendront le moindre pas trop lourd venant d'en bas et ne se priveront pas pour descendre et réveiller leurs camarades assommés.

Après votre brève conversation avec Pritchard, progressez davantage dans le couloir en veillant à éviter de vous faire

repérer par la caméra, puis entrez dans la salle directement sur la droite. Vous trouverez sur l'étagère à gauche en rentrant des munitions, et au fond de cette petite salle de contrôle, derrière les cartons, une amélioration de vitesse de rechargement. Piratez ensuite le terminal pour désactiver la caméra (et grappiller de l'expérience au passage) , puis dirigez vous vers la porte de gauche en sortant. Vous voici dans la cafétéria. Ramassez les crédits sur une des tables, puis allez parler aux deux hommes isolés dans la pièce de gauche. Etant en possession du code de sécurité, vous pouvez bluffer et les convaincre de vous laisser tranquille. Ou, plus divertissant, les mettre KO tous les deux grâce à l'amélioration Booster de réflexes, un incontournable à ce stade de l'aventure.

Fouillez ensuite la pièce de droite, qui s'avère être le vestiaire, pour mettre la main sur divers boosters et munitions. Rebroussez chemin jusqu'à la caméra précédemment désactivée et continuez droit devant vous vers l'antenne médicale, que vous pourrez fouiller à loisir pour grappiller quelques analgésiques. Il ne vous reste à présent plus qu'à prendre l'ascenseur et à progresser par l'unique chemin possible pour arriver jusqu'à votre premier combat de boss, pour lequel voici une méthode :

Au cas où vous munir du lance-roquette traînant à Derelict Row ne vous ait pas semblé être d'une grande priorité, l'affrontement s'avérera bien plus ardu. Il vous faudra en effet enchaîner les tirs à la tête tout en utilisant avec parcimonie vos grenades IEM et en vous tenant à l'écart des grenades que vous destinera Barrett pour sortir vainqueur de cet affrontement. Une fois le colosse de métal mort pour de bon, vous pourrez faire le tour de la pièce pour faire le plein de tous les types de munitions et ramasser quelques crédits. Une fois votre bonheur trouvé, prenez l'ascenseur et montez dans l'hélicoptère pour retourner au siège de Sarif Industries.

Sarif Industries

Une fois de retour sur le plancher des vaches, vous êtes contacté par Pritchard, qui sollicite un entretient avec vous de toute urgence. Accédez à sa requête et retrouvez-le dans votre bureau pour mener une conversation qui posera le voile de la suspicion sur vos relations avec votre patron

Retrouvez alors celui-ci dans son bureau pour avoir avec lui une discussion à cœur ouvert. Comme lors de votre argumentaire avec Zeke Sanders, il s'agira ici de répondre en votre âme et conscience pour amener votre interlocuteur à s'incliner. La difficulté réside ici dans le fait que, à choix identiques, les résultats pourront varier. Une succession de " Défendre " a donné de bons résultat en ce qui nous concerne. Menez donc la discussion plusieurs fois si nécessaire afin de faire pour ainsi dire " cracher le morceau " à Sarif.

Une fois cela fait, reparlez à votre patron pour connaître votre prochaine destination, qui s'avère être Hengsha. Redescendez alors jusqu'à votre bureau pour prendre connaissance des documents que Sarif vous a promis suite à votre houleuse conversation, puis ressortez pour être interpellé par Pritchard. Sitôt votre discussion terminée, vous pourrez rejoindre l'hélistation où vous attend déjà Faridah. Avant cela toutefois, et maintenant que votre logiciel de Capture est sûrement au niveau 3 ou 4, passez en revu les bureaux que vous n'auriez pas encore visité pour amasser connaissances (via les livres électroniques) et crédits. La ville de Detroit s'apprêtant à connaître quelques menus changements, nous vous invitons également à y faire un tour pour compléter quêtes annexes et phases d'exploration en tout genre avant de partir en vadrouille. Prochain arrêt, Shangai !

Hengsha

Ville basse d'Hengsha

Une fois arrivé à destination, dirigez-vous en direction des deux prostituées. Prêtez attention à leur dialogue si cela vous chante, puis dépassez-les et descendez la série d'escaliers jusqu'à arriver à un quartier d'entrepôts privés

Des policiers surveillent la zone, mais en étant vigilant et si le cœur vous en dit, vous pouvez piratez l'ensemble des entrepôts pour y trouver munitions, crédits et informations (en plus de l'expérience que cela vous rapportera). Faites donc une pause piratage si vous le désirez, puis traversez cette zone et dirigez-vous vers la gauche.

Votre destination est pour le moment la clinique Limb de la ville. Remontez donc la rue, puis montez les escaliers sur la droite. Aidez-vous si besoin des panneaux indicateurs et entrez dans la clinique.

A l'intérieur, rien de particulier, si ce n'est que vous pourrez y acheter 2 kits de dynamisation à l'accueil. L'occasion pour vous d'investir dans votre logiciel de Capture ou votre capacité de chargement si besoin. Ressortez ensuite de la clinique et passez en dessous du pont, direction la station de transport qui se situe au bout de la rue.

Empruntez alors le métro, qui vous emmènera à deux pas de votre objectif : Hengsha Court Gardens.

Hengsha Court Gardens

Remontez à la surface et avancez droit devant pour déclencher automatiquement une scène avec un agent de la police.

Vous allez apparemment devoir faire des pieds et des mains pour atteindre l'appartement du pirate. Continuez à progresser le long de la rue, puis tournez à droite après le barrage. Arrivé au niveau de l'échafaudage, tournez dans la petite ruelle à gauche pour pirater la grille, qui vous permettra de circuler plus facilement entre les différents quartiers.

Ensuite, suivez le guide pour pénétrer sans encombre dans l'appartement.

Piratez ensuite l'ordinateur pour atteindre votre objectif. Le pirate après qui vous courrez depuis si longtemps est en cavale, et le retrouver va vous mener jusqu'au Hive, un club à la mode et très sélect. Pour vous y rendre, empruntez le passage ouvert un peu plus tôt, ce qui vous mènera au quartier de Kuaigan.

Le Hive

Suivez ensuite votre marqueur d'objectif jusqu'au fameux club, lequel est gardé par un vigile pas très aimable qui vous demandera la modique somme de 1000 crédits pour entrer !

Bien sûr, hors de question de payer une telle somme. Dirigez-vous plutôt vers la gauche, puis empruntez la ruelle sur la droite. Suivez-la tout du long jusqu'à être bloqué par un grillage.

Retournez-vous alors, et bougez les cartons présents sur la benne à ordures pour dévoiler un conduit d'aération qu'il va vous falloir emprunter.

En le suivant jusqu'au bout, vous débouchez directement dans les toilettes du club. Allez de ce pas parler au barman, qui vous aiguillera vers le salon VIP à l'étage. Suivez ses indications et, avant de parler au gérant, sauvegardez. Vous l'aurez peut-être deviné, il va vous falloir une nouvelle fois convaincre votre interlocuteur à grand renfort d'arguments et/ou de flatterie. Le tout étant un poil aléatoire, la prudence est de mise. De bons résultats peuvent cependant être obtenus en alternant entre " Préciser " et " Conseiller ".

Une fois l'entretient avec Tong concédé par le gérant, redescendez à l'étage inférieur. Avant d'aller le rencontrer, dirigez-vous vers l'entrée du club et entrez dans la salle de surveillance sur la gauche. Piratez les deux ordinateurs, désactivez les caméras et consultez le livre électronique.

Une belle somme de crédit peut également être trouvée dans le coffre à gauche. Descendez ensuite au sous-sol en continuant votre route par la gauche. Continuez tout droit jusqu'à voir une porte sécurisée sur votre gauche. Piratez-la et entrez. Vous trouverez sur le cadavre un carnet électronique, et dans la bouche d'aération sur la droite, un virus Atomiser.

Ressortez de la pièce et continuer votre progression en passant le garde, droit vers le bureau de Tong. A l'intérieur de celui-ci, n'oubliez pas de consulter le livre électronique sur la droite et de ramassez les crédits traînant sur la gauche.

Alice Garden Pods

Vous savez à présent où trouver le pirate. Ne tardez donc pas un instant, et mettez-vous en route pour Alice Garden Pods, une résidence dont l'entrée se trouve dans le quartier des entrepôt que vous avec peut-être (sûrement!) dévalisé un peu plus tôt(

Une fois à l'intérieur, allez tout droit, puis prenez la porte sur la droite.
Passez la porte au fond de la salle, puis après avoir sauvegardé piratez le panneau directement à votre gauche. En effet si vous échouez, les gardes seront alertés, de même avec le coffre fort présent dans la pièce, qui renferme plus de 1000 crédits. Piratez l'ordinateur à votre guise, puis ressortez en continuant vers votre objectif. Arrivé au cœur de la résidence, vous serez interpellé par Faridah, qui avoue avoir quelques affaires personnelles à régler à Hengsha.

Inquiétez-vous donc un peu pour elle, et acceptez de l'aider pour démarrer une nouvelle quête annexe.

Pour l'heure, dirigez-vous vers les escaliers au fond de l'atrium et jetez un œil derrière les poubelles pour trouver une amélioration perce-armure.

Montez ensuite au premier niveau afin de fouiller toutes les capsules ouvertes pour y trouver des crédits en bonne quantité ainsi que des carnets et livres électroniques. Faites de même au second niveau, en récupérant notamment le fusil mitrailleur placé au fond d'une des capsules, qui vous servira par la suite. Enfin, allez trouver le fameux pirate hollandais dans son pod.

Ce dernier vous propose de vous aider à infiltrer Tai Yong Medical, l'institut dont la PDG semble être à l'origine des attaques contre Sarif. Mais pour commencer, vous allez avoir besoin de subtiliser le badge d'un officier de police. Pour cela, retournez à l'hôtel Hung Hua, tout près de l'endroit où vous avez été héliporté et où l'officier en question passe tout son temps. Une fois sur place, rendez-vous au quatrième étage. L'officier se trouve dans la dernière chambre du couloir à gauche.

Piratez donc la porte, et entrez en restant accroupi pour subtiliser le badge qui se trouve sur la desserte au bout du lit. Retournez ensuite au Alice Garden Pod pour remettre le précieux objet à Windmill, notre cher pirate.

Après la cinématique, qui augure bien des ennuis, acceptez d'aider le hacker et donnez-lui le fusil mitrailleur précédemment ramassé dans une des capsules. Il s'enfuira alors, vous laissant seul contre les soldats de Tai Yong Medical qui écument les étages à la recherche du hollandais. Dès lors, suivez notre guide afin de vous en sortir au mieux tout en grappillant le bonus " Fantôme ". Notez que, tout comme lors votre mission dans le centre de la FEMA, il ne vous sera pas possible de cumuler ce bonus et la satisfaction d'avoir entièrement nettoyé toutes les pièces.

Vous pouvez si vous le souhaitez prendre le temps d'examiner les divers casiers qui croisent votre route pour récupérer des munitions. Une fois dehors, il vous faudra rejoindre la navette des employés de Tai Yong Medical. Si à ce stade vous souhaitez finir des quêtes annexes entamées dans ce niveau, c'est le moment, car vous ne pourrez plus y retourner avant un moment et lesdites quêtes ne seront alors plus disponibles. Réglez donc vos petites affaires avant de prendre la navette direction l'usine de la Ville Basse.

Tai Yong Medical

Une fois arrivé à destination, fouillez les casiers de part et d'autre de la salle pour trouver des crédits et une barre d'énergie. Passez ensuite l'unique porte et progresser dans les coursives jusqu'à arriver à une porte sécurisée. Piratez-

la pour passer. Un homme en combinaison semble avoir quelque problème, et lui apporter votre aide vous sera bénéfique.

Après avoir compris tant bien que mal ce qu'il vous demandait de faire, allez pirater la porte un peu plus loin sur la droite pour entrer dans les locaux et tourner la valve de sécurité.

Rejoignez ensuite l'homme en passant dans la salle d'à côté et en déplaçant les caisses obstruant un passage assez grand pour vous laisser passer en étant accroupi. Récupérez au passage une grenade à gaz et des crédits dans les casiers. L'employé vous donnera alors un petit coup de pouce pour votre infiltration jusqu'à la tour de Tai Yong Medical en faisant jouer ses relations.

Rebroussez chemin jusqu'à la coursive et continuez votre route, en piratant si vous le souhaitez le panneau de sécurité et la porte menant au labo chimique pour déboucher dans une salle de contrôle. Pour passer, libre à vous de soudoyer le garde ou de le mener en bateau, mais comme vous disposez d'une aide extérieure, autant en profiter.

Une fois libre de vos mouvements, piratez la console en face et appuyez sur le gros bouton rouge pour repositionner le bras mécanique. Pour la suite en revanche, il faudra à nouveau faire preuve de vos talents en matière de furtivité, comme suit.

Empruntez ensuite logiquement l'ascenseur pour entamer votre ascension.
Vous pourrez trouver munitions et crédits dans les deux locaux grillagés de par et d'autre de la salle qui suit, mais surtout trouver un coupe-circuit qui fera disparaître l'électricité de la salle suivante.

N'y allez pas tout de suite toutefois, et empruntez plutôt le conduit présent dans le local de droite. Allez tout droit, puis à droite pour trouver quelques crédits. Empruntez ensuite l'autre voie du conduit pour déboucher dans la salle précédemment sécurisée. Sautez sur la caisse vous faisant face, puis sur les containers sur votre gauche pour trouver deux casiers renfermant munitions et crédits.

Retournez dans la salle proprement dite, puis escaladez les caisses à gauche de la porte d'entrée entrouverte jusqu'à atteindre une passerelle.

Empruntez enfin l'échelle au bout de celle-ci. Ne prenez pas tout de suite l'ascenseur, mais déplacez plutôt le container à la droite de celui-ci (à gauche du bureau) pour trouver des casiers contenant des munitions incapacitantes.

Déplacez ensuite le container sur la gauche de l'ascenseur, en dessous d'un conduit de ventilation surélevé.

Empruntez ce dernier et, tout en vous assurant de posséder l'augmentation Icarus, laissez vous tomber jusqu'au scientifique mort que vous avez aperçu plus tôt. Vous récupérerez sur lui des crédits, une carte d'accès, ainsi qu'un carnet électronique, et pourrez également ramasser un fusil tranquillisant et consulter un livre électronique à côté de lui.

Réemployez ensuite la même méthode que précédemment pour atteindre l'ascenseur, et empruntez-le enfin. Vous voici dans la strate supérieure de la tour. Les gardes et les caméras n'y seront pas particulièrement hostiles dans les zones publiques, mais vous devrez bien identifier les zones interdites pour éviter de vous faire prendre bêtement. Pour traverser sans encombre cette zone, vous pourrez procéder comme suit :

Libre à vous pendant cette escapade de vous arrêter pour lire les mails qui peuplent les différents ordinateurs du niveau ou pour grappiller quelques munitions qui vous feraient défaut. Sachez également que comme souvent dans cet opus

de Deus Ex, plusieurs approches furtives sont possibles pour arriver à destination. Une fois l'ascenseur arrivé à destination, avancez pour déclencher une scène cinématique. Les preuves laissées ici par Van Brugen sont éloquentes, et tendraient à redonner espoir à notre bon vieux Jensen.

Consultez ensuite le livre électronique sur la droite, puis sortez de la pièce par la porte à gauche. Des lasers vous attendent au tournant, mais pas d'inquiétude, les éviter est un jeu d'enfant. Contentez-vous de passer au milieu quand les faisceaux s'en éloignent.

Pas un chat ne rode dans le couloir suivant, profitez-en pour pirater en toute impunité la porte sur votre gauche et pour lire les mails affichés sur l'ordinateur. A gauche au bout du couloir, un autre poste à consulter vous attend si vous le désirez. Suite à quoi, l'infiltration reprendra ses droits.

Vous pourrez au cours de cette escapade piratez quelques ordinateurs supplémentaires afin de grappiller de l'Xp et d'enrichir votre compréhension des événements. Une fois n'est pas coutume, un autre ascenseur vous tendra ensuite les bras. Une fois ce dernier arrivé à destination, vous déboucherez immédiatement dans ce qu'on aurait du mal à appeler un simple bureau.

Fouillez les tiroirs de part et d'autre du premier plan de travail pour trouver une seringue Hypostim est des munitions incapacitantes.

Une fois monté au niveau supérieur, lorgnez sur la table de droite pour trouver un livre électronique. Intéressez-vous ensuite au second bureau, notamment en piratant l'ordinateur qui y trône, mais surtout en piratant la sécurité du coffre fort un peu en retrait. Vous y trouverez une somme non négligeable de crédits, un carnet électronique, ainsi qu'un système de visée thermique qui saura agrémenter avec classe votre lance-roquette.

Montez enfin au troisième niveau et passer la porte pour déclencher une scène cinématique.

Vous voilà dans une situation délicate, et il va être compliqué de vous en extirper sans tuer qui que ce soit. Toutefois, si vous possédez l'augmentation Camouflage, vous avez toutes vos chances. Une autre solution consiste à lancer une grenade à gaz sitôt les gardes entrés dans la pièce de façon à en endormir le plus possible.

Courez alors sur la droite, enjambez le rebord de l'escalier et engouffrez-vous dans le conduit d'aération face à vous. Il vous mènera jusqu'en bas de la pièce. En veillant à ce que tous les gardes restants soient partis à votre recherche en hauteur, courrez ensuite vers la sortie, droit devant, puis empruntez l'ascenseur sur votre droite.

Dans la coursive suivante, fouillez le casier à droite pour trouver des munitions pour fusil lourd (utiles si vous envisagez la séquence suivante sous l'augure de la violence et du fracas de métal). Passer la porte suivante vous mènera au hangar, qui comme vous le constaterez assez vite est verrouillé et gardé par deux mécas.

Plusieurs solutions s'offrent alors à vous pour les neutraliser. D'abord, la manière forte. Une grenade IEM chacun, et les deux monstres d'acier ne seront plus qu'un mauvais souvenir. Si vous voulez économiser les précieuses grenades, alors faites parler la poudre en usant de votre lance-roquette ou d'un fusil lourd. Tout deux causeront de lourds dégâts aux mécas, mais vous laisseront également vulnérable à leurs attaques.

Pour passer cette séquence sans tirer le moindre coup de feu toutefois, vous aurez besoin de l'augmentation vous permettant de contrôler les robots. Si vous la possédez, alors rendez-vous discrètement sur la gauche de la salle en vous servant des divers containers comme autant d'abris. Une fois arrivé au niveau de l'amas de caisses, passez derrière celui-ci en vous mettant à couvert si nécessaire(.

Sautez alors de niveau en niveau en positionnant les caisses de manière adéquate. Vous attendrez alors sans grand mal la salle de contrôle, où vous attend un livre électronique et le terminal qui vous permettra, une fois piraté, de désactiver les deux mécas.

Vous pouvez ensuite déverrouiller le hangar en passant dans la deuxième salle de contrôle et en appuyant sur le gros bouton rouge.

Vous avez également l'occasion, avant de partir pour Montréal, de fouiller à loisir le hangar à votre guise pour trouver une quantité non négligeable de munitions lourdes et un pack Cyberboost sous la plate-forme centrale. Une fois fin prêt, continuez votre périple avec Malik Airlines !

Montréal

Une fois n'est pas coutume, vous êtes héliporté jusqu'à un toit, celui de la tour de la chaîne Picus. Avancez sur la droite pour trouver une grille à pirater. Derrière, une amélioration de capacité de munitions, des crédits, ainsi qu'une barre Cyberboost. Ressortez puis passez la porte sur votre droite. Empruntez alors la coursive, sans oublier de consulter le livre électronique sur la droite, puis descendez les escaliers jusqu'à atteindre les locaux de Picus News. Vous constaterez vite que l'endroit est désert, et que vous avez toute latitude pour fouiner où bon vous semble. Vous pourrez notamment trouver deux carnets électroniques contenant des codes et pirater certains ordinateurs pour glaner informations et expérience.

Quand vous aurez fini votre petit tour, rejoignez le fameux bureau 404 en empruntant le couloir sud-est au niveau inférieur de l'open space. Comme vous commenciez sûrement à vous en douter, vous êtes pris dans une gigantesque embuscade, et encore une fois la furtivité vous sauvera de bien des maux (en plus de vous rapporter plus de points d'Xp!)

Au détour des escaliers, deux gardes peuvent être neutralisés simultanément grâce au booster de réflexes.

Sur l'un d'eux, vous pourrez trouver un carnet électronique contenant le code d'accès d'un local dans la première coursive à droite. Vous y trouverez un fusil lourd accompagné de ses munitions. Dans un dépôt dans le deuxième couloir, ce sera un revolver qui s'offrira à vous. Progressez ensuite en étant accroupi par l'unique voie possible. Dans cette pièce : deux gardes, une caméra, une tourelle, ainsi que le funiculaire qu'il va vous falloir emprunter. N'entrez pas dans la salle, et allez plutôt déplacer le distributeur au fond du couloir pour dégager l'accès à un conduit.

Empruntez-le pour vous retrouver devant le poste de commande, à l'intérieur même de la pièce.

Le pirater tel quel entraînerait votre détection irrévocable par l'un des ennemis patrouillant dans la zone. Il va donc falloir les neutraliser. Pour cela, le plus simple reste de trouver un bon angle de tir sur vos ennemis et de leur administrer la dose adéquate de tranquillisant avec votre fusil sans que les corps ne soient visibles par la caméra.

Une autre option, plus dépendante des augmentations que vous avez choisi de développer, consiste à pirater le terminal en activant votre camouflage optimisé au maximum. 3 barres d'énergies remplies sont nécessaires à la manœuvre, mais cela en vaut la chandelle puisque vous pourrez ensuite neutraliser comme bon vous semblera les deux gardes, dépourvus de tout soutient.

Quoi que vous choisissiez, après avoir maîtrisé la zone, appelez le funiculaire et allez vous cacher dans le conduit par lequel vous avez pénétré dans la pièce. Si vous disposez du système de camouflage, alors attendez simplement que l'engin soit arrivé puis activez-le pour passer sereinement et descendre dans le sous-sol. Sinon, utilisez à bon escient les mines mises à votre disposition sur la caisse face à la cage d'ascenseur avant d'appeler le funiculaire pour mettre en place un piège et surprendre vos adversaires tout en restant caché. Une fois votre longue descente terminée , suivez le guide pour passer entre les mailles du filet ennemi jusqu'au cœur de Picus.

Une fois la dernière zone pacifiée, vous pourrez à loisir pirater les terminaux et fouiller les différents tiroirs pour trouver des crédits et des munitions. Suivez pour finir votre objectif mais, avant de franchir le pas décisif, assurez vous de jeter un œil dans la salle juste à gauche de votre destination finale. Vous y trouverez, ô coïncidence, un fusil lourd accompagné de ses munitions. De quoi vous laisser imaginer le pire quant à ce qui vous attend derrière cette double porte...

Avant de la passer, assurez-vous également de dépenser vos éventuels points de dynamisation en réserve dans l'amélioration Armure dermique, et plus particulièrement dans la protection IEM. Celle-ci vous simplifiera grandement l'affrontement que vous allez devoir mener contre le deuxième membre du trio aperçu dans les sous-terrains de la FEMA, la bien nommée Yelena Fedorova. Le combat débutera aussitôt la cinématique terminée, donc assurez-vous d'être prêt.

Si vous possédez l'amélioration sus-mentionnée, alors vous n'aurez pas de souci à vous faire. Esquivez simplement au mieux les attaques au corps à corps de Yelena en vous méfiant de ses phases d'invisibilité et tirez dans les générateurs d'énergie disposés autours de la salle pour paralyser votre adversaire et lui infliger des dégâts.
Vous serez vous même protégé par votre amélioration, et pourrez alors vider à loisir vos chargeurs de fusil lourd sur la demoiselle privée de camouflage. Répéter l'opération deux fois devrait suffire à en venir à bout.

Si vous ne possédez pas la protection IEM, alors il va vous falloir user de vos grenades du même nom pour arrêter la furie de Yelena, la difficulté venant du fait que vous ne disposerez que d'un nombre d'essais très limités et que votre ennemi ne se privera pas pour esquiver vos explosifs. De plus, la belle pourra décider d'elle même de détruire un générateur, ce qui vous contraindra à sauter sur place en évitant les zones électrifiées pour éviter une mort fulgurante et vous laissera très affaibli. N'hésitez donc pas à utiliser des seringues Hypostim ou tout autre requinquant pour vous épargner une mort brutale, tout en scrutant les murs de la salle lorsqu'elle est invisible pour apercevoir son ombre et ainsi deviner son prochain mouvement Vous l'aurez compris, venir à bout de Yelena sans la protection adéquates vous demandera pas mal d'efforts et beaucoup de mobilité.

Une fois défaite, n'oubliez pas de la fouiller pour empocher une belle somme de crédits et trouver des munitions pour votre Typhoon. Empruntez ensuite la coursive indiquée pour rejoindre Malik sur l'air d'atterrissage et retourner à Detroit.

Detroit

Vous voici sur le toit de votre immeuble pour retrouver Daid Sarif à votre appartement. Avant de passer l'unique porte de la zone, retournez-vous et détruisez le mur friable. Vous trouverez derrière une barre énergétique ainsi qu'une amélioration capacité de munitions. Saisissez-vous ensuite de la caisse à côté des casiers et placez-la en dessous du conduit d'aération. Empruntez ce dernier puis descendez l'échelle pour trouver une coquette somme de crédits.

Retournez alors à l'hélistation et passez la porte pour descendre les escaliers. Continuez à avancer pour finalement arriver à l'ascenseur qui vous mènera jusqu'à votre appartement. Une fois arrivé à ce dernier, une scène cinématique interviendra, suite à laquelle vous serez invité à retrouver Taggart au Convention Center de la ville. Pour y parvenir, suivez votre indicateur en passant par Earl's Court et en faisant si besoin un détour par votre trafiquant d'arme local pour upgrader ou recharger votre matériel.

Vous passerez également devant la clinique Amplib durant votre trajet, l'occasion pour vous d'acheter les 2 kits de dynamisation disponibles dans celle-ci. C'est aussi à ce niveau que Pritchard vous contactera pour vous faire part du fruit de ses recherches sur la backdoor mise en place par Sarif. En découlera une quête annexe, " Relations oubliées ", que vous êtes libre d'entreprendre dès à présent. Pour continuer votre progression, maintenez le cap vers le Convention Center.

Convention Center

A l'intérieur de celui-ci, suivez votre indicateur sans chercher à provoquer les gardes présents dans la zone pour finalement trouver l'homme politique, en plein milieu de son discours. Interviendra alors une phase d'argumentation, comme vous en avez à présent l'habitude, durant laquelle il vous faudra convaincre Taggart de vous révéler où se terre Isaias Sandoval, votre nouveau suspect et accessoirement le frère de Zeke Sanders. Pour y parvenir, utilisez une

combinaison de " Confronter " et de " Recentrer " en jouant si nécessaire avec les sentiments de votre interlocuteur.

Ceci étant fait, vous serez invité à retrouver Taggart en coulisse. Suivez donc l'homme jusqu'à sa loge tout en consultant les deux livres électroniques qui croiseront votre route.

Celui-i vous révélera que Sandoval possède un appartement ici à Detroit et vous en donne l'adresse. Il est donc temps d'aller vous entretenir avec ce cher Isaias. Pour cela, commencez par quitter le Convention Center. Sur le chemin, vous serez interpellé par Nicky, un ancien bleu du SWAT qui aurait bien besoin d'un coup de main pour désamorcer une situation épineuse, voire critique. Libre à vous de lui apporter votre aide dès à présent pour compléter la quête " Attaque contre l'état ".

Rues de Detroit

Rebroussez alors chemin jusqu'à l'autre bout de la ville en utilisant le raccourci du terrain de basket pour vous retrouver à deux pas de votre hôtel. Montez ensuite dans le bâtiment désigné en empruntant les escaliers de secours.

Si vous aviez déjà visité le bâtiment, vous remarquerez vite qu'une grille vous obstruant précédemment la voie est à présent ouverte.

En contrebas, deux membres de Pureté absolue échangent quelques mots. Attendez qu'ils aient fini pour les suivre discrètement et les neutraliser. Remontez alors les quelques marches que vous avez du descendre puis entrez dans l'appartement de Sandoval. Ne ramassez surtout pas le kit de dynamisation au sol à côté du cadavre, auquel cas vous alerterez Zeke Sanders, dans la pièce d'à côté, et subirez les effets d'une mine IEM.

Foncez donc dans la salle où se trouve votre vieil ami et assommez-le immédiatement. Vous trouverez sur lui un carnet électronique vous divulguant le code du coffre-fort caché juste derrière le tableau sur la gauche. Vous y trouverez crédits et munitions incapacitantes.

Retournez alors dans le salon pour récupérer le kit de dynamisation au sol, désormais inoffensif, puis bougez le corps pour trouver les deux mines IEM qui vous étaient destinées. Dégagez ensuite l'accès à la salle de bain en bougeant les caisses qui obstruent le passage, puis déplacez à nouveau les caisses sur votre gauche en entrant pour trouver un levier à activer. Celui-ci vous dévoilera l'entrée officielle du bunker de Sandoval. Pour ce qui est de la voie officieuse, vous pourrez la trouver en détruisant le mur craquelé juste derrière vous quand vous faites face aux toilettes. Et c'est d'ailleurs par cette voie que nous vous proposons de pénétrer dans ledit bunker.

Une fois la porte passée, une scène cinématique s'enclenche, et vous allez une fois de plus devoir convaincre votre interlocuteur en usant de votre verve désormais légendaire.

Pour ce faire, utilisez " Amour vache ", suivi de " S'identifier " puis à nouveau " Amour vache ". Sandoval laissera alors le suicide à plus tard après vous avoir révélé que les implants de vos amis kidnappés sont toujours actifs. Avant de quitter la salle par la porte de gauche, consulter les trois livres électroniques présents dans la pièce.

Remontez ensuite les égouts en suivant l'unique voie possible et en piratant finalement la grille sur la gauche. Dirigez-vous alors vers la droite pour trouver une échelle vous ramenant dans les rues de Detroit. Retournez à présent à votre hôtel pour être héliporté jusqu'à Sarif Industries.

Sarif Industries

Votre séjour au siège sera bref, puisque sauf si vous aviez oublié de pirater quelques terminaux ou de fouiller quelques bureaux, il vous suffira d'utiliser l'ascenseur pour rejoindre le bureau de Sarif et de contempler la cinématique qui s'en suivra. Une fois celle-ci terminée, vous pourrez pirater le terminal d'Athene pour lire quelques mails, puis redescendre

jusqu'à l'hélistation pour vous envoler une nouvelle fois pour Hengsha. Avant cela, vous pouvez si vous le souhaitez avoir une petite discussion au sujet de Hughe Darrow avec Athene, dans la cafétéria qui jouxte l'air d'envol.

Hengsha

Site de construction

Les chinois vous réservent cette fois-ci un accueil plus que chaleureux, et c'est en catastrophe que Malik doit se poser, encerclée d'emblée par une myriade de soldats de Belltower. Autant annoncer la couleur : ici, oubliez le bonus Fantôme si vous désirez sauver votre amie. Vous devrez en effet supprimer tous les adversaires de la zone très rapidement pour que la jeune femme puisse s'en sortir.

Pour ce faire, dirigez-vous vers le bâtiment de droite, puis montez au premier niveau de celui-ci en sautant sur la grosse benne rouge. Éliminez rapidement l'ennemi de cet étage, puis empruntez l'échelle. Supprimez le sniper une fois arrivé en haut, puis commencez votre carton en prenant soin de viser la tête des soldats et en vous concentrant sur les artilleurs lourds. Un méca d'assaut sera entre temps largué sur la zone. Sitôt le colosse de métal atterri, envoyez-lui une grenade IEM pour l'empêcher de tirer la moindre salve. Eliminez ensuite les derniers soldats le plus rapidement possible et Malik pourra alors terminer les réparations d'urgence et redécoller.

Vous aurez alors tout loisir de fouiller les corps de vos ennemis pour amasser une belle somme de crédits ainsi que des munitions. Avant d'emprunter l'ascenseur pour quitter la zone, explorer celle-ci plus avant pour trouver deux barres d'énergie ainsi qu'une grenade IEM, planquée dans une cache située en contrebas et bloquée par de l'eau électrifiée.

Votre protection IEM vous sera donc encore très utile ici pour passer sans encombre. Une fois votre petit tour achevé, prenez l'ascenseur et passez l'unique porte présente pour vous retrouver en territoire connu, mais hostile.

Ville basse d'Hengsha

En effet, tous les gardes de Belltower étant à votre recherche, ils seront prompt à vous tirer dessus et à donner l'alerte si vous vous affichez trop auprès d'eux. Restez donc vigilant en évoluant dans la ville et évitez de croiser le regard des gardes, qui sont à présent tous vos ennemis. Il serait également temps, si vous ne l'avez pas encore fait, de débloquer l'augmentation Camouflage, qui vous permettra de circuler un peu plus librement dans la ville, sans être bêtement bloqué par un garde récalcitrant.

Tout en suivant votre objectif, contournez par la droite la zone des entrepôts sur votre gauche. Vous recevrez un peu plus loin un message de Pritchard, vous évoquant la possibilité de faire changer vos biopuces à la clinique Amplib locale. Si vous aviez pu être tenté de faire changer ladite puce, nous vous le donnons entre mille : ne le faites surtout pas. Cela compliquerait grandement un futur affrontement. Faites malgré tout escale à la clinique pour acheter les deux kits de dynamisation proposés à l'accueil.

Ressortez ensuite de la clinique puis dirigez-vous vers la droite pour prendre le métro en utilisant si besoin votre camouflage, direction le quartier Youzhao. Sortez ensuite de la station pour être immédiatement contacté par Hughe Darrow, qui a une mission à vous confier, " Une question de discrétion ". Comme toutes les quêtes annexes jusqu'ici, libre à vous de la compléter avant toute autre chose. Notez que si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pourrez fouiller à loisir tous les appartements de la résidence à droite en sortant du métro, là où vous aviez dû vous infiltrer lors de votre première venue. Vous y trouverez pas mal de crédits, deux livres électroniques et y glanerez de l'expérience en piratant les sécurités de niveau 1 (l'occasion pour vous de gagner pas mal de virus Atomiser et Arrêter).

Votre objectif se situant au cœur du territoire des Recycleurs, il va vous falloir emprunter une voie détournée pour éviter de vous faire repérer. Pour ce faire, empruntez l'échelle se situant dans la rue adjacente à la résidence, celle-la même que vous aviez emprunté pour y pénétrer, mais cette fois, continuez droit devant vous pour atteindre un autre toit, sur lequel vous pourrez trouver une bouche d'aération. S'en suit alors une nouvelle phase d'infiltration.

Avant de passer enfin la porte pour retrouver un autre vieil ami à vous, prenez le temps de fouiller la zone pour trouver diverses munitions et un coffre sécurisé au niveau 5 (dont vous avez normalement le code). Vous trouverez à l'intérieur une puce de 1000 crédits et une amélioration pour vos armes. Dans la cellule dont vous avez brisé le mur, vous pouvez également trouver une amélioration de dégâts ainsi qu'un livre électronique. Une fois fin prêt, passez la porte devant laquelle nous nous sommes quittés. Tong s'étant fait greffer le bras cybernétique du scientifique que vous recherchez, votre piste prend pour ainsi dire un peu l'eau.
Tong a néanmoins une piste pour vous, et ne se fait pas prier pour vous la donner.

Avant de sortir du " bureau " de Tong, prenez les crédits sur votre gauche et consultez le livre électronique au même endroit. Sortez enfin puis dirigez-vous vers la porte au fond de la pièce. Vous voilà dans les égouts. Suivez votre objectif sur la gauche, faites vos emplettes chez le marchand d'armes présent, puis continuez vers la sortie qui vous mènera directement aux docks

Dock de Belltower

Ici, la discrétion est une fois de plus de mise. Pour vous infiltrer jusqu'au cœur des dock, suivez le guide, sans oublier de fouiller tout ce qui peut l'être sur votre passage. Vous trouverez ainsi deux entrepôts bien fournis en armes lourdes

Une fois la bombe posée, une cinématique est déclenchée, et notre cher Adam arrive tant bien que mal à s'immiscer dans un container, direction... Singapour !

Singapour

Complexe de Singapour

Plusieurs jours plus tard, vous voici sorti de votre hibernation au beau milieu d'un entrepôt, heureusement désert. Pour commencer, il va vous falloir désactiver le brouilleur mis en place par vos ennemis.

Une fois le dispositif désactivé, trois signaux GPL apparaîtront sur votre radar, chacun correspondant à un scientifique enlevé lors de l'attaque contre Sarif il y a 6 mois. La zone est vaste et bien gardée, il va donc être nécessaire d'être vigilant dans chacun de vos déplacements. Commençons par rejoindre le Docteur Faherty.

Pour pénétrer dans la zone de haute sécurité et secourir Megan, vous allez devoir retrouver les deux autre scientifiques et coordonner une explosion. Allons maintenant rejoindre Nia Colvin, puis enfin le Docteur Koss.

Rejoindre Nia Colvin

Rejoindre le Docteur Koss

Le virus en main, il est temps de pénétrer dans la zone de haute sécurité en mettant votre plan à exécution. Pour ce faire empruntez à nouveau l'ascenseur par lequel vous êtes arrivé jusqu'à Eric Koss, puis retournez dans le bureau du Docteur Kolvin pour vous faufiler une nouvelle fois dans le conduit sur la gauche de la pièce en entrant. Repassez par le mur que vous avez détruit, puis sortez du bâtiment par le local dont vous avez également pulvérisé la paroi.

Empruntez alors la voie directement sur votre droite (derrière vous, en fait) pour vous diriger vers votre objectif.

Un robot patrouille dans les environs, et a le soutient d'une caméra.

Ignorez-les pour l'instant et piratez sereinement la porte du hangar droit devant vous. Vous y trouverez votre bonheur en matière d'arme de pointe. Progressez ensuite entre les caisses sur la gauche de la voie pour éviter d'être repéré par le robot et par la caméra (ou plus simplement, utilisez votre camouflage pour passer tranquillement), puis engouffrez-vous dans le large tunnel. Une unique caméra garde les lieux. Faufilez-vous donc à son insu dans le bureau de sécurité sur la droite pour la désactiver en piratant le terminal. Fouillez les casiers pour y trouver une grenade IEM et des crédits, puis envoyez finalement le virus dans le système.

Trois gardes passeront alors en trombe devant vous suite aux accidents provoqués par les scientifiques. Ne sortez pas du bureau immédiatement pour les laisser passer, puis glissez-vous dans leur dos en veillant à éviter le robot venant de sortir de son local. Ne vous reste alors plus qu'à emprunter l'ascenseur qui vous mènera à votre troisième combat de boss. Lorgnez avant cela du côté du local directement face à vous en entrant dans la zone de haute sécurité pour trouver des munitions, entre autre pour votre fusil lourd.

Une fois arrivé, avancez dans ce bien étrange musé pour déclencher une cinématique. Suite à cette dernière, c'est logiquement au dernier membre du trio de soldats d'élite que vous allez devoir vous confronter, Joran Namir.

Ce dernier combine la puissance létale de Barrett et la mobilité et la furtivité de Yelena. Il faudra donc écourter un maximum l'affrontement pour ne pas succomber à un tir de plasma surprise qu'il se fera un plaisir de vous envoyer. Et là encore, le lance-roquette sera votre meilleur allié, en combinaison avec des grenades IEM. Avant de sortir de l'ascenseur, préparez donc ces deux armes, mais veillez à garder une arme légère en main (comme le pistolet) : vous lancerez ainsi plus rapidement votre première grenade IEM, à la seconde où le combat commencera. Reculez ensuite et armez votre lance-roquette, en passant sur la droite de la structure centrale.

Joran sera alors sous l'effet de l'explosif, et cherchera à vous suivre en marchant à l'autre extrémité du muret. Assénez-lui alors votre première roquette, puis abritez-vous dans l'ouverture sur votre droite pendant le rechargement. Faites un pas de côté sur la gauche pour avoir à nouveau le soldat en ligne de mir, puis tirez à nouveau.

A ce stade, l'effet de votre première grenade sera sur le point de se dissiper. Ne laissez alors pas le temps à Jaron de disparaître et lancez-lui votre deuxième grenade IEM. Vous aurez alors tout loisir de réitérer les opérations précédentes pour l'achever. En tout, quatre projectiles seront nécessaires pour abattre cet adversaire. Si vous ne disposez pas du précieux lance-roquette, alors vous voudrez sans doute faire usage d'un fusil lourd chargé à bloc. Dans ce cas de figure, utilisez la même méthode, mais prenez garde, car Joran ne sera pas sonné comme à l'impact d'une roquette et pourra donc riposter.
Plus de grenades IEM seront donc nécessaires, et l'affrontement sera nécessairement plus long et difficile.

Une fois votre ennemi défait, passez dans l'ouverture maintenant dégagée et suivez l'unique voie possible pour déclencher une nouvelle cinématique. Vous avez enfin retrouvé Megan, mais voilà, les vrais problèmes ne semblent apparemment que commencer. Une fois la scène finie, fouillez la pièce pour trouver un livre électronique.

Piratez ensuite le terminal et le coffre-fort, lequel renferme pas loin de 2000 crédits et un second livre électronique. Prenez enfin l'ascenseur pour arriver au hangar. Ouvrez le toit de celui-ci en appuyant sur le bouton devant vous et, si vous l'avez sauvé, Malik viendra récupérer les scientifiques. Quant à vous, c'est la navette au fond de l'air d'envol qu'il va vous falloir emprunter. Fouillez avant cela les gardes assommés pour trouver des crédits et une barre d'énergie, puis lancez finalement la fusée, direction Panchaïa

Panchaïa

Port d'entrée

Vous voilà arrivé illico presto en arctique, là où le projet de Darrow a pris racine. Commencez par examiner les différents containers de la zone pour en trouver deux bien garnis en armes de pointes agrémentées de munitions. L'un est grand ouvert sur la droite de la piste, en hauteur, et contient notamment un fusil à plasma.

L'autre quant à lui est au fond à gauche de la zone, toujours haut perché, et contient une grenade à gaz, très utile pour le niveau.

Et c'est en l'occurrence sur ce dernier que vous pouvez sauter pour vous frayer un chemin jusque dans la station, en longeant la corniche qui suit vers la droite et en vous engouffrant dans le conduit d'aération. A noter qu'un autre container plus en retrait contient des munitions pour PRIME et fusil laser.

Une fois à l'intérieur de la station, évoluez sur les poutrelles en acier jusque dans le plafond pour trouver un lance-roquette, moins vital que pour les boss précédents mais toujours bienvenu si vous lui concédez une petite place dans votre inventaire.

Continuez droit devant, puis empruntez le conduit sur la droite pour arriver au premier niveau du hangar. Les portes coupe-feu sont verrouillées, il va donc falloir débloquer tout ça.

Dirigez-vous sur la gauche pour descendre les escaliers derrières les caisses. Si vous désirez vous simplifier la vie lors de votre futur retour dans cette pièce, alors passez la porte de droite puis allez tout droit, et à gauche du camion, trouvez le terminal qui vous permettra, une fois piraté, de régler le robot de combat sur " Ennemis " et ainsi vous dégager la voie une fois la zone infestée.

Sortez ensuite du local et montez les escaliers directement sur votre droite. Arrivé en haut, faites volte-face et progressez droit devant pour trouver un ascenseur qui vous mènera au niveau supérieur de la tour.

Section de la tour

Sur votre gauche, vous trouverez des munitions dans les deux casiers. Traversez ensuite la cafétéria et entrez dans la salle directement en face. Déplacez le frigidaire au fond à droite pour dévoiler une bouche d'aération.

Faufilez-vous à l'intérieur pour déboucher dos au premier " fou augmenté " du niveau. Assommez-le puis ramassez la barre d'énergie et les munitions sur les étagères. Avant de faire demi-tour, remarquez également le carnet électronique sur le bureau, qui contient un code de sécurité. Rebroussez ensuite chemin, et en sortant de l'entrepôt aux cartons renversés, empruntez le couloir de droite. Suivez-le jusqu'au bout, et utilisez le code obtenu via le carnet pour ouvrir les appartements de Trudeau. Vous y trouverez des virus et des seringues Hypostim. Dégagez ensuite l'accès à un conduit de ventilation en déplaçant les cartons au fond de la pièce pour trouver dans la chambre ainsi accessible des munitions et une amélioration Système de refroidissement pour votre fusil lourd.

Empruntez alors les grands escaliers devant lesquels vous êtes passés, puis piratez la porte sur votre gauche. Piratez le terminal présent dans la pièce pour désactiver la tourelle et fouillez les étagères pour trouver une boîte contenant notamment deux précieuses grenades à gaz.

Continuez votre route par le couloir de gauche et avant de pénétrer dans la salle de contrôle en sautant par la baie vitrée brisée, sauvegardez. Peut-être l'aurez-vous deviné, vous allez une fois de plus devoir convaincre par la parole votre interlocuteur, en l'occurrence Hughe Darrow, à se ranger à votre point de vue. Pour y parvenir, utilisez en alternance " Extrapoler " et " Critiquer ". Une fois convaincu ; Darrow vous remettra les codes d'accès du système de sécurité Hyron.

Section de l'anneau

Votre mission finale, si vous l'acceptez, sera alors d'aller forcer ledit système pour arrêter le signal émis par la station. Les coursives de celle-ci étant à présent inondée d'augmentés ayant perdu la raison, il vous faudra rester vigilant sur le trajet. S'agissant de la mission finale, nul besoin de courir après le bonus Fantôme, et étant donnée la masse d'ennemis présents, tant mieux ! Toutefois, si vous désirez avoir le plus large choix de fins possible après avoir défait le boss final, il conviendra de vous entretenir avec William Taggart et David Sarif avant d'aller affronter Hyron. Voici donc comment procéder pour trouver les deux hommes sans se faire tailler en pièce par les hordes de fous furieux qui peuplent le niveau.

Rejoindre Taggart

Rejoindre Sarif
Atteindre le noyau

Noyau du Hyron

Une fois monté à bord de l'élévateur, il ne vous est plus possible de faire machine arrière, assurez-vous donc d'être fin prêt pour l'affrontement final. Arrivé à la base de la station, suivez simplement les coursives pour atteindre la salle du noyau, dans laquelle vous attend le système Hyron, ainsi que votre veille amie Zhao. Cette dernière a des idées de grandeur, et il va falloir faire parler la poudre sitôt la cinématique terminée pour la faire taire à jamais. Il est à noter que si vous êtes à court de munitions, vous trouverez tout votre bonheur dans les deux entrepôts situés de part et d'autre de la salle, qui contiennent roquettes, munitions plasma et grenade IEM, pour ne citer qu'eux. Voici enfin la marche à suivre pour défaire Zhao et le système Hyron.

Passez ensuite dans la salle de contrôle derrière la dépouille de Zhao pour vous retrouver face à Eliza Cassan, l'intelligence artificielle de Picus. Celle-ci vous énonce alors les différents choix qui s'offrent à vous, chacun d'eux visant à façonner le futur de l'humanité de façons bien distinctes. Faites votre choix, en votre âme et conscience, puis laissez-vous porter par la scène finale.

Vous venez de finir Deus Ex : Human Revolution...

Note : un Succès/Trophée peut être débloqué si vous visionnez entièrement le générique. A bon entendeur.

MÉTHODE SIMPLE POUR GAGNER DE L'ARGENT

Obtenir de l'argent dans Deus Ex : Human Revolution n'est pas d'une très grande difficulté quand on comprend la logique assez particulière de l'inventaire du jeu. En fait, sa logique est assez similaire à celle du premier Deus Ex, mais un point diffère grandement entre ces deux jeux. En effet, quand vous ramassez une arme, quelle qu'elle soit, elle apparaît dans votre inventaire (si vous avez assez de place, bien entendu). Si vous ramassez une deuxième arme cependant, cette dernière se convertit automatiquement en munitions pour l'arme que vous aviez précédemment ramassée.

C'est là que la différence se fait, car dans Human Revolution vous pouvez acheter des objets mais aussi en revendre, chose impossible dans Deus Ex. Or, le constat est clair, les munitions ne rapportent pas grand chose, contrairement aux armes qui peuvent elles, vous rapporter pas mal d'argent. La méthode pour gagner le plus d'argent possible consiste donc tout simplement à systématiquement vendre à un vendeur chaque arme que vous ramassez et dont vous n'avez

pas besoin. Bien sûr, pour la même arme, il faut en vendre une à la fois et refaire le voyage pour récupérer les autres. Cela peut être un peu long parfois, mais la plupart du temps cela concorde avec vos déplacements pour les missions principales et secondaires. Bien entendu, vous gagnez plus d'argent si vous faites les quêtes secondaires.

Notez enfin que cette pratique ne peut bien évidemment se faire que pendant les phases ouvertes, c'est à dire les phases de déplacement dans les principales villes où il y a des vendeurs. Pour les phases fermées, vous ne pouvez que conserver le plus d'armes possible, pour les revendre plus-tard. Pour cette phase, voici la liste des armes, pour vous aider dans vos choix.

{lliste des armes et leur prix de vente :
Pistolet : 180.
Pistolet électrique : 250.
Revolver : 300.
Prime : 380.
Arbalète : 1000.
Fusil mitrailleur : 375.
Fusil d’assaut : 630.
Fusil à pompe : 750.
Fusil à double canon : 750.
Fusil anesthésique : 750.
Fusil sniper : 1500.
Fusil sniper silencieux : 1750.
Fusil lourd : 1250.
Fusil laser : 1500
Lance grenade : 1750.
Lance roquettes : 2000.

Diablo II

© Blizzard Entertainment 2000

+ D'INFOS FORUM

RETROUVER SON MATÉRIEL

Sauvez et quittez quand vous venez de mourir et votre corps réapparaitra en ville quand vous relancerez le jeu.

NIVEAU DES VACHES

Dans l'acte1, allez au nord-ouest de Tristram et vous découvrirez Wirt le boiteux. Prenez lui sa jambe. Durant l'acte 2, une fois le Cube Horadrim récupéré, combinez un tome de portail de ville avec la jambe de Wirt pour faire apparaitre un portail vers un monde secret, peuplé de vaches armées de haches. Mais n'y allez pas avant d'être niveau 35 environ, car elles sont plutôt puissantes et nombreuses. Note : ce cheat ne fonctionne que si vous avez déjà terminé le jeu au moins une fois.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Bienvenue dans la Guilde des aventuriers, vous m'avez l'air fourbu. Prenez donc un siège confortable et approchez-vous du feu. Les voyages et les périples dans les contrées de Diablo 2 sont loin d'être de tout repos et je m'en vais vous conter quelques uns de mes précieux souvenirs, histoire de réchauffer un peu ces os trempés à force de traîner dans des donjons humides et de côtoyer des monstres visqueux. Suivez bien mes conseils car ils vous aideront non seulement à avancer, mais aussi à rester en vie...

Voici donc pour tenter de vous aider dans les méandres de Diablo 2 la description de toutes les quêtes et missions du jeu, acte par acte. Vue la relative simplicité des missions de Diablo 2, nous irons directement à l'essentiel pour vous éviter de trop perdre de temps à me lire ;o)

ACTE I : L'Oeil Aveugle

L'Antre du Mal

But : Raser l'Antre
Récompense : Une compétence

Voici votre première mission donnée par Akara dans le campement. Premièrement vous devrez localiser cette tanière qui devrait se trouver non loin du campement. Une fois dedans, tuez tout ce qui se trouve à l'intérieur. La couleur de la tanière changera quand vous aurez tué tout le monde. Retournez ensuite voir Akara et elle vous donnera une compétence de votre choix.

La Nécropole

But : Tuer Blood Raven
Récompense : Rogue

Kashya vous demande de rechercher Blood Raven dans le Cimetière et de la tuer. Pour information, Blood Raven est une rogue corrompue ayant la capacité de faire revenir les morts.

Une fois sur place, restez à distance et attirez les morts vivants loin d'elle. Une fois tranquille, allez vous occuper de Blood Raven. Repartez ensuite voir Kashya pour qu'elle vous offre un rogue qui vous accompagnera pour la suite de vos aventures.

Les Pierres de Cairn

But : Trouver Cain
Récompense : Cain

Cette quête va s'avérer bien plus compliquée que les deux précédentes, vous demandant de remplir d'abord une série d'objectifs avant de retrouver Cain.

Premièrement, rendez vous à la Forêt Noire par le passage souterrain et cherchez l'Arbre d'Inifuss pour récupérer un parchemin. Une fois le parchemin d'Inifuss en poche, amenez le à Akara pour qu'elle l'interprète. Ceci fait, lisez vous même le parchemin et dirigez vous vers le cairn. Appuyez sur les pierres géantes en respectant le bon ordre et un passage vers Tristram va alors s'ouvrir. Tristram peut s'avérer mortelle et vous devrez faire preuve de prudence à l'intérieur. Faites aussi attention à Griswold qui frappe très fort tout en prenant peu de dommages. Allez jusqu'au gibet où se trouve Deckard Cain et libérez le de sa prison.

Retournez maintenant au campement et parlez à Akara, elle vous donnera un item. Parlez enfin à Cain qui vous proposera d'identifier gratuitement les objets jusqu'à la fin du jeu.

La Tour oubliée

But : Tuez la Comtesse
Récompense : Items de la Comtesse

Cette quête commence dès que vous lisez le Mody Tome, qui vous raconte l'histoire de la sanguinaire Comtesse. Vous allez devoir trouver la Tour oubliée dans le Marais Noir au delà de la Forêt Noire, et vous débarrasser de la Comtesse. Une fois devant la Tour, descendez dans le cellier, en dessous des ruines. Vous devriez tomber sur la Comtesse au niveau 5. Pour la vaincre, occupez vous de ses servants d'abord en les attirant hors de la pièce puis allez l'occire en vous dépêchant avant qu'elle ait le temps de vous montrer sa puissance. Morte, la pièce est libre et vous pourrez alors fouiner dans les coffres de la Comtesse à loisir.

Les Outils du Métier

But : Trouver le Marteau Horadrim
Récompense : Charsi va enchanter un objet

Allez jusqu'aux baraquements qui se trouve après le cloître extérieur et occupez vous du forgeron. Le forgeron tape très fort donc préférez la subtilité à l'attaque de front. Au milieu de la pièce où se trouve le forgeron se trouve le Marteau Horadrim. Une autre possibilité consiste à foncer dans la pièce avec le forgeron et de récupérer le Marteau en prenant le moins de dommage possible.

Ensuite, retournez voir Charsi qui rendra magique un item pour vous. Elle peut l'investir de pouvoirs magiques à n'importe quel moment donc choisissez soigneusement votre objet, prenez quelque chose de vraiment utile.

Soeurs de Sang

But : Détruire Andarielle
Récompense : Objets d'Andarielle

C'est Cain qui va vous confier cette quête et vous allez de voir vous rendre aux Catacombes. Il vous suffit de tout simplement la tuer. Elle est vulnérable au feu mais ses attaques à base de poison peuvent s'avérer mortelles. Une fois vaincue, n'oubliez pas de ramasser tous les objets du coin et revenez au village. Là, parlez à tout le monde et partez en direction de Lut Gholein...

ACTE II : Le Secret de Vizjerei

Le repaire de Radament

But : Tuer le monstre dans les égouts
Récompense : Rabais des marchands de Lut Gholein

Votre toute première mission à Lut Gholein qui vous sera donnée par Atma, la tenancière. Celle-ci vous demande de vous débarrasser de Radament, la momie Horadrim. Vous n'avez plus qu'à aller dans les égouts et de tuer tout ce qui bouge jusqu'à arriver à la fameuse momie, tout en bas.

Une fois tuée, ramassez tout ce qui se trouve à portée sans oublier le parchemin Horadrim qui se trouve dans le coffre. Retournez à Lut Gholein et parlez à Atma.

Le Bâton Horadrim

But : Trouvez toutes les parties du Bâton
Récompense : Bâton Horadrim

Une fois récupéré le parchemin Horadrim, cette nouvelle mission sera activée. Montrez d'abord le parchemin à Cain, il vous expliquera la mission. Vos objectifs pour construire le Bâton Horadrim sont les suivants :
- Trouver le Cube Horadrim (L'Antre des Morts sous les Collines sèches)
- Trouver un Bâton (L'Antre du Ver des Sables près de l'Oasis)
- Trouver une Amulette (Temple de la Vipère griffue)

Une fois que vous avez tout récupéré, combinez les trois éléments afin de créer le Bâton Horadrim.

Le Soleil Maudit

But : Détruire l'Autel du Soleil maudit
Récompense : -

Détruisez l'autel dans le Temple de la Vipère griffue, vous y serez obligé de toute façon si vous voulez récupérer l'Amulette de la quête du Bâton Horadrim.

Le Sanctuaire des Arcanes

But : Trouver le journal de Horazon
Récompense : -

Après avoir parlé à Cain une fois le Bâton Horadrim en votre possession, allez parler à Drognan, qui vous parlera d'un endroit appelé le Sanctuaire des Arcanes. Il vous conseillera aussi de parler à Jerhyn. Une fois que vous avez conversé avec Jerhyn, vous pouvez accéder au Palais puis au Sanctuaire. Pour atteindre le Sanctuaire, passez par le portail dans le cellier du Palais.

Arrivé dans le Sanctuaire, trouvez le journal protégé par l'Invocateur.

L'invocateur

But : Détruire l'Invocateur
Récompense : Journal de Horazon

Cette quête est active dès que vous rencontrez l'Invocateur. Vous devez le terrasser si vous voulez entrer en possession du journal de Horazon. Faîtes tout de même attention à ses attaques glacées.

Les Sept Tombeaux

But : Trouver la tombe de Tal Rasha
Récompense : -

Maintenant, comme vous l'avait dit Atma, retournez voir Jehryn et parlez lui. Allez ensuite voir Drognan pour plus de détails sur cette mission. Il vous faut donc trouver le Symbole de Tal Rasha afin de trouver la bonne tombe à ouvrir. Le Symbole peut être trouvé dans le Sanctuaire des Arcanes. Comme vous n'aurez accès au Sanctuaire qu'à la fin de l'acte, prenez votre mal en patience et poursuivez vos aventures.

Quand vous y avez accès, allez lire le journal de Horazon dans le Sanctuaire. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à trouver la bonne tombe en suivant le bon symbole dans le Canyon des Mages.

Devant la tombe, placez le Bâton Horadrim dans l'orifice correspondant. Duriel, un des premiers Malins, vous attend au fond de ce gouffre. Duriel vaincu, fouillez la tombe et trouvez Tyrael, l'archange.

ACTE III : La Porte de l'Enfer

L'Oiseau d'Or

But : -
Récompense : Potion de vie

Pour cette très simple et incongrue mission, vous devrez juste récupérer la Jade Figurine au cours de vos déambulations dans la jungle. Une fois que vous l'avez, allez au camp pour la montrer à Cain. Il vous envoie vers Meshif qui vous donnera l'Oiseau d'or. Apportez l'Oiseau d'or à Cain qui vous renvoie cette fois sur Alkor l'alchimiste. Parlez lui deux fois et il vous donnera la Potion de Vie. Buvez la.

Anciennes Croyances

But : Trouvez la Blade pour remettre la barrière magique autour du village
Récompense : Anneau ou amulette rare

Hrati vous confiera cette mission une fois qu'il sera revenu dans sa forge. Il veut que vous récupériez une ancienne dague du nom de Gidbinn qui peut renforcer la barrière magique autour de la ville.

Vous trouverez cette dague dans le Village des Pygmées. Frappez sur l'autel un peu spécial et une fois la vague d'ennemis contenue et que le Pygmée sera vaincu, vous récupérerez Gidbinn sur lui.

Revenez vers Ormus et remettez lui la dague, il vous offrira un item rare.

La Volonté de Khalim

But : Trouvez l'oeil, le coeur, le cerveau et le fléau de Khalim
Récompense : Volonté de Khalim

Cain vous dit que pour battre Méphisto, vous allez avoir besoin d'un orbe particulier. Vous allez devoir récupérer le cerveau, le coeur, l'oeil et le fléau de Khalim, un des plus vieux haut prêtres de Zakarum.

Vous trouverez l'oeil dans la Caverne aux Araignées, pénétrez y et tuez toutes les araignées que vous trouverez. Au niveau 2 du donjon, vous trouverez un coffre gardé par une araignée unique, Szanrk le Brûlant. Pourfendez la et ouvrez le coffre pour récupérer l'oeil. Allez voir Cain pour lui montrer l'oeil et avancer dans la quête.

Le cerveau se trouve lui dans le Donjon des Flagelleurs. Cherchez un peu aux abords de la jungle et vous devriez trouver l'entrée. A l'intérieur, faîtes attention aux shamans qui possèdent des attaques mortelles. Au troisième niveau se trouve un shaman spécial nommé. Essayez de vous en débarrasser tout en divisant les forces adverses. Attention le shaman nommé est capable de ressusciter les corps des shamans vaincus. Une fois tué, vous récupérez le cerveau et vous allez le porter à Cain.

Le coeur de Khalim se trouve lui dans les égouts de Kurast. Pour y pénétrer, deux entrées se trouvent dans le Bazar ainsi que dans les hauts de la ville. Taillez vous un chemin à travers les morts vivants qui peuplent ce donjon et tenter de trouver un levier. Actionnez ce levier pour ouvrir le passage vers le niveau 2 où vous devriez trouver rapidement un coffre contenant le coeur de Khalim. Ramenez le coeur à Cain et poursuivez.

Rendez vous à Travincal pour trouver le fléau. A Travincal se trouve le Haut conseil, c'est un des Hauts Membres qui possède le fléau. A vous de le trouver en tuant un à un les membres du Conseil. Une fois récupéré, retournez voir Cain. Transmutez ensuite les différents éléments en plaçant les trois organes dans le Cube Horadrim afin d'obtenir la Volonté de Khalim, nécessaire dans l'acte IV.

Le Livre de Lam Esen

But : Trouver l'ancien Tome
Récompense : 5 points de compétence

Une fois arrivé à Kurast, Alkor va vous donner cette mission. Celle-ci est longue, il vous faut chercher 6 anciens temples dans les Hauts de Kurast, le bazar de Kurast et la Voie principale. Pour y pénétrer, entrez dans chaque temple et cliquez sur les escaliers. En fait, le but de cette quête est de trouver la Vierge guerrière Sarina. Vaincue, vous obtiendrez le Lam's Esen's Tome que vous n'aurez plus qu'à ramener à Alkor.

Le Temple Corrompu

But : Détruire l'Orbe d'Influence
Récompense : L'accès à la tour du Gardien

Pour activer cette quête, parlez à Ormus quand vous arrivez à Travincal. Le but du jeu va être de tuer tous les membres du Haut Conseil. Dès que vous vous approchez de la tour du Gardien, les membres devraient vous attaquer à vue. Détruisez les et entrez dans la tour pour casser l'Orbe d'Influence avec la Volonté de Khalim.

Le Gardien

But : Tuer Méphisto
Récompense : Accès à l'Acte IV

Allez parler à Ormus. Préparez vous bien à Kurast puis retournez à Travincal et dirigez vous vers la tour du Gardien. Cette fois ci, la Tour est devenue la demeure de Méphisto, les ennemis y sont plus forts et plus hargneux. Méphisto se trouve au troisième niveau du donjon. Attention car ce dernier est protégé dans sa demeure par des Hauts Membres du conseil et des Seigneurs sanglants. Comme Méphisto ne peut pas sortir de la pièce, appliquez vous à faire sortir sa cour dans la salle d'entrée et à vous en débarrasser. Une fois que tous les minions de Méphisto sont morts, occupez vous du boss en l'attaquant à distance.
Ses attaques sont très variées mais vous devriez pouvoir le vaincre sans trop de difficultés en restant très mobile. Méphisto vaincu, vous pouvez récupérer tranquillement la Pierre d'Ame et des rares items. Prenez le portail qui vient de s'ouvrir.

ACTE IV : La Déchirure

L'Ange Déchu

But : Libérer l'esprit d'Izual
Récompense : 2 points de compétence

Tyrael vous donnera la mission de libérer l'esprit d'un ange déchu tourmenté du nom d'Izual. Vous pouvez le trouver dans les Plaines du Désespoir et il est habituellement entouré par une flopée de monstres. La première chose à faire est d'attirer les plus petits d'entre eux à l'écart, afin que vous puissiez les finir. Ensuite, occupez vous d'Izual qui est nettement plus facile à occire tout seul.

Une fois mort, allez reparler à Tyrael qui vous donnera 2 points de compétence à placer selon votre choix.

La Forge de l'Enfer

But : Détruire la Pierre d'Ame de Méphisto
Récompense : -

Normalement, vous devriez avoir déjà la Pierre d'Ame récupérée de votre combat contre Méphisto à l'acte 3.

Vous aurez besoin aussi du marteau de forge de l'enfer. Vous pouvez le ramasser en tuant le forgeron de l'enfer (Hephasto). Attention c'est un adversaire redoutable.

Une fois que vous avez tous les objets, il vous faut arriver à la forge. Elle devrait se trouver sur la rivière de feu, non loin du pauvre forgeron décédé. Une fois sur place, placer la Pierre d'Ame à l'intérieur et armez vous du marteau pour frapper la forge.

La Fin de la Terreur

But : Tuer Diablo
Récompense : -

Faîtes votre chemin à travers la rivière de feu jusqu'au sanctuaire. Une fois entré dedans, le plus important sera de ne jamais se faire encercler par un groupe d'ennemis, sinon c'est la mort assurée.

Dans le sanctuaire, vous allez devoir activer les sceaux dont Hadriel vous avait parlé. Attention, dès que vous allez activer un sceau, une horde de monstres arrivera juste derrière vous donc préparez vous bien avant de le faire.

Une fois que tous les sceaux sont activés, le Seigneur de la Terreur fera son apparition. Attention, le premier Diablo de Diablo 1 est un mouton attaché à un piquet en comparaison avec cette nouvelle version énorme et méchante. Diablo est capable de prendre beaucoup de dégâts, d'en donner lui aussi un maximum et ses sorts sont meurtriers. A vous de déterminer la meilleure tactique selon votre personnage et votre équipement. Attention toutefois à son terrible sort d'éclair qui peut vous griller sur place si vous avez le malheur de vous faire toucher. Quand Diablo est vaincu vous avez un peu plus d'une minute pour ramasser les objets qui traînent avant la scène de fin. Régalez vous.

MEILLEUR BOUCLIER

Placez des améthystes sur votre bouclier pour augmenter considérablement sa défence.

PORTAIL ILLIMITÉ

Lancez un portail vers la ville, puis revenez avec les téléporteurs à l'endroit où vous l'avez lancé. Vous pourrez maintenant revenir autant de fois que vous le voudrez.

Diablo III

© Blizzard Entertainment 2012

+ D'INFOS FORUM

ACCÉDER AU NIVEAU SECRET

Pour accéder au niveau secret de Diablo III, vous devez dans un premier temps récupérer les objets suivants.

Objets à récupérer en mode Normal :

-Champignon noir : Cathédrale niveau 1 (Acte 1)
-Tibia de Léoric : Manoir de Léoric (Acte 1)
-Cloche de Wirt : Vendeur "Morveuse" (Acte 2 - prix 100 000 po)
-Liquide arc-en-ciel : Oasis de Darghul (Acte 2)
-Pierre scintillante : Grotte de givre (Acte 3 - détruisez les machines de siège d'Azmodan pour faire apparaître la caverne)

L'étape suivante consiste à récupérer la recette du bâton en bouvier sur Izual (le drop est aléatoire). Réunissez ensuite 50 000 po pour fabriquer le bâton en bouvier. Allez à l'ouest d'Ancienne Tristram, là où se trouvent une carcasse de vache et une faille rouge. Vous n'avez plus qu'à ouvrir le portail pour pénétrer dans le niveau secret. Au passage, vous recevez en récompense un Tour de Force, un meuble et une partition pour votre bannière.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Sous ses apparences de défouloir brut, Diablo III est en réalité un Hack'n Slash requérant une bonne dose de réflexion et de préparation de la part des joueurs désireux de braver les plus hauts niveaux de difficulté, voir d'entamer une aventure en Mode Extrême (au sein duquel votre héros ne dispose que d'une seule et unique vie).

Pour ressortir de tous ces défis en un seul morceau, cette solution vous propose dans un premier temps un guide des classes : au delà de la simple présentation des cinq personnages jouables, trois constructions (ou " builds ") vous sont proposées en fonction du niveau du héros et donc des compétences auxquelles il a accès. Ces builds peuvent bien sûr être remaniés à loisir et ne présentent que trois des nombreuses combinaisons viables présentes dans le jeu.

Enfin, pour ne rien manquer de la campagne de Diablo III et éviter une mort brutale contre certains boss, un cheminement exhaustif vous guidera au travers des quatre Actes qui la composent et énumère les différents événements qui peuvent survenir aléatoirement dans les différentes zones du jeu. Mouse ready ? C'est parti !

Guide des Classes

Barbare

Comme son nom le laisse supposer, le Barbare est un guerrier particulièrement efficace au corps-à-corps, et s'il dispose malgré tout de quelques attaques à distance, c'est avant tout en combat rapproché qu'il pourra briller, ce grâce à un large éventail de compétences dévastatrices. Au fil de l'aventure, et dépendant des pièces d'équipement que vous récupérerez et de vos compétences favorites, vous pouvez choisir de spécialiser votre Barbare de deux façons

différentes (ou d'établir un compromis entre les deux extrêmes). La première option consiste à booster en priorité la Vitalité et la Dextérité de votre guerrier en l'équipant d'un bouclier, ce qui lui autorisera une exposition prolongée aux coups adverses et lui permettra de rendre la pareille à ses ennemis plus longtemps avant d'avoir à consommer une potion ou un orbe de vie. La deuxième, plus téméraire, consiste à privilégier la Force avant toute autre chose en équipant une arme à deux mains ou deux armes au personnage, ce qui écourtera les affrontements et diminuera par voie de conséquence les dégâts encourus par le Barbare.

Pour une première partie, il est toutefois préférable d'adopter un compromis basé sur le premier archétype en faisant la part belle à la Force et à la Vitalité. La ressource du Barbare chutant sans cesse lorsqu'il ne combat pas, il est plus rentable d'accumuler de la Fureur en encaissant ou esquivant les coups pour pouvoir déchaîner plus de compétences sur vos adversaires plutôt que de tout miser sur un assaut éclair qui pourrait, contre les créatures les plus résistantes, se solder par un échec. Ce n'est qu'au niveau 55, avec la compétence passive Irréductible, que le Barbare peut conserver sa Fureur et en générer sur la durée. Cela rend le second archétype beaucoup plus efficace en lui permettant de préparer ses assauts sur des groupes d'ennemis et de déclencher plus de compétences au coeur de la mêlée.

Voici trois constructions de personnage que vous pouvez appliquer à votre Barbare en fonction de son niveau.

Bas niveau (1 à 20)

Compétence Primaire : Fendoir
Rune(s) : Rupture contre les groupes d'ennemis ; Coup dur contre les Boss et Élites

Compétence Secondaire : Déchirure
Rune(s) : Ravage contre les groupes d'ennemis ; Goût du sang contre les Boss et Élites

Compétence Défensive : Choc terrestre
Rune(s) : Fracas assourdissant

Compétence Puissante : Lance des anciens
Rune(s) : Grappins

Compétence Tactique : Lancer d'arme
Rune(s) : -

Compétence de Rage : Tremblement de terre
Rune(s) : -

Compétences Passives : Nerfs d'acier, Maître d'armes

Explications : Au stade le moins avancé de son développement, le Barbare dispose déjà de compétences très utiles : Fendoir touche plusieurs ennemis et, selon la rune utilisée, peut permettre de tailler en pièces des groupes d'ennemis ou de lancer plus de compétences coûteuses en Fureur contre des adversaires plus robustes. En tandem avec cette attaque de base, Déchirure permet d'infliger des dégâts encore plus importants sur une plus large zone et avec la rune Goût du sang, fait regagner de la vie au Barbare pour un coût en Fureur plus que modique. Si le héros venait à avoir besoin de calmer le jeu, Choc terrestre permet d'étourdir les ennemis sur une zone et va même jusqu'à diviser par deux leur vitesse d'action après qu'ils aient récupéré du choc. Expert du corps-à-corps, le Barbare n'est pas pour autant démuni contre les ennemis distants grâce au Lancer d'arme et à la Lance des anciens, la première compétence ralentissant sa cible et la seconde amenant les ennemis touchés à portée de votre hache. Enfin, Nerfs d'acier ajoute votre Vitalité à votre valeur d'armure, très utile si vous comptez opter pour un équipement augmentant cette caractéristique avec votre équipement, et Maître d'armes vous octroie un bonus en fonction de l'arme que manie votre Barbare.

Niveau moyen (21 à 40)

Compétence Primaire : Frénésie
Rune(s) : Triomphe

Compétence Secondaire : Déchirure
Rune(s) : Ravage contre les groupes d'ennemis ; Goût du sang contre les adversaires isolés (Boss et Élites)

Compétence Défensive : Bond
Rune(s) : Impact de fer

Compétence Puissante : Vengeance
Rune(s) : A moi la vengeance

Compétence Tactique : Fureur guerrière
Rune(s) : Rage du maraudeur

Compétence de Rage : Tremblement de terre
Rune(s) : Terre gelée

Compétences Passives : Impitoyable, Nerfs d'acier, Présence inspirante

Explications : Ici, changement de ton : le Barbare doit s'adapter aux défis qui l'attendent, ce qui implique quelques petits changements, à commencer par Frénésie, qui vient remplacer Fendoir et qui permet au guerrier de se soigner au coeur de la mêlée en enchaînant des attaques rapides.
Déchirure est toujours une compétence de choix et Bond permet au héros de calmer les ardeurs ennemies tout en leur infligeant des dégâts. Le bonus d'armure octroyé par la rune Impact de fer est également très apprécié pour amortir un mauvais coup. La compétence Vengeance, qui n'est disponible en moyenne qu'une fois sur six lorsque vous encaissez une attaque, (et qui nécessite donc une attention permanente de votre part) en vaut malgré tout la chandelle en raison de son absence total de coût en Fureur ou de cooldown, de sa puissance et de sa propension à vous guérir et à générer de la ressource. Viennent ensuite la Fureur guerrière, cri bénéficiant du trait Présence inspirante doublant sa durée, qui augmente jusqu'à 30% votre puissance d'attaque, ainsi que le Tremblement de terre, attaque de zone ralentissant considérablement les ennemis à l'aide la rune Terre gelée et provoquant de gros dégâts sur la durée (idéal pour contrôler un groupe d'ennemis dangereux). Enfin, le trait Impitoyable capitalise sur la hausse de coups critiques engendrée par Fureur guerrière en augmentant encore leur fréquence et leurs dégâts.

Haut niveau (41 à 60)

Compétence Primaire : Fendoir
Rune(s) : Grand coup

Compétence Secondaire : Déchirure
Rune(s) : Bain de sang contre les groupes d'ennemis ; Goût du sang contre les adversaires isolés (Boss et Élites)

Compétence Défensive : Bond
Rune(s) : Impact de fer

Compétence Puissante : Vengeance
Rune(s) : Défi

Compétence Tactique : Cri de guerre
Rune(s) : Revigoration

Compétence Tactique #2 : Fureur guerrière
Rune(s) : Rage du maraudeur

Compétences Passives : Nerfs d'acier, Présence inspirante, Irréductible

Explications : Arrivé aux plus hauts niveaux de difficulté, le Barbare n'a plus le droit à l'erreur s'il veut pouvoir faire valoir sa domination au corps-à-corps auprès des engeances démoniaques. Fendoir, comme toujours, touche fortement plusieurs ennemis et permet, en tandem avec Déchirure, de nettoyer les groupes d'ennemis peu résistants. Cette deuxième compétence est toujours très prisée pour son effet vampirique, qui augmente de beaucoup la durabilité du

guerrier. Si ce dernier a besoin de calmer le jeu, il bénéficie également de son fameux Bond, ralentissant les ennemis alentours et lui octroyant un bonus d'armure, mais la clé de la réussite pour le Barbare de haut niveau réside dans la bonne utilisation de ses deux cris de guerre (disponibles simultanément en personnalisant l'interface). En effet, Fureur guerrière et Cri de guerre bénéficient tout deux du bonus octroyé par le trait Présence inspirante : il conviendra donc de les lancer avant d'entamer le moindre combat, particulièrement contre des groupes Élites ou autre Boss. Cela est permis par le trait Irréductible, qui permet à un Barbare patient d'accumuler de la Fureur même lorsqu'il ne combat pas et de préparer ses assauts. Enfin, au coeur de la mêlée, la rune Défi de la compétence Vengeance vous permet de déchaîner deux fois plus souvent cette attaque très puissante restaurant 5% de vos points de vie pour chaque ennemi touché.

Chasseur de démons

Là où le Barbare préfère rester aussi proche de ses ennemis que possible, le Chasseur de démons, lui, prendra soin de toujours rester à bonne distance des créatures qu'il combat pour leur dispenser autant de dommages que possible avant de se replier. Il dispose pour cela d'un éventail de compétences permettant de ralentir ses adversaires, de les piéger ou encore de s'en éloigner rapidement. Attention toutefois, car le Chasseur dispose de deux ressources différentes qu'il vous faudra gérer avec parcimonie : la Haine, d'abord, qui se régénère vite et est utilisée pour lancer des compétences offensives, et la Discipline, ressource plus rare se régénérant lentement qui permet d'utiliser des compétences tactiques et de repli. Au coeur du combat, un Chasseur de démons utilise donc le plus souvent sa Haine pour infliger des dommages aux ennemis, puis consomme la Discipline accumulée pour battre en retraite et poursuivre l'assaut à distance. Côté caractéristiques, augmenter en priorité la Dextérité et la Vitalité du personnage à l'aide de votre équipement est à la fois suffisant et nécessaire, ces deux statistiques recouvrant tout ce qui fait un bon Chasseur de démons (à savoir dégâts, esquive et durabilité).

Voici une évolution possible de ce Chasseur, découpée en trois segments en fonction des compétences auxquelles il a accès.

Bas niveau (1 à 20)

Compétence Primaire : Tir constricteur
Rune(s) : Chaîne des forçats

Compétence Secondaire : Flèche des éléments
Rune-s) : -

Compétence Défensive : Chausse-trappe
Rune(s) : Pointes crochues

Compétence de Chasse : Acrobatie
Rune(s) : Tir en mouvement

Compétence de Piège : Tourbillon de lames
Rune(s) : -

Compétence de Piège #2 : Tir de repli
Rune(s) : -

Compétences Passives : Visée sûre, Élimination des faibles

Explications : Dès les premiers niveaux, le Chasseur de démon dispose de toutes les armes nécessaires pour éradiquer la vermine : Tir constricteur ralentit jusqu'à 4 ennemis, Chausse-trappe clou presque sur place un groupe d'ennemis, Tourbillon de lames applique ce même malus aux adversaires autours de vous et le trait passif Élimination des faibles augmente vos dégâts contre toutes les créatures que vous avez préalablement ralenti. C'est une combinaison qui se retrouve même à haut niveau, avec quelques ajustements, et qui permet d'augmenter les dégâts provoqués par Flèche des éléments tout en gardant les engeances démoniaques à bonne distance. Si le Chasseur se retrouve trop près d'un ou plusieurs ennemis dangereux (ce qui annulerait par conséquent le bonus octroyé par Visée sûre en plus de le placer dans une situation délicate), le Tir de repli, en plus d'infliger des dégâts corrects, replace le personnage suffisamment

loin des ennemis pour reprendre sereinement le combat.

Niveau moyen (21 à 40)

Compétence Primaire : Tir constricteur
Rune(s) : Lourd fardeau

Compétence Secondaire : Flèche des éléments
Rune(s) : Flèche de givre

Compétence Défensive : Chausse-trappe
Rune(s) : Pointes crochues

Compétence de Chasse : Compagnon
Rune(s) : Chauve-souris de compagnie

Compétence de Piège : Tir de repli
Rune(s) : Shrapnels contre les groupes d'ennemis ; Cadeau d'adieu contre les adversaires isolés (Boss et Élites)

Compétence d'Archerie : Tir multiple
Rune(s) : Tir de suppression

Compétences Passives : Visée sûre, Élimination des faibles, Archerie

Explications : Peu de modifications par rapport au build précédent, mais chacune est d'importance : la rune Flèche de givre permet à la Flèche des éléments de ralentir les ennemis touchés pour toujours bénéficier du bonus de l'Élimination des faibles, tandis que les runes appliquées au Tir de repli permettent d'en augmenter l'impact, que ce soit contre les groupes ou les adversaires uniques. La Chauve-souris, quand à elle, vous fournit un afflux constant de Haine, ce qui vous permet de lancer des capacités telle que Tir multiple à un rythme plus soutenu et, en l'occurrence, de récupérer les points de Discipline nécessaires à l'activation du Tir de repli grâce à la rune Tir de suppression. Enfin, le trait passif Archerie vient renforcer votre puissance brute de façon variable en fonction de l'arme que vous utilisez.

Haut niveau (41 à 60)

Compétence Primaire : Tir de bolas
Rune(s) : Boule de foudre

Compétence Secondaire : Empaleur
Rune(s) : Blessures graves

Compétence Défensive : Chausse-trappe
Rune(s) : Appâts

Compétence de Chasse : Compagnon
Rune(s) : Chauve-souris de compagnie

Compétence de Chasse #2 : Acrobatie
Rune(s) : Cascabelle

Compétence d'Archerie : Tir multiple
Rune(s) : Tir de suppression

Compétences Passives : Visée sûre, Archerie, Fin tireur

Explications : Pour ce dernier build, changement d'orientation, puisqu'il ne s'agit plus ici de ralentir les ennemis mais de les éliminer méthodiquement à l'aide de puissants coups critiques. Le Chasseur de démons est pour cela aidé du trait Fin tireur, qui augmente constamment les chances de provoquer lesdits critiques, et de la rune Appâts de la Chausse-

trappe, qui vous permet d'augmenter encore ces chances en restant dans l'air d'effet de votre piège. Pour capitaliser sur ces coups critiques et sur la réserve de Haine en perpétuel remplissage grâce à la Chauve-souris qui vous accompagne, Empaleur est ici préféré pour sa puissance brute et ses dégâts doublés en cas de critique. Tir multiple est toujours de la partie principalement pour sa capacité à vous rendre un certain nombre de points de Discipline, ceux-ci étant indispensables à l'utilisation d'Acrobatie, qui vous permet de vous éloigner rapidement en sécurisant la zone d'arrivée grâce à la rune Cascabelle. Enfin, votre attaque principale créé des dégâts de zone et immobilise une fois sur trois sa cible principale, très utile contre les ennemis que vous ne désirez pas voir s'approcher. A noter que cette fois-ci, s'équiper d'arbalètes de poing ou d'une arbalète est recommandé pour encore augmenter, au choix, la chance de déclencher des coups critiques ou leurs dégâts.

Moine

Maître des arts martiaux et armé d'une discipline spirituelle sans faille, le Moine est la seconde classe orientée vers le corps-à-corps du jeu. Contrairement au Barbare, sa ressource ne périclite pas lorsqu'il ne combat pas, mais en contrepartie, ses compétences coûtent de manière général bien plus de ressource pour être lancées.
L'un des autres trait caractéristique du Moine est sa capacité à se soigner de diverses manières, ce qui lui permet de continuer le combat sans dépendre des globes de soin. Il peut également faire profiter ses alliés de ces soins et d'autres bonus, le hissant au rang d'incontournable dans les parties en coopération et plus particulièrement à haut niveau. Côté statistiques, à l'instar du Chasseur de démons, le Moine bénéficie doublement d'une Dextérité élevée, qui augmente ses chances d'esquive et les dégâts qu'il peut provoquer, ainsi que d'une haute Vitalité lui autorisant une exposition prolongée aux coups ennemis.

Voici une façon de tirer parti des nombreuses capacités du Moine à mesure de sa progression.

Bas niveau (1 à 21)

Compétence Primaire : Poings de tonnerre
Rune(s) : Coup de tonnerre contre les groupes d'ennemis ; Éclair contre les adversaires isolés (Boss et Élites)

Compétence Secondaire : Onde de lumière
Rune(s) : Mur de lumière

Compétence Défensive : Éclair aveuglant
Rune(s) : Reflet de soi

Compétence Technique : Frappe éclaire
Rune(s) : La volée de l'étoile filante

Compétence de Concentration : Frappe-cyclone
Rune(s) : -

Compétence de Mantra : Mantra d'évitement
Rune(s) : -

Compétences Passives : Transcendance, Psalmodie de résonance

Explications : Pour ce premier build, le Moine dispose déjà de compétences très utiles, dévastatrices pour certaines, garantissant sa survie en toute circonstance pour d'autres. Poings de tonnerre lui permet, au choix, de se rapprocher rapidement de ses cibles ou d'augmenter ses chances d'esquives contre un adversaire plus robuste selon la rune utilisée, tandis que Frappe-cyclone et Onde de lumière forment une combinaison dévastatrice pour vous débarrasser de larges groupes d'ennemis. Leur coût en Esprit très élevé trouve ici une utilité toute trouvée, le trait Transcendance permettant de transformer la ressource utilisée en une quantité de points de vie non négligeable. Nul besoin de s'inquiéter pour la régénération de l'Esprit, d'ailleurs, puisque la compétence passive Psalmodie de résonance permet, lorsque vous êtes sous l'effet du Mantra d'évitement, de regagner de la ressource sans être obligé de tabasser du monstre au corps-à-corps. Ce trait passif augmentant également considérablement la durée de vos mantras, vous n'aurez à relancer ces derniers que très rarement. Enfin, pour appuyer encore davantage la suprématie du Moine lors des combats, l'Éclair aveuglant sonne tous les ennemis alentours pendant 4 secondes grâce à la rune Reflet de soi, et

la Frappe éclair octroie encore plus de mobilité et de flexibilité au personnage au coeur de la mêlée.

Niveau moyen (21 à 40)

Compétence Primaire : Vague affaiblissante
Rune(s) : Commotion

Compétence Primaire#2 : Poings de tonnerre
Rune(s) : Éclair

Compétence Défensive : Éclair aveuglant
Rune(s) : Reflet de soi

Compétence Technique : Frappe éclaire
Rune(s) : Crâne volant contre les groupes d'ennemis ; Coup de pied sauté contre les adversaires isolés (Boss et Élites)

Compétence de Concentration : Les sept frappe
Rune(s) : Pandémonium

Compétence de Mantra : Mantra de guérison
Rune(s) : Respiration circulaire

Compétences Passives : Transcendance, Psalmodie de résonance, La voie du gardien

Explications : Arrivé à ce niveau, le Moine privilégie encore plus l'esquive qu'auparavant, au détriment des dégâts qu'il peut occasionner. Dans cette optique, Vague affaiblissante et Poings de tonnerre sont proposés en tandem pour générer de l'Esprit, réduire le danger représenté par les ennemis et augmenter les chances d'esquive du personnage, tout cela sans dépenser la moindre once de ressource. l'Éclair aveuglant est toujours là pour maîtriser les foules pour 4 secondes, tandis que de nouvelles runes rendent la Frappe éclaire encore plus intéressante, que ce soit contre les Boss ou les groupes d'ennemis. Les sept frappes et sa rune Pandémonium permettent également de contrôler de petits groupes de créatures en leur infligeant des dégâts non négligeables. Enfin, Le Mantra de guérison est ici préféré à celui d'évitement (même si ce dernier reste totalement viable) en raison de la présence du trait La voie du gardien qui, si vous êtes équipé d'une arme dans chaque main, augmente votre esquive de 15%. De plus, avec la rune Respiration circulatoire et en combinaison avec Psalmodie de résonance, ce Mantra vous permet d'abuser de la Frappe éclaire en la lançant pour ainsi dire gratuitement toutes les 5 secondes, ce qui vous permet d'aller de cible en cible en les immobilisant plus d'une fois sur deux.

Haut niveau (41 à 60)

Compétence Primaire : Vague affaiblissante
Rune(s) : Commotion

Compétence Primaire #2: Poings de tonnerre
Rune(s) : Éclair

Compétence Défensive : Éclair aveuglant
Rune(s) : Lumière ardente

Compétence Défensive #2 : Sérénité
Rune(s) : Sommeil paisible ; Ascension

Compétence Technique : Frappe éclaire
Rune(s) : Vitesse fulgurante contre les groupes ; Coup de pied sauté contre les Boss seuls

Compétence de Mantra : Mantra d'évitement
Rune(s) : Le vent dans les roseaux ; Persévérance

Compétences passives : Résolution, Transcendance, Psalmodie de résonance

Explications : Aux plus hauts niveaux de difficulté, le Moine n'a plus le droit à l'erreur, et ce malgré sa capacité innée à encaisser et guérir de grandes quantités de dégâts. Pour maximiser son esquive tout en diminuant au maximum les dommages encourus, le Mantra d'évitement est préféré, en tandem avec la rune Éclair des Poings de tonnerre et la Vitesse fulgurante de la Frappe éclaire. Le coeur de ce build est toutefois similaire au précédent, la dépense d'Esprit servant toujours à se soigner (quitte à relancer le Mantra bien avant son expiration pour bénéficier d'un soin conséquent). Pour atténuer les dégâts reçus lorsque les chances d'esquive ne suffisent plus, le trait Résolution et la rune Commotion de la Vague affaiblissante entrent en jeu, divisant presque par deux les dommages que risque d'encaisser le Moine.

Féticheur

Bien que versé dans les arcanes de la magie, le Féticheur manipule des forces très différentes de celles du Sorcier, nommément les esprits et les forces du monde physique. Toutefois, ce personnage devra tout autant garder ses distances avec ses ennemis que la classe sus-nommée pour espérer vaincre les engeances démoniaques qui se dresseront sur son chemin. L'Intelligence, la Vitalité et dans une moindre mesure la Dextérité sont les trois caractéristiques à privilégier pour renforcer un Féticheur et la puissance de ses sortilèges. Cependant, contrairement à la ressource du Sorcier remontant rapidement et ne variant qu'en fonction de l'équipement porté, la réserve de Mana du Féticheur augmente à chaque niveau, de même que le coût de ses attaques, et se recharge moins vite. Il est également à noter qu'à l'état brute, chaque compétence du Féticheur consomme du Mana (là où le Sorcier dispose de sorts typiques gratuits à l'usage) : il faut donc gérer cette ressource avec parcimonie pour lancer les sorts qui correspondent le mieux à la situation, sous peine de vous retrouver sans le moindre recours.

Voici plusieurs façons de combiner les pouvoirs du Féticheur en fonction de sa progression.

Bas niveau (1 à 20)

Compétence Primaire : Fléchette empoisonnée
Rune(s) : Échardes

Compétence Secondaire : Poigne des morts
Rune(s) : Poigne inébranlable

Compétence Défensive : Chiens zombies
Rune(s) : Chiens enragés

Compétence Défensive #2 : Épouvante
Rune(s) Phobie

Compétences de Terreur : Moisson d'âmes
Rune(s) : Nourriture spirituelle

Compétence Vaudou : Gargantua
Rune(s) : -

Compétences Passives : Vigueur de la jungle, Harmonie spirituelle

Explications : Déjà à bas niveau, le Féticheur dispose de deux invocations très utiles pour attirer l'attention de ses ennemis et leur infliger des dégâts. Ses chiens enragés, capables d'empoisonner les créatures qu'ils attaquent, et le Gargantua, un allié plus imposant et infligeant plus de dégâts. Pour garantir que ces invocations gardent sur eux l'attention de vos adversaires, l'utilisation d'Épouvante, en tandem avec Moisson d'âmes, permet d'augmenter substantiellement l'Intelligence du Féticheur en renvoyant les ennemis dans les jupes de leur mère aussitôt après. Le gain d'Intelligence est ici très utile pour augmenter les dégâts occasionnés par les Fléchettes empoisonnées, votre attaque principale, ainsi que par la Poigne des morts, qui cloue presque sur place un groupe d'ennemis que vous ne désirez pas voir s'approcher (si vous attendez par exemple que le cooldown d'Épouvante arrive à expiration). Pour ce qui est des traits passifs, Vigueur de la jungle vous permet d'amoindrir les dégâts reçus par vous et vos invocations,

tandis qu'Harmonie spirituelle augmente votre maximum de mana et sa régénération.

Niveau moyen (21 à 40)

Compétence Primaire : Fléchette empoisonnée
Rune(s) : Échardes

Compétence Secondaire : Poigne des morts
Rune(s) : Poigne désespérée

Compétence Secondaire #2 : Nuée de sauterelles
Rune(s) : Nuée dévorante

Compétence Défensive : Chiens zombies
Rune(s) : Chiens enragés

Compétence Défensive #2 : Épouvante
Rune(s) : Phobie

Compétence Vaudou : Gargantua
Rune(s) : Démesuré contre les groupes d'ennemis standards ; Géant infatigable contre les adversaires Élites

Compétences Passives : Vigueur de la jungle, Harmonie spirituelle, Meneur de Zombies

Explications : A ce stade du développement du Féticheur, ses invocations peuvent occuper une part encore plus importante dans les combats, ce grâce au trait passif Meneur de zombies qui augmente leur maximum de santé de 20%. Gargantua bénéficie également de runes augmentant ses capacités offensives, que ce soit contre les larges groupes d'ennemis ou les adversaires plus robustes tels que les Élites ou autre Boss. La rune Poigne désespérée est ici préférée pour Poigne des morts, la réduction du cooldown permettant de ralentir plus de zones dans un laps de temps plus court, mais Poigne inébranlable reste viable contre les ennemis uniques ou isolés. Enfin, on compte toujours sur Épouvante pour garder les créatures démoniaques à distance, et la Nuée de sauterelles permet ici de récupérer du mana contre des hordes d'adversaires très nombreux.

Haut niveau (41 à 60)

Compétence Primaire : Fléchette empoisonnée
Rune(s) : Fléchette paralysante

Compétence Secondaire : Poigne des Morts
Rune(s) : Poigne inébranlable

Compétence de Flétrissure : Zombie surprise
Rune(s) : Ours zombies

Compétence Défensive : Marche fantôme
Rune(s) : Invité d'honneur

Compétence Défensive #2 : Maléfice
Rune(s) : Mauvais sort

Compétence de Terreur : Moisson d'âmes
Rune(s) : Langueur

Compétences Passives : Harmonie spirituelle/Quête initiatique, Festin de mort, Rituel de sang

Explications : A haut niveau, les invocations du Féticheur ont du mal à suivre la course à la puissance initiée par les monstres d'en face, et deviennent, dans une certaine mesure, obsolètes. Le Féticheur doit donc redoubler de malice

pour utiliser ses sortilèges de la bonne façon et garder une distance suffisante avec ses adversaires. Pour cela, la rune Flèche paralysante est préférée pour les Fléchettes empoisonnées, de même que Langueur pour la Moisson d'âmes. La Marche fantôme devient ici quasi indispensable pour s'échapper d'une situation épineuse et permet de récupérer 30% de votre mana à l'issue des deux secondes d'effet (bien plus si le bonus de Quête initiatique est activé). Le mana, vous en aurez en effet bien besoin pour utiliser votre principale compétence offensive, le Zombie surprise, qui occasionne de lourds dégâts chez plusieurs ennemis. Ces dégâts seront d'ailleurs d'autant plus importants si vous utilisez Moisson d'âmes par avant et deviendront colossaux si vous activez le bonus octroyé par Festin de mort en ramassant des globes de vie. De plus, l'utilisation soutenue de Zombie surprise est rendue possible grâce au trait passif Rituel de sang, qui diminue de 15% tous vos coûts en mana, ce qui augmente d'autant plus la quantité de dégâts dispensée.

Pour ce qui est du troisième trait passif, le choix vous est laissé en fonction de votre style de jeu : Quête initiatique permet de quadrupler la régénération de mana tant que quatre cooldown sont actifs en même temps, là où Harmonie spirituelle constitue un support plus stable mais peut-être moins utile au coeur du combat. Enfin, Maléfice constitue pour le Féticheur un moyen efficace quoiqu'aléatoire de réduire la menace représentée par les ennemis Élites, qui sont la plus grande menace des modes de difficulté supérieurs, et augmente la quantité de dégâts infligés aux victimes de 20%. Il est à noter que, si vous disposez d'un équipement augmentant votre vitesse de déplacement, remplacer certaines runes de ralentissement (notamment sur la Fléchette empoisonnée et la Moisson d'âmes) est envisageable.

Sorcier

Là où le Fétiche excelle dans la manipulation des énergies des mondes physique et spirituel, le Sorcier lui se concentre sur la maître des forces arcaniques pour lancer ses sortilèges. Malgré son statut d'attaquant distant, le Sorcier bénéficie d'une variété de sorts telle qu'il peut, à l'aide de sorts de zone et d'armure, se glisser jusqu'au coeur de la mêlée pour infliger de lourds dégâts à ses adversaires. Ses sorts typiques, quant à eux, lui offrent un moyen efficace d'occasionner des dommages sans pour autant dépenser la moindre ressource. Cette dernière, la Puissance arcanique, se régénère d'ailleurs plus vite que n'importe quelle autre ressource du jeu. A l'image du Féticheur, le Sorcier bénéficie également d'une haute Intelligence et d'une Vitalité élevée qui lui permettent respectivement d'augmenter les dégâts qu'il peut provoquer et sa capacité à les encaisser.

Voici donc trois façons d'exploiter les capacités très variées du Sorcier au fil de sa progression.

Bas niveau (1 à 20)

Compétence Primaire : Projectile magique
Rune(s) : Éclair chargé

Compétence Secondaire : Orbe arcanique
Rune(s) : Anéantissement

Compétence Défensive : Nova de givre
Rune(s) : Coup de froid

Compétence Défensive #2 : Peau de diamant
Rune(s) : Prisme

Compétence de Force : Onde de choc
Rune(s) : Onde percutante

Compétence d'Invocation : Armure de glace
Rune(s) : -

Compétences Passives : Insaisissable, Prodige

Explications : Dans l'optique assumée d'éviter autant que possible le contact avec les engeances démoniaques, le Sorcier s'arme ici de toutes les compétences possibles pour maintenir ses adversaires à distance en leur infligeant un maximum de dégâts dans le processus. Nova de givre pétrifie les ennemis autours de vous pour vous permettre de les

achever ou de les fuir, Onde de choc renvoie ces mêmes ennemis ad patrès en les étourdissant, tandis que l'Armure de glace et le trait Insaisissable réduisent efficacement les dégâts encourus si un monstre venait à arriver à portée de corps-à-corps. Pour éliminer ses adversaires, le Sorcier fera ici principalement usage de son Orbe arcanique, qui dispense des dégâts sur une zone à l'impact, en tandem avec le Projectile magique qui, grâce au trait passif Prodige, fait regagner de la ressource au personnage à chaque coup.

Niveau moyen (21 à 40)

Compétence Primaire : Onde électrique
Rune(s) : Orbe transperçant

Compétence Secondaire : Rayon de givre
Rune(s) : Engourdissement

Compétence Défensive : Nova de givre
Rune(s) : Coup de froid

Compétence de Force : Onde de choc
Rune(s) : Onde percutante

Compétence d'Invocation : Enchantement de l'arme
Rune(s) : Arme de choc

Compétence de Maîtrise : Image miroir
Rune(s) : Doubles

Compétences Passives : Prodige, Présence astrale, Sang de glace

Explications : Avec l'arrivée de monstres plus rapides et plus dangereux, le Sorcier doit s'adapter pour prendre le moins de risque possible. Dans cette optique, le Rayon de givre est préféré à l'Orbe arcanique pour ses dégâts élevés et sa capacité à ralentir ses cibles, tandis que l'Image miroir permet de brouiller les pistes pendant la retraite du personnage. Pour maîtriser les foules, on retrouve la Nova de givre en tandem avec l'Onde percutante, et on opte pour l'Enchantement de l'arme afin d'augmenter substantiellement les dégâts provoqués par toutes les attaques du personnage. Pour ce qui est de l'attaque principale du Sorcier, l'Onde électrique et sa rune Orbe transperçant sont utilisées pour leur capacité à traverser les ennemis et la majorité des obstacles, ce qui permet à chaque orbe de frapper plusieurs ennemis pour des dégâts conséquents. Enfin, deux traits passifs font leur entrée : Présence astrale augmente le total et la régénération de ressource du Sorcier et Sang de glace augmente encore les dégâts provoqués sur les cibles du Rayon de givre ou sur les créatures piégées dans une Nova.

Haut niveau (41 à 60)

Compétence Secondaire : Rayon de givre
Rune(s) : Engourdissement

Compétence Défensive : Peau de diamant
Rune(s) : Carapace de cristal

Compétence Défensive #2 : Téléportation
Rune(s) : Trou de ver

Compétence de Force : Hydre
Rune(s) : Hydre venimeuse

Compétence d'Invocation : Enchantement de l'arme
Rune(s) : Arme de choc

Compétence d'Invocation #2 : Armure d'Énergie
Rune(s) : Armure de force

Compétences Passives : Dragon de papier/Illusionniste, Sang de glace, Sceau électrisant

Explications : A haut niveau, l'erreur n'est plus permise et il est primordial pour le Sorcier de pouvoir s'assurer une retraite sécurisée. Pour cela, deux sorts sont utilisés : la Peau de diamant et la Téléportation. Ils permettent respectivement d'encaisser une grande quantité de dégâts quand cela est nécessaire et de fuir les groupes d'ennemis en se glissant dans un Trou de ver autorisant plusieurs téléportations d'affilée. En complément de ces sécurités, l'Armure d'énergie augmente l'armure du personnage et, grâce à la rune Armure de force, permet d'amortir les attaques les plus puissantes qui auraient pu vous laisser dans le rouge. Porter cette armure permet également de profiter du trait passif Sceau électrisant, celui-ci augmentant la durée du sort et régénérant les points de vie perdus. Pour ce qui est de l'offensive, le Sorcier se contente ici de son Rayon de givre au ralentissement salvateur, rendu plus puissant par Sang de glace et Dragon de papier, ainsi que de son Hydre venimeuse qui, une fois posée, peut occasionner des dégâts non négligeables aux ennemis vous poursuivant. Contre des adversaires tenaces, vous pouvez ainsi vous contenter de placer votre hydre et esquiver les coups en continu pendant que votre invocation se charge de faire fondre les points de vies des ennemis.

Une alternative plus sécurisante consiste à utiliser le trait passif Illusionniste à la place de Dragon de papier, ce qui vous permet d'utiliser Téléportation en d'urgence sans attendre la fin de son cooldown.

Acte I

Le feu du ciel

Vous commencez votre périple aux abords de la ville de Tristram : frayez-vous un chemin jusqu'aux portes en éliminant vos premiers morts-vivants pour trouver le capitaine Rumford., puis éliminez la vague de zombies suivante. Vous avez dès lors accès à la ville. Allez trouver Léah à l'Auberge du veau égorgé après avoir récupéré les Potions dans votre coffre et renvoyez à l'abîme les trois villageois transformés. Avant d'aller retrouver le capitaine, entrez dans la chambre de Léah au fond pour lire son journal et obtenir de précieux points d'expérience, puis allez voir Rumford à l'entrée de la ville.

Taillez dans le vif pour passez au nord et ainsi accéder à la première zone ouverte de votre aventure. Ces extérieurs, à l'inverse de la majorité des donjons, gardent une forme prédéfinie, mais vous pouvez y trouver différentes caves et autres souterrains, qui vous sont aléatoirement proposés pour prolonger vos séances de recherche d'équipement. Sachez à ce propos que le moindre tonneau ou cadavre inspecté peut contenir un objet de grande valeur : prenez donc le temps de tout examiner !

Votre objectif premier est d'atteindre les Vieilles ruines se trouvant au nord-est de la zone. Vous rencontrerez sur votre route des Rat-épics, attaquant à distance, et nombre de zombies. Parmi eux, trois Mères de misère, des créatures capables d'invoquer d'autres morts-vivants : faites de leur élimination une priorité, d'une part pour vous simplifier les combats, mais surtout pour accomplir l'objectif secondaire vous gratifiant d'un joli bonus d'expérience. Une fois arrivé aux Vieilles ruines, faites le tour de la zone en éliminant méthodiquement les Ranimés présents pour vous simplifier la tâche, puis attaquez la Reine de misère à l'est. Malgré son statut de boss, elle dispose des mêmes attaques que ses consoeurs et tombe rapidement sous vos coups. Vous pouvez ensuite rentrer à Tristram en utilisant le Relais pour faire part de votre succès au capitaine, devant l'Auberge.

Niveaux et Événements

Sur le chemin menant jusqu'aux Vieilles Ruines, l'accès à deux caves et à un puits peuvent vous être proposés. Ces souterrains exigus ne constituent pas de véritables donjons mais peuvent vous permettre de vous faire la mains sur des adversaires rares ainsi que de récupérer quelques trésors.

L'héritage de Cain

Empruntez le Relais pour rejoindre les ruines, puis passez la grille à l'est grâce à Léah. Éliminez les quelques ennemis

tentant de vous barrer la route en veillant à toujours explorer le moindre recoin à la recherche de trésors, puis empruntez l'échelle dans la Hutte d'Adria. Dans cette zone cachée, vous trouvez le capitaine Daltyn quelque peu métamorphosé : réglez-lui son compte à lui et ses suppôts, puis examinez le chaudron au centre avant de remonter à la surface.

Frayez-vous un chemin vers le nord en renvoyant les morts-vivants dans l'autre monde, fouillez tout ce qui peut l'être, puis ouvrez la Cathédrale avec la clé obtenue un peu plus tôt pour accéder au point d'impact de la comète, défendu par d'autres ennemis. Une fois seul face au gouffre, précipitez-vous-y pour parvenir dans les tréfonds de la Cathédrale, le premier véritable donjon du jeu. En son sein, ouvrez l'oeil pour ne louper aucun élément à détruire et surtout, utilisez à bon escient les divers pièges pour vous faciliter la tâche contre les engeances démoniaques qui peuplent les lieux. Au milieu des Ranimés que vous connaissez déjà, vous tomberez très probablement nez à nez avec des Grotesques, de gros zombies relâchant une nuée de vers à leur mort, ainsi qu'avec des Chiroptères, de petits ennemis volants peu résistants.

Lors de votre exploration du niveau, examinez également les Lutrins de scribe, qui en plus de vous octroyer quelques bonus d'expérience, vous en apprendront plus sur l'histoire du lieu et sur ses occupants passés. Au bout des nombreux couloirs infestés de morts-vivants, vous accédez au Passage de Léoric, où vous retrouvez Deckard Cain en un seul morceau. Pour qu'il conserve cet état, précipitez-vous à son secours en éliminant les squelettes qui se dressent sur votre chemin, puis empruntez le passage révélé par le vieil homme pour retourner à l'extérieur de la Cathédrale. Faites le tour de la zone si vous le souhaitez pour récupérer les quelques trésors qui peuvent s'y trouver, puis passez le Relais pour retourner à Tristram.

Niveaux et Événements

Sur le chemin menant à la Cathédrale, l'entrée de la Fosse commune peut vous être ouverte : n'hésitez pas à y faire un tour pour y récupérer un peu d'or voir, si vous êtes chanceux, le contenu d'un coffre.

Une couronne brisée

Pour en savoir plus sur la couronne que vous convoitez, commencez par aller voir Haedrig, le forgeron, au nord de la ville. Ce dernier doit donner la mort à sa femme contaminée mais ne peut s'y résoudre : accompagnez-le pour vous charger de la besogne en sa compagnie en éliminant les autres Ranimés par avant. Vous apprenez alors que la couronne se trouve dans le tombeau du Chancelier, dans le cimetière au nord du Val plaintif. Passez donc le pont maintenant accessible au nord de la ville, où vous attendent quelques charognards, puis frayez-vous un chemin à travers les divers groupes de Ranimés et de Grotesques jusqu'au Cimetière en explorant la zone pour trouver toujours plus d'or et surtout, le cadavre de l'apprenti d'Haedrig.

Une fois arrivé au Cimetière des oubliés, vous aurez accès à plusieurs cryptes, mais une seule d'entre elles contient la couronne brisée : explorez-les toutes quoi qu'il en soit pour récolter or, trésors et expérience et éventuellement déclencher des événements aléatoires. Lorsque vous arriverez au second niveau de l'une des cryptes, alors vous pourrez être sûr qu'il s'agit du bon tombeau : une Gueule mutileuse vous chargera en détruisant la large porte un peu plus loin. Ralentissez-la un maximum si vous êtes un attaquant de distance pour l'éliminer facilement, faites face aux Gardiens un peu plus loin puis tentez de retirer la couronne de son piédestal au fond de la crypte.

Le fantôme du Chancelier vous empêche cependant de mettre la main sur le bien tant convoité en vous ralentissant avec son attaque à distance et compte également sur ses serviteurs squelettes pour vous mettre des bâtons dans les roues. Épurez un peu les rangs de ces derniers pour y voir plus clair et concentrez ensuite vos assauts sur Eamon pour pouvoir enfin vous procurer la fameuse couronne. De retour à Tristram, faites réparer la couronne par Haedrig, qui vous propose ensuite ses services de forgeron : ce dernier peut recycler vos objets magiques inutilisés et confectionner diverses pièces d'équipement en utilisant les matériaux obtenus.

Niveaux et Événements

Au Cimetière des oubliés, deux événements peuvent survenir lors de votre exploration des cryptes. Le premier est la découverte du fantôme de Dame Dunhyld, qui vous conjure de retrouver les restes de sa famille pour les remettre en place. Activez les trois urnes de part et d'autre de la salle, éliminez les fantômes qui apparaissent, puis remettez les restes en place dans les cercueils au sud pour conclure la quête et recevoir de belles récompenses. Le second

événement est l'opportunité pour vous de participer à une sorte de Survival suite à la découverte d'une jarre bleue : après l'avoir activée, faites face aux divers squelettes et survivez pendant 60 secondes pour remporter le défi.

Le règne du Roi noir

Après avoir parlé à Cain, empruntez le Relais pour retourner dans la Cathédrale, puis utilisez la couronne sur la grande porte en contrebas pour la déverrouiller. Vous accédez alors aux larges souterrains du monument, peuplés de Ranimés et de Déterrés tous prêts à vous sauter à la gorge. De nouveaux Gardiens des tombes font également leur apparition, parfois en sortant de murs craquelés : faites de leur élimination une priorité pour éviter qu'ils ne rameutent pas plus de squelettes et utilisez les pièges à votre disposition pour faire le ménage par le vide. Pensez également à examiner tous les lutrins sur votre route pour toujours plus de savoir et d'expérience.

A votre arrivée au niveau trois, vous êtes témoin d'une étrange cérémonie menée par des Sectateurs noirs : évitez le corps-à-corps avec ces ennemis si votre classe vous le permet et sauvez le Templier de ses geôliers. Accompagnez-le jusqu'à son équipement un peu plus loin en éliminant d'autres Sectateurs sur le chemin, puis une fois arrivé jusqu'au traître Jondar, concentrez vos assauts sur ce dernier, capable d'invoquer des guerriers squelettes et d'envoyer des projectiles empoisonnés, pour le terrasser. Le Templier vous propose alors son aide pour le restant de votre aventure: acceptez de préférence si vous êtes un attaquant de distance, l'appui de ce guerrier pouvant vous être salvateur pour dévier l'attention des monstres, ou restez en solo si vous le souhaitez. Sous peu, vous atteignez le quatrième niveau de la Cathédrale.

Dans cette large succession de couloirs royaux, de nouveaux ennemis vous attendent de pied ferme. De nouvelles variétés de squelettes à bouclier ou archers font en effet leur apparition, la protection des premiers s'estompant après deux coups et les projectiles des seconds pouvant être esquivés par vos soins.
Les Moissonneurs, quant à eux, sont une version légèrement plus puissante des Grotesques et donnant naissance à des diablotins après leur mort. Après un périple plus ou moins long dépendant de votre penchant pour l'exploration, vous atteignez les Cryptes royales.

Examinez l'épée au centre de la pièce pour assister à une scène, puis avancez davantage pour faire face au fantôme du Roi Léoric. Celui-ci active quatre piliers invoquant une flopée de squelettes chacun : contournez le centre de la pièce en détruisant lesdits piliers pour éviter de vous faire submerger et une fois l'afflux de morts-vivants coupé, éliminez les ennemis restants. Avancez davantage en vous occupant des quelques archers squelettes sur votre route pour bientôt être confronté au premier boss du jeu.

Boss : Roi squelette
Le Roi dément essaie d'abord de vous bloquer le passage avec quelques Ranimés : disposez rapidement d'eux, puis avancez jusqu'au trône pour poser la couronne sur l'imposant squelette. Le boss se met alors en mouvement et vous attaque. Il dispose de trois attaques principales en plus de ses coups de base : la première, son coup de massue téléporté, est la plus difficile à esquiver, le Roi apparaissant juste devant vous pour vous frapper. Lorsque vous apercevez une aura fantomatique se créer autours de lui, utilisez donc vos meilleurs sorts défensifs pour encaisser au mieux ou éloignez-vous pour tenter d'éviter le coup. L'aura fantomatique peut également être annonciatrice d'une attaque en trois coups, durant laquelle le Roi est insensible aux altérations que vous pourriez lui destiner. Si vous disposez de compétences à distance, profitez de cette attaque pour les lancer sur votre adversaire. Enfin, le boss invoque périodiquement deux groupes de squelettes, dont certains armés de boucliers, pour vous distraire et pouvoir enchaîner en toute impunité avec son coup téléporté. Groupez un maximum les morts-vivants pour en disposer rapidement avec une attaque de zone de votre cru et reprenez l'assaut conte le Roi, qui bientôt implose et laisse moult trésors derrière lui.

Empruntez ensuite le passage dévoilé derrière le trône pour accéder au point d'impact de la comète, qui se révèle être un homme. Empruntez enfin le Relais pour retourner à Tristram et adressez-vous à Cain.

L'épée de l'Étranger

Après votre conversation avec Deckard, utilisez le Relais jusqu'au Cimetière des oubliés et passez la porte au nord pour atteindre les Champs du malheur. Ici, de nouvelles variétés d'ennemis vous attendent, toutes plus ou moins venimeuses. Les Spectres des bois feront ainsi bourgeonner des plantes nocives et relâcheront un nuage de gaz à leur mort, tandis que les Transporteurs de peste infligent des dégâts de poison. Au rang des nouveautés, les Hommes-

boucs font également leur apparition et peuvent aussi bien vous attaquer à distance qu'au corps-à-corps. Il conviendra aussi de faire attention aux pièges dressés par ces mêmes Hommes-boucs aux quatre coins de la plaine pour ne pas finir en charpie.

Durant votre exploration, vous finirez par trouver la Tanière de khazras, là où a supposément atterri l'un des fragments de l'épée. Une fois à l'intérieur, frayez-vous un chemin à travers les groupes de Sectateurs jusqu'à arriver au fragment, déjà convoité par l'ennemi. Faites place nette pour le réclamer, puis après l'intervention de Maghda la sorcière, faites face à un nouveau groupe de Sectateurs, cette fois accompagné d'Urik le voyant, un Zélote capable d'invoquer des Fiélons noirs, de vous lancer des boules de feu et protégé par une armure électrique. Faites de son élimination une priorité, sans toutefois négliger les Sectateurs autours de vous, puis récupérez le fragment pour le ramener à l'Étranger.

Niveaux et Événements

Dans les Champs du malheur, vous pouvez avoir accès à une crypte délabrée à plusieurs niveaux : explorez-la de fond en comble pour trouver le fantôme de Willa Rathe, puis éliminez les fantômes de sa famille (ceux-ci disposant de capacités spéciales, à l'image des ennemis Élites) pour vous voir récompensé par un coffre resplendissant. Toujours dans les champs, vous trouverez certainement une ferme désolée : éliminez-y les Bondisseurs qui vous attaquent après avoir examiné le cadavre de la bête, puis rendez-vous à la cave pour obtenir une nouvelle récompense. Une autre ferme peut être visitée, celle-ci étant infestée de Nids de pestes : éliminez les quatre nids pour libérer le fermier de son fardeau et récolter encore un peu plus d'expérience.
Un autre coffre vous attend, bien en évidence, dans une petite clairière : ouvrez-le pour activer le piège évident qu'une telle mise en scène essaye de cacher, puis quittez rapidement la clairière pour éliminer plus facilement les Spectres des bois qui vous assaillent et pouvoir réclamer votre dû.

Une mine abandonnée peut également vous ouvrir ses portes dans les Champs du malheur. Vous y rencontrez Tashun le mineur, et avez l'opportunité de l'aider à trouver des matériaux précieux. Accompagnez-le jusqu'au fond de la mine pour qu'il trouve son bonheur, et le bonhomme vous offrira ses services de marchand. Enfin, la Tanière des charognards peut s'ouvrir à vous et renferme un autre coffre resplendissant. Pour l'atteindre, frayez-vous un chemin à travers les rangs de créatures et mettez la main sur son contenu. Une maison abandonnée peut également être trouvée au milieu de la plaine, mais elle ne renferme qu'un tas de cadavres à examiner.

L'épée brisée

De retour dans les Champs du malheur, rendez-vous au nord-est pour trouver une porte close, non sans avoir lu le journal du brigand non loin. Ledit brigand vous rejoint et vous exhorte de lui apporter de l'aide : pour ce faire, débarrassez-vous des voleurs qui sévissent en ces lieux, dont Nigel coupe-gorge, le plus robuste d'entre eux, puis continuez votre route pour que Lindon vous propose ses services, à l'instar du Templier. Acceptez ou non selon votre style de jeu, puis rendez-vous près du temple englouti, ou vous attend le fantôme d'Alaric le Veilleur.

Celui-ci vous ouvre la voie menant au Bois putride pour que vous y retrouviez les deux clés nécessaire à l'ouverture du Temple. En son sein, de nouveaux ennemis vous attendent, tels que des Goules ou des Lémures enragés : rien d'insurmontable, mais veillez à ne pas attirer l'attention de plusieurs groupes d'ennemis à la fois pour ne pas prendre trop de risques. Une fois la zone passée au crible, entrez dans les deux tombeaux pour y récupérer les clés, non sans éliminer l'Invocateur ranimé dans la Crypte des anciens et le groupe d'archers dans le Repos du guerrier. Retournez ensuite au Temple pour y disposer les orbes sur les deux piédestaux et entrez dans la structure.

Là, une dernière épreuve vous attend : éliminez Ezek le prophète en entravant un maximum ses mouvements, puis occupez-vous de ses lieutenants, tous possédant une capacité spéciale particulière pour vous compliquer la vie. Une fois tous ces squelettes vaincus, avancez jusqu'à trouver le deuxième fragment de l'épée, puis terrassez un groupe de Zélotes invoqué par Maghda avant de vous en emparer. Ne vous reste alors plus qu'à le rapporter à l'Étranger.

Niveaux et Événements

Dans le Bois putride, une stèle est disposée sur un point surélevé : l'activer fera apparaître une horde de squelettes, de goules et d'ennemis Élites. Prenez position dans un endroit facilement défendable pour éviter de vous faire malmener et terrassez vos adversaires pour récolter équipement, or et expérience.

Mort à Wortham

Pour trouver le dernier fragment, direction l'ouest de la ville, où vous attend le batelier vous menant jusqu'à Wortham. Une fois sur place, vous êtes directement assailli par les troupes de la Cabale : frayez-vous un chemin jusqu'à la chapelle de la ville en taillant les évocateurs et autres Zélotes en pièces pour finalement vous retrouver à nouveau devant Maghda. Celle-ci invoque d'autre ennemis, dont Urzel Mordreg, un mage capable d'invoquer des Fiélons et de vous destiner des boules de feu. Une fois celui-ci vaincu, ce sont au tour de Berserks noirs de vous attaquer : esquivez autant que possible leurs coups de masse pour temporairement les immobiliser, puis pénétrez dans la chapelle. Malheureusement, vous arrivez trop tard pour récupérer le fragment et êtes contraint d'emprunter le Relais pour retourner à Tristram.

Entrez enfin dans la maison de Cain pour mettre fin à cette quête.

Traquez la cabale

Empruntez à nouveau le Relais pour retourner à Wortham, puis dirigez-vous vers le nord pour atteindre les Pics de la ville. Vous y rencontrez un alchimiste vendant quelques potions et vous confiant une tâche toute simple : apporter une potion à l'ermite fou en contrebas. Exécutez-vous pour glaner de l'expérience, puis pénétrez dans les Grottes d'Aranéa. Cet endroit regorge d'arachnides plus ou moins volumineuses, les plus grosses pouvant vous ralentir en projetant de la toile sur le sol et les plus petites surgissant par nuées pour vous submerger. Explorez consciencieusement les grottes pour trouver autant d'or et d'équipement de possible, puis entrez dans l'antre de la Reine.
Boss : Reine Aranéa
Approchez-vous de la jeune femme emprisonnée dans la toile au fond pour déclencher le combat. En grande araignée qui se respecte, Aranéa vous destinera des projectiles de toile pour vous ralentir et créera des zones empoisonnées au corps-à-corps pour vous dissuader de la frapper. Infligez-lui toutes les altérations possibles pour pouvoir passer dans son dos et la rouer de coups ou restez à bonne distance en évitant ses projectiles pour garder votre mobilité intacte. A intervalles réguliers, le boss se mettra en sécurité et rameutera quelques araignées plus modestes : éliminez-les promptement en profitant des globes de vie qu'elles laissent derrières elles et achevez votre besogne pour venir à bout de la Reine.

Après avoir pris soin de ramasser tout l'équipement laissé en récompense, prenez un peu de venin dans la flaque pour pouvoir libérer la jeune femme, puis suivez-la à l'extérieur. Pour pouvoir atteindre le Manoir de Léoric, là où se trouve supposément la Cabale, vous allez devoir retrouver le bâton volé par Karyna. Toutefois, la région que vous allez devoir traverser pour atteindre la caravane contenant le bâton regorge d'Hommes-boucs, certains se terrant même sous terre pour vous prendre par surprise. Ouvrez donc l'oeil en permanence en récupérant tout l'or et les objets possibles pour atteindre la caravane et récupérez le fameux bâton.

Un groupe d'ennemis vous assaille alors, mené par Nalghban le fétide : faites le ménage par le vide, puis dirigez-vous vers l'ouest, où vous attend la barricade khazra. L'accueil est pour le moins chaleureux et toute la tribu se met en tête de vous étriper : progressez donc dans le campement des Hommes-boucs en battant en retraite si nécessaire, le nombre et le terrain étant tout deux à l'avantage de vos adversaires. Après votre passage en force, vous atteignez le terrain de chasse de Léoric : ici, de nombreux totems invoquent des Hommes-boucs supplémentaires et des bêtes sauvages rôdent, prêtes à vous charger à la moindre occasion. Restez alerte pour ne pas encaisser de mauvais coup et déchaînez l'éventail de compétences grandissant de votre héros sur vos ennemis pour rapidement atteindre le Manoir de Léoric.

Celui-ci est gardé par une horde de Sectateurs : mettez fin à leur jour de la façon qui vous plaira, en faisant attention à l'Esclave diabolique qui peut apparaître et qui est sensiblement plus dangereux, puis avancez jusqu'au balcon. Massacrez-y de nouveaux sectaires et parlez à l'homme mourant non loin avant de pénétrer dans les entrailles du manoir.

Niveaux et Événements

Durant votre exploration des Hautes-terres, vous aurez l'occasion de pénétrer dans la Grotte du clan de la lune, où vous attendent toujours plus d'Hommes-boucs, et où un ou plusieurs coffres peuvent vous attendre pour récompenser vos efforts. De la même façon, la Tour de guet offre aux aventuriers intrépides une autre opportunité de gagner un peu plus d'expérience en ramassant tous les objets à leur portée. En extérieur vous attendent également quelques défis,

nommément le combat contre un chaman plus puissant que les autres ainsi qu'un guerrier Homme-bouc bien entouré à ressusciter vous-même.

Enfin, une autre grotte peut vous être accessible et vous donne l'occasion d'aider Rike, un apothicaire, à secourir son frère. Accompagnez-le et combattez les Sectateurs pendant que Rike soigne son fraternel pour mener à bien cette quête.

L'ange emprisonné

Dans ce donjon où règne une ambiance pour le moins sanguinolente, les morts-vivants et autres amas de zombies font leur grand retour. Préparez-vous donc à affronter Torses affamés, Cadavres boursouflés et Mastodontes déterrés, tout en veillant à ne pas marcher sur des braises encore chaudes ou dans l'un des puits de feu disséminés dans le niveau. Lorsque vous croisez un feu en bas d'une entrée condamnée, n'avancez plus et prenez le temps d'éliminer les zombies des fournaises qui se glissent par l'ouverture pour ne pas vous faire encercler par le premier groupe d'ennemis venu.

Pour prendre l'avantage, ou simplement vous amuser, pensez également à utiliser les pièges à votre disposition pour balayer plus facilement la résistante (en faisant tout de même attention à ne pas vous entraver vous-même avec une gerbe de braises mal placée). Attention également aux Esclaves diaboliques qui, à plusieurs, représentent un danger non négligeable et qui explosent à leur mort. Une fois arrivé à la fin du second niveau, prenez comme d'ordinaire le temps d'explorer la zone en contrebas pour libérer un homme d'une vierge de fer, non sans éliminer par avant tous les zombies des fournaises qui rampent jusqu'à vous.
Après un bref passage en extérieur, vous regagnez les tréfonds du manoir et atteignez le Donjon maudit.

Cette large zone rectangulaire comprend de nombreuses cellules, dont certaines sont habitées par des hordes de créatures et d'autres abritant des Prisonniers oubliés. Accédez à la requête du fantôme de la Reine Asylla en libérant ces six prisonniers, tout en ramassant tout l'or et l'équipement présent sur votre parcours, puis rendez-vous au centre de la zone pour être confronté au gardien des geôles. Celui-ci est accompagné de monstres sauvages et de Berserks noirs arrivant de toute part pour vous éradiquer et dispose d'une capacité vous clouant sur place pendant quelques secondes. Si vous êtes un attaquant de distance, campez bien votre rôle en restant le plus loin possible de la bête pour ne pas encaisser ses coups. Utilisez quoi qu'il en soit des compétences de zone pour vous débarrasser des adversaires plus petits, puis une fois tout ce petit monde éliminé, empruntez la voie déverrouillée au sud-ouest.

Sur le chemin, vous assistez à la scène fantomatique de l'exécution de la Reine Asylla : regardez jusqu'au bout pour obtenir une page de grimoire, puis explorez le dernier niveau du donjon, les bien nommées Salles de l'agonie. Là, toujours plus de cadavres ambulant vous attendent, ainsi que votre lot de Sectateurs en tout genre : faites attention aux diverses sources de feu qui pourraient vous blesser, récupérer tout ce qui peut l'être et pénétrez finalement dans la Chambre de la souffrance.

Boss : Le Boucher
Cet adversaire imposant et puant la chaire calcinée vous réserve trois attaques différentes en plus de ses coups de base au corps-à-corps. La première frappe à 180 degrés devant le boss en projetant plusieurs lances, la seconde vous attrape avec une chaîne en vous mettant en très fâcheuse posture et la troisième consiste en une charge brutale du Boucher, annoncée par des ondes rouges indiquant sa future destination. Pour corser le tout, la salle se révèle être un gigantesque four, des flammes jaillissant périodiquement des différentes zones délimitées au sol (l'ampleur de ces flammes augmentant au fil de l'affrontement). Pour vaincre, restez donc concentré sur le sol pour ne pas vous faire surprendre et infligez au Boucher toutes les altérations que vous avez en catalogue pour le ralentir, l'immobiliser ou l'étourdir. Autant que possible, ne restez jamais face au boss pour éviter ses diverses attaques et utilisez à bon escient vos potions et les deux puits de guérison disposés au nord de la pièce. Les puits ont un cooldown équivalent à celui de vos potions : prudence, donc.

Une fois la bête mise à terre, récupérez votre butin et éliminez quelques Sectateurs et Évocateurs plus loin dans les profondeurs du manoir pour libérer l'Étranger, qui se révèle être Tyraël, l'ange de justice. De retour à Tristram, une caravane est apprêtée pour votre prochain voyage, qui va vous mener jusqu'à la cité de Caldeum.

Niveaux et Événements

Juste avant d'atteindre le passage des Hautes-terres au milieu de votre exploration du manoir, tendez l'oreille et allez

secourir l'homme piégé dans la vierge de fer en contrebas en éliminant les zombies et autres Déterrés sur le chemin pour glaner expérience et or. Pendant votre passage en extérieur, un forgeron pourra également vous demander de l'aide pour restaurer son honneur : accompagnez-le le long du passage et éliminez Dargon et le fanatique pour compléter cette quête.

Acte II

Des ombres dans le désert

Vous voilà arrivé dans votre deuxième campement, aux abords de la cité : rendez-vous en centre ville après avoir parlé à Léah pour faire quelques achats si besoin et adressez-vous à Asheara pour en apprendre plus sur la direction à suivre. Vous êtes alors aiguillé vers l'est et le Canyon déchiqueté, où quelques Sectateurs vous attendent ainsi que votre troisième et dernier acolyte, l'Enchanteresse. Celle-ci est capable de voir au travers des illusions de la Cabale et vous guide le long du canyon, où vous êtes assailli par deux nouveaux ennemis. Les guêpes des sables vous destinent de lents projectiles très puissants tandis que les lacunis se jettent littéralement sur vous pour vous étriper : restez mobile pour éviter les projectiles à tout prix et continuez à avancer pour atteindre le Plateau plaintif.

Là, des requins des sables viennent s'ajouter à la longue liste de créatures que vous allez fouler de vos bottes et des tornades vous menacent de toute leur hauteur. Attendez que les amphibies de sable fassent surface pour leur lancer vos meilleures compétences, et mettez-vous en quête des deux sources magiques de la Cabale. L'Enchanteresse vous aidera à localiser les deux repaires où les Sectateurs incantent leur sombre magie en révélant des traces de pas au sol : suivez-les quand vous en trouvez et éliminez les quelques ennemis présents dans le Conclave et l'Autel secret pour mettre fin à l'illusion qui vous bloquait la route au nord. Une fois sur place, l'Enchanteresse révèle le pont caché et devient disponible en tant qu'acolyte.

Niveaux et Événements

Les grottes du Sirocco abritent de nombreux ennemis, dont des vers géants et autres goules, mais peuvent aussi se révéler très fructueuse en terme de butin si vous explorez l'endroit de fond en comble. En extérieur, un odieux traquenard vous est tendu entre quelques murs sous la forme d'une fillette effrayée. Interagissez avec elle pour plonger dans le piège la tête la première et battez immédiatement en retraite pour préparer votre défense et éliminer la menace plus sereinement. Dans le désert, vous pourrez également tomber sur un mineur ayant besoin d'un petit coup de main pour remonter son coffre : éliminez simplement les déchus et les chamans qui le menacent pour pouvoir profiter du contenu du coffre resplendissant.

La route d'Alcarnus

Après avoir traversé le pont, vous atteignez les mines de la Gorge noire. La route étant cette fois bien bloquée, explorez la zone en vous dirigeant vers le nord pour trouver un passage vers les Vents cinglants. Dans cette zone vous attendent toujours plus de guêpes, de requins des sables et de lacunis, tous toujours prêts à saisir la moindre occasion pour vous hacher menu. Essayez autant que possible de ne pas attirer l'attention de plusieurs groupes à la fois, ce qui risquerait de mettre votre vie en péril plus que nécessaire, et abattez méthodiquement chaque ennemi pour glaner or matériel et expérience. Au bout de vos peine vous attend l'avant-poste de Khasim.

Seulement voilà, même de retour à la civilisation, les traquenards de la Cabale sont là pour vous mener la vie dure : après vous être adressé au lieutenant Vachem, entrez dans le centre de commandement pour avoir à nouveau à faire à Maghda la sorcière. Celle-ci vous laisse seul en compagnie d'une poignée d'Imposteurs ondulants, les serviteurs de Bélial : éliminez-les promptement une fois leur camouflage effacé, libérez les Loups de fer emprisonné et ressortez pour éliminer les autres Imposteurs, auparavant métamorphosés en gardes impériaux. Parlez ensuite à Davyd pour qu'il vous ouvre la porte au sud et ainsi pouvoir accéder à la seconde partie des vents cinglants.

Niveaux et Événements

Dans la zone de la gorge noire, plusieurs caves peuvent apparaître, vous donnant l'opportunité de mettre la main sur le contenu de quelques coffres et d'affronter des ennemis rares et puissants. Dans la cave sanglante, une meute de Molosses n'attend que vous pour être balayée, ce qui fera se montrer un survivant plutôt reconnaissant.

Dans la zone des vents cinglants, l'exploration de plusieurs ruines antiques peut vous être proposée, notamment la Chambre de l'idole, où un certain Rygnar vous demandera de l'aide afin de retrouver sa relique, ainsi que le tombeau croulant, un donjon en temps limité où chaque seconde compte si vous voulez en triompher. N'affrontez que les ennemis qui vous bloquent véritablement pour vous en sortir et réclamer votre récompense. Enfin, en extérieur, vous aurez sans doute l'occasion d'aider Mehtan, un nécromancien, à purifier des totems matérialisant chacun trois spectres plutôt vindicatif.
Une fois cela fait, des Sectateurs de la Cabale tentent d'intervenir : en vain bien sûr, puisque vous les balayerez sans problème et toucherez or et expérience.

Cité du sang

Une fois l'avant-poste franchi, progressez en direction du sud-est tout en taillant en pièces des ennemis que vous connaissez dorénavant très bien. Ouvrez l'oeil à la recherche d'une épave de bateau, autours de laquelle peuvent apparaître des Forcenés déchus très dangereux, car explosant au contact. Une fois parvenu jusqu'à la route d'Alcarnus, dirigez-vous vers l'ouest pour être confronté à un Brise-os bien accompagné. Combattez la grande créature comme vous le feriez avec un Berserk noir conventionnel en esquivant ses coups de massue et éliminez ses alliés à l'aide d'attaques de zone pour avoir le champ libre.

Une fois dans la ville proprement dite, éliminez consciencieusement les groupes de Sectateurs et d'Invocateurs qui y sont dispersés et libérez les 8 prisonniers que vous croisez au cours de votre petit massacre pour, in fine, gagner un bonus d'expérience et d'or non négligeable. Une fois la ville nettoyée par le vide, pénétrez dans l'Antre de la sorcière au nord-ouest pour livrer un combat très attendu.

Boss : Maghda
Pour votre première entrevue en tête à tête avec Maghda, celle-ci vous réserve quelques surprises, notamment l'invocation de Berserks noirs pour couvrir son faible potentiel offensif. Évitez ces ennemis autant que possible pour vous concentrer sur la sorcière et, si vous êtes un spécialiste du corps-à-corps, évitez au maximum les nuées d'insectes qu'elle vous envoie pour se défendre. A intervalles réguliers, le boss s'enveloppera dans une bulle la prévenant contre tous les types de dégâts et d'altération. Lorsque cela arrive, éliminez les Berserks noirs pour abaisser cette protection et reprendre l'assaut de plus belle. Bien vite, la frêle sorcière tombera sous vos coups et vous pourrez rentrer triomphant au campement caché.

Pas si triomphant que cela, au final, car Tyraël vous apprend que Léah a été enlevée pendant votre vendetta.

Niveaux et Événements

Si vous ne l'avez pas croisé dans la zone précédente des Vents cinglants, Mehtan le nécromancien peut faire son apparition dans la seconde partie du désert. Un âpre combat contre un Seigneur derviche vous attend peut-être dans une cave abandonnée au milieu du désert, tandis que d'autres caves exiguës au sein de la ville d'Alcarnus peuvent receler quelques trésors dont vous aurez très certainement l'utilité.

Une audience royale

De retour en centre ville, parlez à Asheara près du pont pour accéder au Palais impérial. Sur le chemin de l'allée, rien à signaler. Toutefois, après la scène qui s'ensuit avec l'Empereur, tous les gardes impériaux que vous avez croisé jusque là se transformeront en Imposteurs ondulants et en Magus serpentins pour tenter de stopper votre fuite. Restez bien en dehors des cercles de foudre créés par les Magus et ouvrez l'oeil pour ne pas vous faire surprendre par des Imposteurs camouflés. Sur la place intermédiaire, détruisez les invocateurs verdâtres et continuez.

Une fois de retour au vestibule d'entrée, pénétrez sans vous faire prier dans les égouts de Caldeum, votre unique échappatoire.

Des alliés inattendus

Dans ces canalisations putrides, redoublez de prudence pour ne pas marcher dans un nuage de poison ou vous faire grignoter par une nuée d'insectes provenant directement d'un corps en décomposition. Les Sableux, de petits diablotins rapides, pourront également vous tomber dessus de manière aléatoire, la chute de quelques pierres annonçant leur

venue. Les Imposteurs ondulants sont également toujours de la partie, et ce jusqu'à ce que vous arriviez au Puits de misère. Là, vous retrouvez Adria, la mère de Léah, en bien fâcheuse posture : éliminez les Imposteurs et leur leader, Goz'Turr le bourreau, pour la libérer et ainsi pouvoir rentrer au campement.

Le traître Horadrim

D'après Adria, la seule solution pour venir à bout de Bélial est d'emprisonner son âme dans la Pierre d'âme noire, artefact autrefois détenu par Zoltun Kulle. Le corps de ce dernier étant éparpillé et scellé dans l'Oasis de Dahlgur, vous vous mettez en quête de sa tête. Pour ce faire, retournez en centre ville et pénétrez dans la Chaussée inondée sur la gauche. Faites quelques emplettes si nécessaire, puis après le dialogue avec l'Empereur, empruntez le passage vers le Bassin délabré. Si les égouts de Caldeum vous manquaient, vous voilà servi : frayez-vous un chemin dans les tunnels infects de la cité en récupérant tout ce qui peut l'être sur votre route et vous retrouverez bientôt à l'air libre.
Vous voici dans l'Oasis de Dahlgur : l'endroit est peuplé de Derviches et d'Essaims infâmes et sa végétation se révèle toxique quand vous vous en approchez trop. De plus, les Busards de sang auront la fâcheuse tendance de vous survoler en attendant que vous soyez en difficulté pour vous tomber dessus et profiter de la confusion. Vous l'aurez compris, l'Oasis est pleine de vicissitudes : explorez-la malgré tout pour engranger expérience or et équipement (notamment au niveau du large échafaudage abritant un puissant chaman et ses sbires), puis pénétrez dans les Ruines oubliées pour vous mettre à la recherche de la tête de Kulle.

Cette succession de passerelles délabrées abritent des engeances que vous n'avez peut-être pas eu l'honneur de rencontrer auparavant. Les Gardiens élémentaires, pour ne citer qu'eux, vous attaqueront sans répit, tandis que les diverses Tours invoqueront des ennemis pour vous ralentir et vous distraire. Restez sur vos gardes, donc, et ce même lorsque vous aurez la tête du mage entre les mains. En effet, un Gardien ancien plutôt imposant fait alors son apparition et tente de vous pulvériser : gardez bien vos distances si vous n'êtes pas un attaquant de mêlée, puis passez le portail une fois la créature vaincue pour pouvoir retourner au campement.

Niveaux et Événements

Bien des défis vous attendent dans l'Oasis. La Grotte ancienne abrite des arachnides toujours aussi vindicatives, tandis que la Grotte mystérieuse vous est ouverte par un alchimiste après que vous l'ayez sauvé des griffes de Hantises mortelles. Plusieurs caves peuvent également vous ouvrir leurs portes à différents endroits de l'Oasis, toutes pouvant potentiellement receler d'importants trésors et PNJs désireux de vous aider. Il en va de même pour la Grotte inondée, un autre niveau souterrain. En extérieur, au sud de la zone, vous aurez peut-être l'occasion de sauver un groupe de prisonniers des griffes de Déchus en tout genre, ce qui vous octroiera or et expérience.

Enfin, au centre de l'Oasis, une large structure vous attend. Vous pouvez y pénétrer en activant les deux leviers de part et d'autre de la grande porte. Une fois à l'intérieur, cherchez un troisième levier en affrontant les quelques ennemis qui vous assaillent, puis entrez dans la salle au trésor, où un coffre resplendissant vous attend. Avant de pouvoir mettre la main sur son contenu, renvoyez le fantôme du Khan Dakab dans l'autre monde, puis reprenez votre route.

Le sable et le sang

Zoltun Kulle ramené sur ce plan d'existence, il demande, pour vous aider, que vous lui rendiez son corps d'origine. Utilisez donc le Relais pour retourner à l'Oasis, puis dirigez-vous vers le nord pour atteindre l'aqueduc, défendu par quelques Imposteurs. Vous accédez ainsi aux canalisations grâce à la magie de Kulle. Empruntez l'unique voie possible, vers le chenal ouest, et frayez-vous un chemin jusqu'au premier levier en affrontant des ennemis que vous ne connaissez désormais que trop bien. Empruntez ensuite le chemin ouvert sur le côté et activez le second levier au bout des tunnels pour ouvrir la voie vers le Passage submergé.

Là, vous êtes assailli par deux hordes successives de Trahis, ces ennemis laissant derrière eux un désagréable nuage de poison. Prenez garde à l'endroit où vous mettez les pieds et une fois la pièce pacifiée, détruisez le tonneau au centre pour faire la rencontre de Shen le cupide, votre futur joaillier. Laissez-le vous accompagner jusqu'aux Aqueducs cachés, où de nouveaux Imposteurs et Magus vous attendent de pied ferme, et mettez fin aux souffrances de Gavin pour pouvoir récupérer le Creuset, l'artefact convoité par Shen. Ce dernier retourne alors au campement, où il vous proposera ses services, et ce ne sont plus que quelques embranchements qui vous séparent des Sables désolés.

Dans cette zone plus désertique encore que les précédentes, les Iacunis font leur grand retour et viendront vous

chercher des noises au corps-à-corps comme en vous lançant des grenades. Restez mobile pour éviter ces projectiles mortels et éliminez méthodiquement les groupes ennemis pour éviter d'ameuter les Élites qui peuvent sévir aux alentours. Évitez également de vous empêtrer dans les mares de goudron qui, si elles peuvent simplement ralentir votre explorations de la zone, peuvent également vous faire connaître une mort peu glorieuse si vous êtes poursuivi par des créatures de tout poil. Gardez aussi l'oeil braqué sur le ciel, d'où des Faucons de sang sont toujours susceptibles de vous attaquer. Dans ce désert, votre objectif est double : récupérer le sang de Kulle à la fois dans le Caveau des assassins et dans la Grotte du traître.
Le premier niveau prend la forme d'une ruine antique, où des ennemis propres à ce type de lieu vous attendent. Y récupérer le sang de l'Horadrim fera également apparaître Misgen, un Seigneur mage qui ne souhaite apparemment pas que vous ressuscitiez Kulle. La Grotte quant à elle abrite de nouvelles arachnides, toujours prêtes à vous entourer de leurs fils de soie, ainsi que des Assemblages glacials vous ralentissant avec leurs projectiles, qui apparaîtront sitôt le sang en votre possession. Une fois les deux lampée de liquide récoltées, rendez-vous tout au nord des Sables désolés. Vous atteindrez ainsi sans tarder les Archives de Zoltun Kulle.

Niveaux et Événements

Durant votre exploration de ce désert, un ver géant unique peut faire irruption : abattez-le pour révéler l'entrée d'une grotte, où de multiples trésors et un coffre resplendissant peuvent vous attendre. Dans la même veine, la Caverne infâme peut vous ouvrir ses portes et vous accueille à grand renfort d'araignées et de vers géants. En extérieur, un coffre resplendissant peut également vous attendre au centre d'un chemin en spiral : comme vous vous en doutez, rebrousser chemin s'avère plus difficile que de parvenir jusqu'au coffre, et de multiples squelettes vous assaillent sur le chemin du retour.

La Pierre d'âme noire

A l'intérieur des archives, une petite réunion improvisée se déroule en compagnie de Léah et de l'Empereur. Après le dialogue, passez le portail menant au Terminus. Là, pour pouvoir accéder à la chambre de la Pierre d'âme, la désactivation de trois verrous est nécessaire : pour commencer, frayez-vous un chemin dans les Profondeurs insondables et dans les Salles des tempêtes pour ouvrir les deux premiers verrous. Pour y parvenir, vous devrez jongler entre différents types d'ennemis caractéristiques aux ruines antiques, à commencer par des assemblages de toute sorte pouvant occasionner de lourds dégâts à distance, ainsi qu'avec des hordes de squelettes archers ou porte-boucliers. Faites également attention aux murs d'énergie, qui peuvent bloquer vos compétences distantes et donc vous contraindre à avancer plus que de raison. Attirez donc les ennemis à travers ces murs si vous êtes Sorcier, Féticheur ou Chasseur de démons et élimiez-les méthodiquement pour ne pas vous faire encercler.

Une fois les deux verrous abreuvés du sang de Kulle, le troisième portail s'active, vous donnant accès au Royaume des ombres. Les ruines y sont balayées par une lumière et un vent malsain parasitant votre visibilité et l'endroit fourmille de Traqueurs d'ombre, de petits ennemis faiblards mais redoutables en grand nombre. Encore une fois, ne vous laissez pas encercler et usez de vos compétences de zones pour vous en défaire, tout en affrontant les Béhémots des sables qui surgissent périodiquement. Une fois arrivé jusqu'au corps de Kulle, vous êtes accueilli par des Sentinelles, sortes d'Assemblages particuliers prêts à tout pour vous empêcher de ressusciter l'Horadrim. N'étant pas venu jusqu'ici pour des prunes, éliminez-les promptement et récupérez le corps de Kulle avant de retourner au Terminus.*

Là, Léah utilise un puissant rituel pour ranimer complètement Zoltun et celui-ci vous invite à le suivre jusque dans la chambre de la Pierre d'âme. Là, ce qui devait arriver arrive, et vous êtes confronté au renégat, assisté de deux Gardiens éternels.

Boss : Zoltun Kulle
Dans un premier temps, concentrez toute votre puissance de feu sur les deux Gardiens : ceux-ci ne ressusciteront pas et leur élimination vous laissera le champ libre pour vous occuper de Kulle. Ce dernier dispose de plusieurs attaques, dont l'une consiste à vous envoyer des éboulis sur le coin de la figure : surveillez donc attentivement les rochers en provenances du plafond pour les éviter. Autrement, le mage renégat utilise une combinaison magique pouvant vous être fatal. Il créé en effet une bulle de stase ralentissant considérablement vos mouvements et vous envoie des boules de feu capables de faire des dégât sur la durée au point d'impact. Fuyez donc ces bulles comme la peste pour ne pas succomber aux attaques de Kulle et utilisez vos compétences défensives pour placer quelques coups au mage sans être inquiété. Faites cependant attention aux tornades qui parcourent le champ de bataille, s'en extraire étant plutôt difficile et les dégâts qu'elles provoquent relativement élevés.

Après un combat acharné, vous pouvez sereinement entrer en possession de la Pierre d'âme noire et retourner au camp pour planifier la suite des opérations.

L'épuration de Caldeum

A votre arrivée en centre ville, vous vous apercevez de la détresse de Bélial, qui déchaîne des projectiles empoisonnés sur la cité. Retrouvez Asheara prêt de l'entrée des égouts sur la gauche, puis allez secourir les citoyens de Caldeum éparpillés dans la ville. Certains sont cachés en dessous des chariots, d'autres attendent en petit groupes aux extrémité du souk. Quoi qu'il en soit, et malgré le chronomètre, prenez le temps d'éviter les météores vertes et d'occire les Imposteurs ondulants pour permettre à vos protégés d'atteindre les égouts en un seul morceau. En effet, un joli pactole vous attend si vous réussissez à sauver de nombreux citoyens.

Une fois la populace en sécurité, vous vous mettez en route pour le Palais impérial.

Le Seigneur du mensonge

Grâce à la magie de Léah, vous parvenez à passez les portes du Palais. De l'autre côté, des hordes d'Imposteurs et de Magus vous attendent de pied ferme pour tenter de vous arrêter : éliminez-les au fur et à mesure sans trop vous avancer, sans quoi vous pourriez vous retrouver facilement encerclé par des Imposteurs sous camouflage. En haut des escaliers, vous remarquerez également des stries sur le sol : attendez que l'énergie verte qui en sort s'estompe avant de traverser et prenez soin de ne pas vous arrêter sur l'une des craquelures lorsque vous combattez les serviteurs de Bélial. Sur la place vous attend votre lot de Déchus ainsi qu'un certain Kamyr, un Traqueur d'ombres, qui vous empêche de passer en dressant une barrière. Faites le ménage avant de vous occuper de son cas et parcourez les derniers mètres pour finalement arriver jusqu'à la salle du trône.

Les apparences sont décidément bien trompeuses, mais vous ne vous y laissez pas prendre et le combat contre Bélial peut enfin commencer.

Boss : Bélial
Le combat se déroule en trois parties. La première consiste simplement en l'élimination d'une dizaine d'Imposteurs et de Magus : placez-vous à une extrémité de la salle pour facilement enchaîner la moisson de serviteurs maléfiques, jusqu'à ce que finalement Bélial se décide à intervenir. Cette seconde phase est un tantinet plus compliquée. En effet, les Imposteurs et Évocateurs sont toujours présents sur le champ de bataille et peuvent vous empêcher d'esquiver les projectiles que vous lance le démon, à savoir un trio de nuées d'insectes. Cette attaque s'évite facilement, à condition que vous ne soyez pas trop prêt du seigneur du mensonge, mais ce dernier pouvant se téléporter prêt de vous, vous n'êtes jamais vraiment en sécurité. Restez donc toujours mobile et utilisez avec parcimonie vos compétences de zone pour faire le ménage et faire apparaître quelques globes de vie indispensables. Une fois les PV du boss descendus dans le rouge, le démon se décide enfin à prendre sa véritable forme.

Durant cette dernière phase, le nombre d'erreurs qui vous sont permises diminue drastiquement. Bélial utilise en effet trois types d'attaque pour vous annihiler. La première, ses coups de bras, peut être prédite par les cercles verts qui apparaissent au sol. Le démon enchaîne toutefois avec une seconde attaque que vous aurez moins de temps pour esquiver, prudence donc. Sa seconde attaque consiste en une gerbe toxique qu'il projette avec sa bouche. Le seul moyen d'en réchapper est de vous coller à l'une des extrémités de la zone de combat, mais heureusement, les dégâts provoqués sont minimes. Après ce souffle nocif, veillez à récupérer un globe de vie si nécessaire, car la moindre erreur pour esquiver l'attaque suivante peut vous mettre dans le rouge. Bélial invoque en effet une multitude de cercles verts explosant au bout de quelques secondes, créant ainsi une chaîne d'explosions difficilement prévisibles. Pour en réchapper, limitez au maximum vos mouvements, placez-vous dans les maigres espaces épargnés par cette attaque et migrez vers les cratères des explosions qui viennent de détonner pour temporiser. Entre ces différentes attaques, portez autant de coups que possible au démon pour faire chuter lentement mais sûrement sa barre de vie.

Une fois victorieux, vous pouvez emprisonner l'âme de Bélial dans la Pierre d'âme noire et retourner au campement, où un caravanier vous attend déjà pour vous emmener vers vos prochaines aventures.

Acte III

Le siège du donjon de la Redoute

Les armées d'Asmodan se déversent du Mont Arreat : parlez à Tyraël, puis rejoignez le campement en passant par l'armurerie, où Léah et Adria essaient tant bien que mal de contenir la Pierre d'âme et où un journal peut être récupéré dans la pièce au sud. Au campement, faites toutes les emplettes qui s'imposent ainsi qu'un peu d'artisanat si besoin, puis dirigez-vous vers l'est pour rejoindre les remparts, où la bataille fait rage. En parcourant les murs du donjon à la recherche des cinq balises, gardez un oeil sur les cercles rouges qui pourront apparaître au sol et qui annoncent l'arrivée imminente d'un projectile enflammé. N'en ignorez pas pour autant les groupes de Déchus, appuyés par des Mages-feu, ainsi que les hordes de chiens des enfers et de soldats démoniaques qui feront tout pour entraver votre route.

A chaque balise que vous atteindrez, vous serez également confronté à des Portes-enfer, de grands démons inoffensifs mais capable de lâcher sur vous des hordes continues de soldats : faites bon usage des chaudrons d'huile présents autours de vous pour infliger des dégâts aux ennemis et concentrez vos assauts sur les cracheur de démons pour pouvoir enflammer les balises plus sereinement. Alors que vous approchez des dernières balises, un Golgor peut vous barre le passage : bien que plus puissant que la moyenne des engeances ici bas, il ne peut vous empêcher de compléter votre mission. Allez ensuite voir le sergent Dalen au nord pour compléter la quête.

Faire pencher la balance

Pour commencer, allez parler au capitaine Haile et éliminez tous les rapaces et démons qui envahissent la zone. Une fois le pont levé, un autre groupe de soldats démoniaques, mené par un ennemi unique du nom de Dragus, vous prend à parti : réglez votre différent avec lui aussi promptement que possible, puis mettez-vous à la recherche des trois catapultes que vous allez devoir armer. Rien de nouveau à l'horizon en ce qui concerne les ennemis rencontrés, mais restez tout de même sur vos gardes pour ne pas succomber aux assauts d'un groupe Élites que vous n'auriez pas vu venir. Une fois arrivé jusqu'au sergent Burroughs, aidez-le à libérer les recrues, puis protégez-les pendant qu'elles mettent en place la première arme de jet.

Reprenez ensuite votre petit bonhomme de chemin pour rapidement atteindre la deuxième catapulte, où les recrues en charge de la mettre en place seront cette fois littéralement entourés de Portes-enfer, ceux-ci relâchant toujours leurs lots sans fin de soldats. Éliminez les uns à la suite des autres aussi vite que possible pour permettre à l'arme de jet d'être mise en position et éliminez les soldats démoniaques survivants avant de vous diriger vers la troisième et dernière catapulte.

Pour finir d'armer les défenses du bastion, vous allez devoir transpirer un peu, puisque le lieutenant Clyfton est seul aux alentours et qu'il a besoin de votre aide pour élever la catapulte. Et comme tout serait trop simple sans une bonne dose d'engeances démoniaques à combattre, vous êtes naturellement assailli de toute part par des rapaces et des soldats pendant que vous vous démenez pour achever votre besogne. Alternez donc entre phases de nettoyage et utilisations du levier pour en finir, en utilisant si besoin toute compétence d'invocation ou vous permettant de provoquer des dégâts sur la durée. Retournez ensuite au Bastion et parlez à Tyraël pour poursuivre la tenue du siège.

Une brèche au donjon

Des démons surgissent de la porte au nord-ouest du Bastion : éliminez-les et entrez dans les Profondeurs du donjon, où les minions d'Asmodan ont pratiqué une brèche. Ce niveau est relativement long à parcourir dans son intégralité, mais comme toujours, la probabilité qu'un coffre resplendissant vous attende dans un recoin sombre vous fera explorer les sous-sol dans leur entier. Veillez simplement à ne rien laisser de vivant derrière vous, qu'il s'agisse de groupes de squelettes en tout genre, de Faucheurs d'âmes capables de vous attirer à eux grâce à leur appendice ou de bêtes Soldats pilleurs. Soyez particulièrement vigilant lorsque vous tombez sur des créatures Élites et rares, qui peuvent bénéficier de l'appui d'autres monstres plus conventionnels, et n'hésitez pas à battre en retraite pour séparer vos adversaires et pouvoir les éliminer plus sereinement.

Au bout du deuxième niveau, un bref passage en extérieur vous attend, avec son lot de Rapaces démoniaques : explorez bien la zone à la recherche de trésors avant de vous engouffrer dans le troisième niveau un peu plus loin. Là, les Trembleurs démoniaques font leur apparition.
Ces bêtes imposantes peuvent se protéger contre vos attaques un petit moment, chargent rapidement et peuvent passer les portes trop étroites pour elles en les élargissant par la force. Restez donc très prudent lorsque vous affrontez

ces créatures lorsqu'elles sont accompagnées d'autres engeances. Bien vite, vous atteignez l'entrée du garde-manger, où un lieutenant d'Asmodan vous attend de pied ferme.

Boss : Ghom
Attaquants de mêlée, restez prudent lorsque vous engagerez ce boss au corps-à-corps, car il dispose d'une puissante attaque, qu'il exécute avec sa bouche ventrale, et s'entoure de gaz nocif pour vous ralentir et vous blesser. Tournez-lui autours autant que possible pour éviter ses attaques et tâchez de l'attirer en dehors des gaz pour vous faciliter le travail. Les classes attaquant à distance éprouveront moins de difficultés, leurs compétences leur permettant de rester hors du nuage et d'éviter le coup de mâchoire de Ghom tout en lui infligeant des dégâts. Attention tout de même aux gelées jaunâtres qu'il vous enverra et qui peuvent vous traquer aux quatre coins de l'arène : éliminez-les en priorité pour garder votre marge de manoeuvre intacte et poursuivez l'assaut pour vaincre le seigneur de la gloutonnerie. Avant de repartir au Bastion, examinez le cadavre non loin pour récupérer quelques items.

Niveaux et Événements

Lors de votre traversée des sous-sols du donjon, vous rencontrerez peut-être un forgeron en bien mauvaise posture : défendez-le du mieux que vous pouvez en suivant ses mouvements pour vous assurer de ses services et, accessoirement, obtenir un bonus d'expérience et d'or.

Tremblements dans la pierre

Pour conclure cette quête on ne peut plus courte, rendez-vous à l'armurerie et éliminez les vermines des ombres qui envahissent la pièce. Parlez ensuite à Léah pour passer à la suite de la bataille.

Machines de guerre

Sortez du Bastion par la porte principale après avoir parlé à Tyraël et traversez les catapultes alliées pour arriver sur le champ de bataille proprement dit. Là, une nouvelle batterie d'ennemis n'attend que vous pour poursuivre les hostilités. Les plus particuliers, les Hérauts de pestilence, peuvent également être les plus dangereux pour qui combat à distance, car ils peuvent vous attaquer de très loin grâce à leur appendice : restez donc relativement proche d'eux pour éviter de subir leurs assauts. Pour le reste des festivités, des Guerriers du clan du sang et des Moloks ailés formeront le plus gros des forces adverses et ne devraient pas vous poser de problèmes particuliers. Prenez le temps d'explorer les niveaux optionnels qui vous ouvrent leurs portes et continuez vers le nord-est pour atteindre le pont de Korsikk.

Peu d'ennemis sur le pont, en revanche, ce sont des effectifs redoublés d'engeances démoniaques qui vous attendent à l'autre extrémité, dans les champs de carnage. C'est aussi dans cette zone qu'Asmodan a établi ses armes de siège : trois balistes et un trébuchet. Pour vous en approcher sans risque et pouvoir détruire ces quatre installations, prenez le temps d'attirer un à un les groupes d'ennemis qui les protègent, sans quoi, vous pourriez vous faire surprendre par une combinaison mortelle d'ennemis communs et d'Élites que vous n'auriez pas vu venir. Une fois le mécanisme du trébuchet mis hors service, poursuivez votre bonhomme de chemin en direction du nord-est pour atteindre la traversée de Rakkis, où vous attend déjà Tyraël.

Niveaux et Événements

Au tout début de la quête, deux donjons peuvent vous être proposés : la Caserne et le Bunker fortifié. L'exploration de ces deux niveaux peut être récompensée par l'apparition d'un coffre resplendissant, en plus de l'expérience, de l'or et de l'équipement que vous pourrez y trouver. Dans la caserne, vous rencontrerez peut-être un garde recherchant son camarade blessé : aidez-le à le retrouver pour obtenir davantage d'expérience avant de repartir pour le champ de bataille proprement dit.

Dans le no man's land, d'autres niveaux souterrains peuvent vous ouvrir leurs portes : la Réserve et la Caserne avancée. A l'image des deux donjons précédents, ils peuvent vous gratifier de coffres resplendissant à l'issue de leur exploration. En extérieur, c'est à une Aile de feu que vous pourrez vous mesurer en défendant des soldats contre une offensive ennemie : ce Molok ailé unique est plus résistant que ses congénères mais ne pourra vous résister bien longtemps. Sur les étendues des Champs de carnage, deux donjons peuvent également être explorés : les Grottes de la chute de glace et la Caverne de givre. L'occasion rêvée de varier un peu les environnements traversés au coeur de la bataille que vous menez.

Briseur de siège

En compagnie de Tyraël, entreprenez la traversée du pont en combattant sans interruption les hordes de démons vomies par le Mont Arreat et aidez les soldats que vous croisez pour glaner d'autant plus d'expérience. A l'issue d'éprouvantes batailles, vous atteignez finalement la Lisière de l'abîme, la frontière entre le monde des homme et le point d'émergence des forces du mal. C'est également ici que vous attend un nouveau boss.

Boss : Briseur de siège
Cet adversaire, l'équivalent chez l'ennemi d'un Barbare déchaîné, mise tout sur ses attaques de mêlée pour vous annihiler. Il dispose également d'une charge puissante le propulsant en ligne droite pour vous atteindre, vous les attaquants distants. Quelle que soit la classe que vous jouez, esquivez au mieux tout ses coups, car même un guerrier bien équipé ne pourra encaisser les assauts soutenus de ce Boss. Lorsque ce dernier commence à charger, essayez de le leurrer sur l'un des piliers présents dans l'arène pour qu'il le percute de plein fouet, vous donnant ainsi une opportunité de placer quelques coups supplémentaires. Ne lésinez pas sur les compétences pouvant infliger quelque altération d'état que ce soit au boss pour créer d'autres ouvertures et récoltez votre butin une fois la créature vaincue.

Niveaux et Événements

Au début de la traversée de Rakkis, vous rencontrerez certainement un soldat mourant en bas d'une tour de guet : accédez à sa requête et portez la longue-vue au lieutenant Gryffith en hauteur pour compléter cette micro-quête, qui au final se révèle bien futile. Vous pouvez également rencontrer le capitaine Haile durant votre progression sur la traversée : aidez-le lui et ses hommes à combattre les groupes de démons pour glaner or et expérience. Vous pouvez enfin récolter ces deux précieuses ressource en explorant la Réserve que vous trouverez sur le pont ainsi que le Passage souterrain.

Entrailles du péché

Vous voici dans l'antre du seigneur du péché : les lieux sont comme de bien entendu infestés de démons de tout poil, dont les Empaleurs et Mutileurs, de redoutables combattant à distance et de mêlée, et les Serpents démoniaques, des vers géants capables de vous gober d'un seul coup. Malgré vos succès passés, restez donc sur vos gardes pour ne pas finir en pâtée pour démon et évitez soigneusement les divers pièges de feu qui jalonnent votre route pour ne pas entamer un combat sans être au maximum. Après moult affrontements contre des hordes de Piqueurs enragés, vous atteignez finalement la Tour des damnés.

Comme son nom l'indique, cette structure arbore une forme circulaire, qui peut tout autant vous arranger que vous jouer de mauvais tours. En effet, mieux vaut ne pas battre en retraite trop loin en arrière si vous rencontrez des difficultés, car vous feriez alors le tour de la structure et tomberiez sur d'autres créatures tout aussi désireuses de vous hacher menu. Parmi ces créatures, les Succubes, créatures ailées porteuses de vice, vous destineront des projectiles lents mais capables de vous suivre à la trace et vous infligeant des altérations. Les Bêtes de phase, quant à elles, seront l'ennemi numéro un des combattants de distance, car elles sont capables de se téléporter rapidement près de vous pour vous trancher en deux. Frayez-vous donc un chemin tant bien que mal dans ces entrailles de vice jusqu'à parvenir au Coeur des damnés.

Là, Cydaée, la servante d'Asmodan, vous prend à parti avant de vous jeter en pâture à un trio de Succubes particulier : débarrassez-vous en, ainsi que des goules qui se mettent ensuite entre le coeur et vous, puis détruisez-le sans plus attendre pour poursuivre votre descente aux enfers au second niveau du Cratère d'Arreat. Des créatures semblables à celles que vous avez déjà combattu au niveau supérieur vous y attendent de pied ferme, parfois dans une version plus puissante. C'est le cas des Trembleurs peau-d'enfer, toujours à se barricader derrière leurs pattes au moindre danger et qu'il est préférable d'éliminer en dernier. Après moult affrontements plus ou moins épiques selon votre propension à battre en retraite face au danger, vous atteignez la Tour des maudits, qui abrite le coeur éponyme.

Son exploration est en tout point similaire à celle de la Tour des damnés et vous mène finalement au second coeur visé. Cette fois, c'est à Cydaée elle-même que vous allez avoir à faire pour espérer triompher.
Boss : Cydaée
Cet affrontement est très semblable à celui que vous aviez mené contre Aranéa, la reine araignée de l'Acte I. Tout comme elle, Cydaée aura vite fait d'essayer de vous couvrir de toile pour vous ralentir, mais ce sont avant tout de sa progéniture que le danger pourra alors venir, ces petites créatures explosant à votre contact.

Tout en évitant ses attaques à distance, veillez donc à aligner comme il se doit les enfants de Cydaée pour bénéficier de toute la marge de manoeuvre possible et enchaînez les coups au but pour rapidement venir à bout de la demoiselle arachnide, finalement peu puissante. En cas de coup dur, dirigez votre courroux sur la progéniture du boss, qui pourra relâcher quelques globes de vie au besoin.

Après avoir récupéré votre dû dans les entrailles de feu la demoiselle de luxure, entamez la dernière ligne droite en pénétrant dans le coeur d'Arreat et e y balayant les ennemis que vous y trouvez. Les Entrailles du péché et leur seigneur ne sont plus très loin.

Boss : Asmodan
Pour vous repousser de son antre et vous éradiquer à jamais, le démon stratège dispose d'une palette d'attaques plutôt impressionnante. Il peut, au choix, ériger des portes démoniaques pouvant créer des soldats éponymes, vous lancer une boule de feu imposante, lente et suivant vos mouvements, vous foudroyer des yeux à l'aide d'un laser persistant, créer de large zones toxiques pouvant se superposer et enfin faire pleuvoir sur vous une pluie de cadavres. Lorsque vous voyez une porte s'ouvrir, détruisez-la immédiatement pour ne pas avoir plus à gérer que nécessaire et restez mobile pour éviter de vous faire prendre par l'une de ses autres attaques. Les combattants au corps-à-corps éprouveront davantage de difficultés pour passer outre les flaques noirâtres, dont ils devront attendre la disparition avant de se replonger dans le combat, mais votre victoire est inéluctable.

Récupérez le butin qui vous échoie avant d'emprisonner l'âme du pécheur dans la Pierre d'âme noire, puis une fois de retour au Bastion, rejoignez l'extérieur en passant par l'armurerie pour assister à la dernière scène de cet Acte, qui aurait pu être le dernier sans la duplicité de l'un de vos compagnons.

Acte IV

La déchéance des cieux

Malgré le changement d'Acte, votre base d'opération reste au Bastion de la redoute : c'est donc toujours là-bas que vous retrouverez vos marchands et artisans. Après le dialogue entre Tyraël et Impérius, passez le portail pour mener un premier combat d'envergure contre un lieutenant de Diablo.

Boss : Iskatu
Ce n'est à vrai dire pas Iskatu en lui même qui vous posera le plus de soucis pendant le combat. En effet, un flot infini de Vermines des ombres lui viendra en aide et vous noiera sous on nombre. Pour en réchapper, placez-vous dans un coin de l'arène et n'utilisez vos compétences de zone que lorsqu'un maximum d'ennemis sont à portée. Le boss se téléportera près de vous pour vous porter des coups à intervalles réguliers : profitez de ces instants pour lui infliger un maximum de dégâts, les vermines vous empêchant la plupart du temps de lui courir après lorsqu'il décampe. Ne lésinez pas sur les runes et compétences défensives pour ce combat un peu particulier pour finalement venir à bout de ce premier lieutenant.

Une lueur d'espoir

Après votre victoire sur Iskatu et le dialogue avec Ithéraël, vous accédez aux Jardins de l'espoir où votre tâche sera de retrouver l'ange éponyme. Dans les jardins, vous pourrez entre autres être assailli par des Destructeurs cuirassés descendant tout droit du ciel, de puissantes créatures semblables aux soldats démoniaques pouvant vous prendre à revers, ainsi que par l'équivalent amélioré des Succubes de l'acte précédent. Les Envahisseurs morlus peuvent également poser problème avec leur fâcheuse tendance à se transformer en statue juste avant de passer l'arme à gauche : ne vous laissez pas berner et achevez-les même lorsqu'ils s'immobilisent. Progressez avec prudence vers l'ouest en réduisant les rangs ennemis et en aidant les anges que vous croisez pour atteindre la Bibliothèque du destin, où vous attend Auriel ainsi qu'un nouveau boss peu amical.

Boss : Rakanoth
A nouveau, voici un adversaire qui donnera du fil à retordre aux classes de contact. Le seigneur du désespoir est en effet un redoutable combattant de mêlée et peut se téléporter derrière vous pour vous attaquer. Restez donc aussi mobile que possible tout en l'attaquant et en gardant vos distances. Faites également attention à ses attaques à distances balayant un large cône devant lui et utilisez les Dévoreurs invoqués pour récupérer de la vie si nécessaire. La

victoire en poche, vous pouvez libérer l'ange de l'espoir, Auriel.

A l'issue du dialogue, vous obtenez le pouvoir de détruire les murs de corruption établis par Diablo : empruntez donc le portail pour retourner dans les Jardins, où peuvent déjà vous attendre une horde de démons affamés, puis mettez-vous à la recherche de la première faille pratiquée par Diablo en détruisant méthodiquement toutes les excroissances corrompues disséminées dans la zone. Une fois la faille localisée, pénétrez-y sans attendre pour accéder à un nouveau donjon vicié et peuplé d'engeances en tout genre. Parmi elles, l'équivalent plus puissant des Bêtes de phase qui vous avaient déjà peut-être posé problème dans le coeur d'Arreat, des Armaddons subjugués, ainsi que des Écraseurs. Ces bêtes imposantes attaquent lentement, mais veillez à prendre du recul lorsqu'elles lèvent leurs pattes. Frayez-vous un chemin dans la faille jusqu'à atteindre l'Oculus, le coeur de celle-ci : détruisez-le, puis passez le portail créé par Auriel.

De retour aux jardins, allez passer le portail menant au second niveau au nord, puis remettez-vous au travail en détruisant à nouveau toutes les excroissances qui croisent votre route. Plusieurs zones optionnelles peuvent vous ouvrir leurs portes au cours de vos recherches, prenez donc le temps de les explorer, puis une fois la seconde faille dénichée, pénétrez-y sans attendre pour pouvoir détruire le second Oculus. Le niveau de la faille est strictement identique au précédent : difficile de se perdre dans ces conditions. Passez ensuite un nouveau portail créé par Auriel et rejoignez Tyraël, qui vous accompagne dans la Colonnade de cristal.

Niveaux et Événements

Au second niveau des Jardins de l'espoir, trois zones optionnelles vous seront peut-être accessibles : le Choeur béni, le Sanctum sacré et le Sacellum de la vertu. Des coffres pour la plupart resplendissants ou exquis vous y attendent, de même que votre lot habituel de démons, jamais fatigués de vous mettre des bâtons dans les roues. Le détour en vaut donc doublement la chandelle, à la fois pour le butin et pour l'expérience acquise après l'extermination de vos ennemis.

Sous la flèche

Cette quête pour le moins brève sera vite bouclée : suivez simplement Tyraël et éliminez les Traqueurs ombreux après la scène qui suit. Ne vous reste alors plus qu'à avancer vers la Cime d'argent.

Démon primordial

Avant d'atteindre la Cime d'argent proprement dite, vous allez devoir faire face à un Aspect de terreur, un démon semblable à Iskatu capable d'invoquer des démons de terreur pour l'épauler : profitez de l'appui de Tyraël pour écourter le combat en concentrant vos assauts sur l'Aspect et continuez jusqu'au premier niveau de la Cime. A votre arrivée, vous faites cette fois face à L'aspect du mensonge, un Cauchemar de feu unique et plutôt robuste. Laissez au besoin Tyraël faire le gros du travail si vous éprouvez des difficultés et éliminez les Oppresseurs invoqués pour y voir plus clair.

Vous êtes ensuite libre d'explorer la zone : prenez garde aux Incinérateurs morlus et à leurs météores, annoncés par un cercle rouge au sol et qui peuvent sérieusement vous ennuyer au coeur des combats à venir. Les Succubes font également leur grand retour à la Cime d'argent, sous le nom de Sorcières des enfers, et disposent toujours d'une attaque pouvant vous infliger des altérations d'état. Redoublez donc de vigilance lors de votre progression, et ce jusqu'à votre arrivée à la Grande passerelle. Là, un nouvel ennemi de taille vous attend.

Boss : Izual
Durant cet affrontement, négligez autant que possible les Oppresseurs et autres démons pour vous concentrer exclusivement sur le boss. Tyraël peut en effet gérer plus ou moins bien les ennemis plus modestes, mais il vous appartient de vous occuper du traître. Ce dernier frappe excessivement fort au corps-à-corps, et même les classes de contact devront se contenter de frappes éclaires si elles ne veulent pas rapidement succomber. Izual utilise également la magie de glace sur le terrain pour vous congeler sur place et vous rendre totalement vulnérable à ses coups et à ceux de ses alliés. Privilégiez donc la fuite à l'assaut inconsidéré pour placer vos coups uniquement lorsque cela est possible et vous finirez par venir à bout du feu lieutenant de Tyraël.

Vous accédez ensuite au second niveau de la Cime d'argent. A votre arrivée, vous êtes confronté à un nouvel Aspect aléatoire tout aussi robuste que les précédents. Terrassez-le sans traîner, puis rassemblez vos forces pour l'exploration de ce dernier niveau. Il est habité par tout ce que vous avez pu trouvé de pire dans les zones précédentes, à savoir des Incinérateurs morlus capables de vous harceler de météores et de lâcher sur vous des Oppresseurs, de Cauchemars

asservis pouvant réduire votre résistance aux coups et de Sorcières. Prenez votre temps et nettoyez par le vide les différentes zones petit à petit pour ne pas vous faire submerger, en concentrant votre feu sur les Incinérateurs et en libérant les anges que vous croiserez. Après un périple d'enfer, vous atteignez le plus haut niveau des cieux et par la même, son ennemi juré : Diablo.
Boss Final : Diablo
Grand démon de la terreur, Diablo dispose d'un arsenal d'attaques basées sur la magie de feu. Il peut ainsi envoyer des boules de feu dans toutes les directions ou une seule, plus puissante et créant un cercle enflammé provoquant des dégâts sur la durée. Mais ce n'est pas tout : le démon primordial peut également faire émerger des prisons du sol, annoncées par une fissure noire. Si vous vous faites prendre, Diablo sautera vers vous et vous infligera des dégâts au contact : évitez donc ces cages à tout prix, particulièrement si vous jouez une classe de distance, car vous vous retrouveriez en bien fâcheuse posture. Utilisez tous les moyens à votre disposition pour ralentir, étourdir ou entraver les mouvements du boss de quelque manière que ce soit et abreuvez-vous aux puits de guérison si besoin pour passer à la la deuxième phase du combat.

Assez semblable à la première, celle-ci se déroule dans le monde des ténèbres et Diablo invoquera à intervalles réguliers un clone d'ombre de vous-même, assez frêle et simple à éliminer. Autrement, le boss dispose des mêmes attaques que lors de la phase précédente : esquivez toujours les cages noires pour ne pas vous faire attraper et ne lésinez pas sur les attaques coûteuses pour venir à bout du Diablo sombre. Après un âpre combat, vous accédez à la dernière partie de l'affrontement. Elle est identique à la première, à ceci prêt que Diablo attaque bien plus rapidement et qu'il dispose d'une attaque dévastatrice supplémentaire. Il s'agit d'un souffle de feu électrique couvrant un peu moins de 180 degrés devant le boss et infligeant de lourds dégâts.

Restez hors de portée quoi qu'il arrive et reprenez l'assaut de plus belle en évitant les autres attaques de Diablo et en vous servant en alternance des puits et de vos potions pour venir à bout du Démon primordial pour de bon.

Vous venez de finir Diablo III pour la première fois, mais bien d'autres challenges vous attendent avec les difficultés Cauchemar, Enfer et Armageddon, au sein desquelles les ennemis Élites seront plus forts et plus redoutables que jamais et où de nouveaux objets et matériaux font leur apparition. Non, votre souris n'a pas fini d'en baver !

ACCÉDER AU CAUCHEMAR DES DÉVELOPPEURS

Il existe au sein du jeu une zone secrète nommée "Cauchemar des développeurs". Afin d'y accéder, rendez-vous à l'acte 1, lors d'une quête plus avancée dans l'histoire que celle demandant de retrouver la couronne (Voir Acte I Une couronne Brisée). Prenez le téléporteur dès votre apparition et demandez à accéder à la zone "Cimetière Oublié", que l'on vous demandait de trouver au Val Plaintif. Une fois là-bas, passez votre curseur sur les trois (ou quatre) "Crypte Profanée", afin de voir si quelque chose diffère de d'habitude. Si rien ne change, il suffit de couper la partie et de relancer le tout. Après plusieurs tentatives (attention, il n'est pas assuré que le donjon apparaisse tout de suite), l'une d'entre elle sera renommée "Cauchemars des Développeurs". Entrez-y et amusez-vous à tuer coup par coup des zombies portant le nom des développeurs. Au bout de ce donjon, vous aurez le plaisir de rencontrer un boss portant le nom du créateur du jeu, Jay, de la famille des mastodontes déterrés. Le vaincre apporte, en plus d'un loot correct, un Haut Fait de la catégorie "Tour de Force" (Dans la catégorie de "Un monde de Poutounours", voir l'astuce traitant du niveau secret).

Diamonds

1992

+ D'INFOS FORUM

PASSER LE NIVEAU

Maintenez [Shift] et appuyez sur [Esc] pendant le jeu.

Dinopark Tycoon

+ D'INFOS FORUM

999 NOURRITURES

Maintenez [Apple] et appuyez sur 1 pendant la partie.

PLUS D'ARGENT

Allez dans l'agence imobilière et sélectionez de suite "Cancel" pour avoir au moins 5,000$.

Dirt Bike

+ D'INFOS FORUM

COMMENCER N'IMPORTE OU SUR LA PISTE

Maintenez [Shift] + [Option] et cliquez quelque part sur la piste avant le départ de la course.

BOOST TURBO

Quand votre moto est en l'air et que la roue avant est pluys haute que la roue arrière, mettez vous vite en première vitesse. Mettez les pleins gaz pendant que votre véhicule retombe à terre.

DLC Quest

© Going Loud Studios 2012

+ D'INFOS FORUM

FIN ALTERNATIVE

Une fin alternative au premier épisode est disponible. Pour cela il suffit d'acheter l'armure pour le cheval après avoir fini le jeu une première fois et acheté le DLC de la deuxième fin.

FINIR LE JEU À 100%

Pour finir le premier épisode à 100% et ainsi inscrire son score dans les classements en ligne, il faut réussir tous les succès disponibles dans le menu pause, faire la fin normal puis alternative. A la fin des crédits de la fin alternative, votre temps est sauvegardé et envoyé sur les classements.

CODE DE TRICHE

Le seul et unique code de triche est en fait un easter egg qui permet de déverrouiller un succès, il s'agit du Code Konami : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A.

LISTE DES SUCCÈS

Voici la liste des succès :

- Acheter les DLC du menu pause, des animations et du son.
- Trouver tous les DLC cachés dans la campagne DLC Quest.
- Dépenser 100 pièces.
- Collecter toutes les pièces dans la campagne DLC Quest.
- Acheter tous les DLC dans la campagne DLC Quest.
- Finir la campagne DLC Quest.
- Finir le jeu, battre le méchant et sauver la princesse (fin alternative)
- Découvrir un passage secret.
- Tuer tous les PNJ Humains et les moutons.
- Trouver une arme.
- Essayer de tricher.
- Se suicider sur des pics.
- Se débarrasser des moutons zombies.
- Se faire tuer par un mouton zombie.
- Aider tous les PNJs.
- Progresser dans l'histoire.
- Collecter toutes les pièces dans la campagne Live Freemium or Die.
- Collecter tous les DLC cachés dans la campagne Live Freemium or Die.

- Découvrir l'homme DLC.

Don't Starve

© Klei Entertainment 2013

+ D'INFOS FORUM

OPTIMISER LE FEU

Pour avoir un feu qui dure toute la nuit en éclairant une très large zone, alimentez-le avec des "racines" d'herbe et non de l'herbe cueillie. Cette astuce est valable pour les deux feux différents (le petit, et le plus grand). Bien sûr, ne vous attendez pas à ce que le petit éclaire d'une façon aussi conséquente que le grand.

PEAUX DE COCHONS

Pour avoir des peaux de cochons sans les tuer, trouvez les autels de résurrection et, avec le marteau, démontez les piquets avec les têtes. Cela aura pour effet de vous en donner sans difficulté.

DENRÉES NON PÉRISSABLES

Fabriquez 1 coffre et remplissez-le de lapins vivants. Les lapins ne pourrisent pas tant qu'ils sont en vie dans les coffres et cela permet d'avoir de la nourriture très facilement et rapidement même en hiver. 3 coffres suffisent pour passer l'hiver

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES

Les différents personnages se débloquent, pour la majorité, au bout d'un certain nombre de points d'expérience obtenus, suivant cet ordre : 160, 320, 640, 960, 1280, 1600. Les deux derniers se débloquent via le mode aventure.

MODE AVENTURE

Pour accéder au mode Aventure, vous devez trouver le Portail de Maxwell qui se trouve au sein de votre carte, le portail est entouré d'arbres mais peut se trouver dans n'importe quel biome. Pour vous aider à le trouver, vous pouvez fabriquer un Divining Rode et suivre le signal. Notez toutefois que celui-ci vous indique aussi la position des pièces de la Wooden Thing.

Ce mode permet de suivre une partie scénarisée à l'intérieur même de votre partie d'origine : ainsi, mourir dans le mode Aventure ne vous tue pas dans votre partie Survie. Il est possible de recommencer ce mode à l'infini en une seule partie Survie. Il permet aussi de débloquer deux nouveaux personnages.

MOURIR ? PLUTÔT MOURIR !

Bien qu'il soit très aisé de mourir dans Don't Starve, il existe plusieurs moyens d'échapper, temporairement, à une mort certaine.

Effigie de viande

Derrière ce nom peu aguichant se trouve un objet craftable mais aux conséquences lourdes ; chaque effigie créée vous retire de manière permanente 30 points de vie max. A votre mort, vous serez réincarné à l'emplacement d'une de vos effigies.

Pierre de résurrection

Ces pierres se trouvent aléatoirement dans votre monde, Survie ou Aventure, et sont totalement gratuites ; il vous suffit de les activer en vous approchant d'elles pour bénéficier de leur pouvoir. A votre mort, vous serez réincarné sur une pierre au hasard parmi celles que vous avez activées.

Amulette de vie

Un objet très puissant, craftable ou trouvable en pillant des tombes, qui vous permet de convertir de manière automatique 5 points de faim en 5 points de vie toutes les 30 secondes lorsque vous la portez, cependant cet effet ne s'active que 20 fois. A votre mort, l'amulette se brisera et vous ressusciterez à l'endroit où vous êtes mort.

Doom

© id Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez l'un des codes suivants :

`IDCLIP`	Traverser les murs
`IDCLEV x`	Aller au niveau x
`IDDAD`	Invulnérabilité
`IDKFQ`	Toutes les clés et toutes les armes
`IDSPISPOPD`	Mode passe-murailles

Doom II

© GT Interactive / id Software 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez l'un des codes suivants :

`IDCLIP`	Mode passe-murailles
`IDDAD`	Invulnérabilité
`IDKFQ`	Toutes les clés et toutes les armes

Dracula 4 : L'Ombre du Dragon

© Anuman Interactive / Koalabs 2013

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 boite 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 boitier 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 dégrippant, 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 observez 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 tâchée 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. Dégrippez la serrure du portail à l'aide du dégrippant 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 boite 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 Istambul : Yanek Tevkkifhane 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 Istambul. 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. Replacez 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 évènements 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.

Dragon Age II

© Electronic Arts / BioWare 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : La destruction de Lothering

Conseil : il est conseillé d'accomplir les quêtes secondaires, de compagnon et annexes avant la fin de chaque acte. Cela vous permet d'avoir plus de points d'expériences, d'objets et d'alliés.

Après la cinématique de présentation du jeu, vous affronterez une armée d'éclaireurs qui seront assez faciles à éliminer. Profitez de l'occasion pour vous familiariser avec les touches. Dès que vous en aurez fini avec la première vague d'ennemis, vous aurez une petite discussion avec votre soeur. Le choix de la réponse n'affecte que le moral de votre allié. Tuez alors le reste des ennemis pour passer à votre premier mini-boss.

Ce géant possède trois types d'attaques ; il peut vous balancer un rocher ou il vous frappe avec des coups de poing et enfin il vous charge dessus (esquivez à gauche et à droite pour l'éviter). Concentrez-vous sur le mini-boss et laissez votre soeur s'occuper des petites bestioles, essayez toujours de l'attaquer par derrière.

Une autre cinématique se déclenche, choisissez les bonnes réponses au cours de la discussion avec les membres de votre famille puis avancez et tuez tous vos ennemis. Pensez à faire évoluer les capacités de vos joueurs après le combat et explorez les alentours pour ramasser les armes des cadavres, par terre.

Poursuivez votre chemin, discutez avec votre mère puis tuez les soldats qui apparaissent en bas. Deux autres guerriers sont en train de se défendre, aidez-les pour qu'Aveline rejoigne l'équipe.

Avancez ensuite tout droit et tuez les petits troupeaux d'éclaireurs. Dès que vous en aurez fini avec eux, n'oubliez pas de revenir un peu en arrière pour ramasser les objets des cadavres par terre et ceux sur les gravats, en haut à gauche.

Descendez la petite colline en face pour affronter un mage et des éclaireurs. Concentrez-vous sur le premier et laissez vos alliés s'occuper des autres monstres. Ceci dépend de votre choix de tactiques que vous pouvez changer à tout moment.

Ramassez ensuite le butin sur le cadavre et si vous avez choisi le voleur au début du jeu, ouvrez le coffre à gauche.

Montez sur la colline à droite et préparez-vous à affronter un ogre avec quelques éclaireurs, ce combat est plus difficile que celui de tout à l'heure. Laissez les mages en retrait et occupez-vous de l'ogre. Essayez de l'attaquer par derrière et lorsque vous vous en débarrassez, passez au reste des monstres. Vous aurez alors une petite discussion avec votre mère et tout de suite après un mini affrontement avec quelques nouveaux monstres. Suite à ce combat, une cinématique se lance. Flemeth, la sorcière, va vous proposer un marché que vous devez accepter sans poser de questions. Laissez ensuite Aveline mettre fin à la souffrance de son mari.

Vous êtes maintenant dans la cour de la Potance, après avoir discuté avec vos alliés, parlez au garde au centre de la foule.

Montez les escaliers en face et traversez le couloir jusqu'à ce que vous trouviez Ewald dans une cour à droite, posez-lui quelques questions. Un combat inévitable sera déclenché contre les déserteurs, éliminez-les tous. En retour, le capitaine Ewald vous ramène votre oncle Gamlen. Ce dernier vous propose de travailler chez un contrebandier ou bien un mercenaire, à vous de choisir (en accomplissant l'une des deux missions, vous aurez accès à la cité cependant il y aura de petites différences dans le scénario).

Meeran le mercenaire se trouve près du portail par lequel vous aviez eu accès à la cour.

Le travail qu'il vous propose consiste à tuer Friedrich qui se trouve dans le couloir, à gauche (une nouvelle icône vous indiquera sa position exacte sur la carte).

En allant lui parler, vous serez encore une fois en face de deux choix ; soit vous le tuez comme prévu (et c'est le plus court chemin pour finir avec le prologue), soit vous négociez, tuez ses hommes et affrontez Meeran plus tard dans l'Acte I (ici vous avez encore la chance de travailler avec Athenril).

Athenril la contrebandière discute avec ses alliés au coin haut à droite de la cour.

Le travail qu'elle vous propose consiste à récupérer sa commission de la part de Cavril (le marchand en bas de la cour).

Encore un choix à faire ; soit vous lui demandez de payer sa dette et cela mènera à un combat, soit vous demandez tout simplement l'aide d'Aveline. Vous pouvez aussi trahir Athenril (au cas où vous n'avez pas déjà trahi Meeran).

Une fois l'une de ces deux missions accomplie, faites un rapport à votre oncle pour finir avec le prologue.

Acte I : L'expédition dans les Tréfonds

Un nouveau foyer

Après avoir fait la connaissance de Varric (votre nouveau allié), faites un tour dans la cité si vous le voulez (ainsi vous pouvez activer des quêtes secondaires) puis quittez la zone par n'importe quel issue (les issues sont indiquées dans la carte). Allez maintenant à la Basseville, descendez les escaliers en face, avancez tout droit puis tournez à gauche. Entrez dans la maison de votre oncle Gamlen, lisez les livres sur les tables puis menez la discussion avec la famille. En sortant, sélectionnez les membres de voter équipe et dirigez-vous vers la Hauteville.

Une amie parmi les gardes

Allez au fort de Vicomte qui se situe en bas de la carte et parlez à Aveline qui de trouve dans la chambre, au premier étage à droite. Acceptez son offre pour qu'elle vous rejoigne et pour accéder à une autre quête " Evité de justesse ". Entrez ensuite dans la chambre au fond à gauche et ouvrez le coffre grâce à l'aide de Varric. Explorez les lieux puis quittez le fort et allez vers la Basseville.

Rendez-vous d'affaires

Avancez tout droit et entrez dans l'Auberge du Pendu qui se trouve au centre de la carte puis parlez à Varric. Faites un tour des lieux, il y'a un trésor dans une chambre en haut et une caisse derrière le comptoir, fouillez-les et quittez l'auberge.

Apaisement

Retournez à la Basseville et entrez dans le comptoir Féreldien se trouvant juste à gauche des escaliers, mais d'abord fouillez la caisse près de l'entrée.

Ramassez les biens dans la caisse qui se trouve dans la pièce de droite puis discutez avec Lirène. Soyez gentil pour qu'elle vous indique la position du guérisseur. En sortant, une bande de Féreldiens vous bloque le chemin, laissez votre allié intervenir pour éviter le combat.

Quittez maintenant la Basseville et allez à la Sombrerue, l'endroit marqué par une sourie sur la carte. Ramassez les biens dans les gravats à gauche puis montez les escaliers en face.

Tournez ensuite deux fois à gauche et entrez par la porte.

Discutez avec le mage et acceptez sa proposition. Quittez ensuite les lieux et allez à la Hauteville pendant la nuit (il

suffit de taper sur R2 lorsque vous allez choisir votre destination pour changer le mode affiché en bas à droite de l'écran).

Vous êtes dans la cour de la Chantrie, avancez un peu puis tournez à gauche pour rejoindre Anders. Une fois à l'intérieur, prenez les escaliers de droite et parlez à Karl. Tuez donc tous les templiers qui vous attaquent. A la fin du combat, vous reparlez à Karl et quelle que soit votre décision, sa mort sera inévitable. Anders rejoint alors votre équipe et il vous offre des cartes des Tréfonds. Quittez la Sombrerue et allez aux Terres brisées.

Bien loin de la maison

Avancez tout droit et sauvez le marchand nain des grosses araignées. Parlez-lui pour activer la quête la promesse de la poudre noire. Ramassez les biens aux alentours puis continuez votre chemin vers le camp des Dalatients.

Dites au garde que vous venez en paix pour qu'il vous laisse passer. Parlez au chef et donnez-lui l'amulette. Acceptez sa nouvelle mission puis poursuivez votre route à droite. Faites la connaissance de Merrill ensuite montez au sommet de la colline qui est en face. Eliminez tous vos adversaires et ramassez les biens qu'ils laissent. Continuez votre ascension et récupérez les biens dans le sac posé sur la pierre de droite. Entrez ensuite dans le passage des Terres brisées en haut à gauche.

Tuez les araignées puis prenez les objets dans les gravats, à droite. Entrez par la porte à gauche et descendez la pente. Inspectez le livre et l'objet posé à terre, à gauche. Passez à la pièce suivante et ramassez le sceau de la maison Talwain qui se trouve dans la caisse à gauche. Tuez les arachnides à droite. Avant de passer au cimetière de la montagne, montez les escaliers à gauche et massacrez vos ennemis. Ouvrez ensuite le coffre au coin à gauche.

Tournez d'abord à droite et fouillez le tas d'os par terre. Retournez ensuite à la barrière à gauche.

Une fois détruite, ramassez les champignons des Tréfonds à gauche. Avancez tout droit et lorsque vous vous approchez de la tombe au bord de la falaise, des ennemis apparaitront. Occupez-vous d'abord de l'entité abominable car ses coups provoquent plus de dégâts que les autres. Tuez ensuite ce qu'il reste des monstres puis récupérez les biens sur leurs cadavres. Inspectez enfin l'autel au bord de la falaise et discutez avec la sorcière.

En retournant, prenez l'allée à droite. Avancez un peu et affrontez le premier groupe d'ennemis.
Un peu plus haut vous trouverez deux trésors, ouvrez-les avec le voleur.

Continuez votre ascension jusqu'au sommet. Vous trouverez un autre barrage bleu, lorsque vous le touchez le deuxième groupe d'ennemis apparaitra. Tuez les tous et n'hésitez pas à prendre des potions de santé en cas de besoin. Ramassez les objets et, avant de descendre, inspectez le tas d'os juste à gauche. Sortez du cimetière pour finir.

Le Fils difficile

Discutez avec Arianni dans le Bascloitre de la Basseville. Passez ensuite au bazar et parlez à Vincenzo, le père du jeune homme. Utilisez l'aide de vos alliés pour convaincre rapidement cet homme de vous donner des informations. Quittez l'endroit et revenez-y en pleine nuit. Discutez avec Samson qui vous dira où se trouve le jeune homme. Rendez-vous maintenant dans les Docks pendant la nuit.

Entrez dans le dock privé d'Arthuris qui se trouve dans le quartier des entrepôts-Est. Abattez les bandits dans l'autre pièce puis récupérez leurs biens. Montez les escaliers à droite et entrez dans la chambre. Sur place, vous allez affronter une magicienne transformée en créature diabolique et quelques gardes. Occupez-vous d'abord de la créature puis passez au chef des bandits et enfin abattez les petits combattants. Attaquez toujours par derrière et faites attention à votre barre de santé. A la fin du combat, récupérez les objets sur leurs cadavres et ouvrez le trésor à gauche. Fouillez les lieux avant de les quitter, vous y trouverez de nombreux objets intéressants.

Allez à la Potence et parlez à Thrask, donnez-lui la lettre perdue et promettez de ne rien dire à propos de sa fille. Dirigez-vous maintenant à la Sombrerue une fois la nuit tombée. Cherchez Danzig l'esclavagiste sur la carte et allez lui parler. Tuez-le avec ses gardes et ramassez les objets qu'ils laissent. Quittez la Potence et allez à la Côte escarpée (il est préférable que Varric soit dans votre équipe).

Prenez le chemin qui mène à gauche et continuez tout droit en tuant vos ennemis. Entrez dans la grotte des esclavagistes. Tuez les gardes sur votre chemin et fouillez les lieux car vous trouverez beaucoup d'objets intéressants qui vous permettront de clôturer des quêtes secondaires. Allez ensuite au secours de Feynril qui est prisonnier des Tévintides. Recourrez à l'aide de Varric pour inverser la situation à votre avantage. Le jeune sera alors libre et vous obtiendrez une récompense. Laissez Feynril décider de son sort et faites ensuite un rapport détaillé à sa mère Arianni, qui se trouve dans la Basseville, pour terminer cette quête.

La promesse de la poudre noire

Après avoir accepté la mission du marchand nain dans les terres brisées (voir la quête " bien loin de la maison "), allez à la Côte escarpée. Tournez à gauche au premier croisement ensuite continuez tout droit jusqu'à ce qu'une petite conversation avec un Qunari se déclenche. Montez la colline à droite qui mène au camp des Tal-Vashoff et éliminez-les tous. Ramassez toutes les richesses aux alentours ensuite entrez dans la caverne de droite.

Traversez les trois portes à gauche en tuant tous les montres ensuite les deux portes à droite. Vous arriverez à une pièce pleine d'ennemis. Concentrez vos attaques sur le chef des renégats qui se trouve sur la plateforme supérieure.

Faites le ménage et récupérez les biens qu'ils laissent. Quittez les lieux par la porte inférieure, à droite, et dirigerez-vous vers les Docks. Allez dans le camp de Qunari juste à gauche de l'entrée et parlez à Javaris (le marchand nain). Après les négociations, rediscutez avec l'Arishak.

Des ennemis en notre sein

Parlez à Macha qui se trouve dans la Hauteville pour activer la quête.

Allez à la Potence et menez votre enquête avec les recrues. Sélectionnez maintenant la nouvelle icône dans la carte des marches libres " Camp de Wilmod ". Avancez tout droit jusqu'à ce que vous rencontriez deux templiers. Après la cinématique, tuez les Abominations. Parlez avec Cullen puis ramassez les richesses laissées par les cadavres. Quittez l'endroit et allez à la Hauteville en pleine nuit.

Visitez la Rose en fleur avec un mage dans votre équipe. Parlez à Vivéka dans la salle d'en face et essayez de lui tirer des informations sans dépenser votre argent. Passez ensuite à la chambre en haut à droite. Parlez à Idunna et demandez l'aide du mage lorsque cette dernière essaie de vous manipuler. 2puisez toutes les questions ensuite tuez-la. Prenez les informations sur son bureau puis quittez la zone en allant à la Sombrerue (de nuit).

Entrez dans le Sanctuaire en traversant l'entrée secrète au centre des bas-fonds.

Suivez le chemin en tuant toutes les Abominations et les squelettes qui bloquent votre route. N'oubliez pas de prendre les potions de soin en cas de besoin et de ramassez les objets sur les cadavres. A la fin de votre parcours, vous rencontrerez Tarohne accompagnée de quelques mages. Votre discussion mènera inévitablement à un combat. Tuez-les tous en concentrant vos coups sur la sorcière.

Parlez ensuite à Keran et vérifiez s'il est possédé grâce à l'aide de Merrill ou Anders. Décidez si vous le laissez libre ou bien si vous le livrez aux templiers (cela a un impact sur votre relation avec vos alliés). Avant de quitter les lieux par la porte de gauche, ramassez les biens dans le sac qui se trouve à droite. Allez à la Potence et parlez à Cullen. Défendez les mages ensuite décidez du sort de Keran.

Un berger dans un troupeau de loups

Approchez-vous de Petrice dans la Basseville pendant la nuit, une petite cinématique se déclenche. Avancez un peu et sauvez la jeune femme de la prise des voleurs.

Parlez-lui et acceptez sa requête. Rejoignez-la ensuite dans son refuge dans le Taudis de la vieille ville. Acceptez de l'aider puis entrez dans les labyrinthes des Bas-fonds par la trappe de la pièce d'en face.

Suivez le chemin en tuant toutes les araignées, faites attention aux pièges placés tout au long de votre parcours. N'oubliez pas de récupérer les biens dans les coffres en chemin. Quelques voleurs vous barreront la route, après la

cinématique, tuez-les tous et prenez le monte charge en face.

Discutez avec les Qunari et prenez le maximum d'informations. Si Anders est dans votre équipe, demandez-lui si Saarebas constitue un danger. Sinon refusez de leur donner le mage. Eliminez-les tous puis discutez avec Saarebas.

Sa mort sera inévitable. Quittez les lieux et allez à la Basseville durant la nuit. Retournez au refuge de Patrice pour lui demander des explications. Quittez la zone et allez aux Docks. Faites un rapport sur ce qu'il s'est passé à l'Arishak pour terminer.

Acte de miséricorde

Visitez la maison de votre oncle Gamlen et consultez le secrétaire, à gauche. Sélectionnez alors la lettre " acte de miséricorde ". Quittez la maison et assurez-vous que Varric et Merill sont dans l'équipe, vous aurez besoin de leur aide plus tard. Allez aux abords de la Côte escarpée, la nouvelle icône affichée dans la carte des Marches libres.

Eliminez les petits dragons qui vous attaquent. Montez sur la colline à droite et parlez à Thrask qui vous attend devant la grotte des fuyards. Acceptez sa requête et entrez dans la caverne. Tuez le mage et ses squelettes puis ramassez les biens sur les gravats et les cadavres aux alentours. Franchissez ensuite les deux portes à gauche et éliminez les morts-vivants. Dans la pièce suivantes se trouve un autre groupe d'ennemis, débarrassez-vous en. Un mage vous remercie de l'avoir sauvé, écoutez alors ce qu'il a à dire.

Pénétrez dans la pièce suivante et affrontez Décimus.

Ce dernier réveille les morts grâce à la magie de sang. Occupez-vous de lui en premier puis faites le ménage et éliminez ses réincarnations. Présentez vos condoléances à sa femme et dites-lui que vous convaincriez les templiers. Rebroussez chemin vers la sortie en tuant les zombies.

Un groupe de templiers vous attend à l'extérieur, faites alors appel à Varric. A la fin de votre discussion, la femme du mage vous donnera un cadeau.

Des amis en bas de l'échelle

Si vous avez dépensé votre argents et que vous n'avez pas économisé les 50 souverains pour payer Bartrand, cette quête sera votre seul moyen pour accédez à l'expédition dans les Tréfonds. Sinon ne l'effectuez pas.

Visitez la maison de votre oncle et consultez vos lettres sur la secrétaire à gauche.

Acceptez la quête et quittez les lieux en allant à la Basseville pendant la nuit. Parlez à Dougal Gavorn et acceptez sa proposition. Par conséquent, vos profits diminueront à la fin de l'expédition et la quête principale Rentrer à la maison sera remplacée par une autre Perte et profit dans le deuxième acte.

L'expédition dans les Tréfonds

Allez à la Hauteville après avoir récolté les 50 souverains (ou accompli la quête des amis en bas de l'échelle) et parlez à Bartrand.

Donnez-lui les cartes ensuite reparlez-lui quand vous serez prêt à partir (Il est conseillé d'avoir Varric dans votre équipe, si vous comptez emmener un membre de votre famille pensez à prendre Anders).

Le père de Sondal vous réclamera la disparition de son fils. Acceptez de l'aider à le retrouver. Entrez dans la grotte en face puis tournez à droite.
Eliminez les éclaireurs qui vous bloquent la route puis descendez les escaliers, à gauche. Avancez un peu pour affronter un autre groupe d'éclaireurs ensuite traversez la porte de droite. Tuez le mage et sa clique puis empruntez les escaliers à droite. Ouvrez tous les trésors qui sont en bas. En essayant d'ouvrir la porte à gauche, vous serez attaqués par une bande d'araignées. Massacrez-les toutes pour affronter leur boss.

Ce dernier sera facile à vaincre mais il suffit de l'attaquer par derrière. Récupérez le trésor dans la pièce en haut et

reprenez votre chemin vers Sondal. Tuez les éclaireurs qui vous encerclent puis continuez tout droit pour trouver le petit nain sain et sauf grâce à son enchantement.

Suivez le chemin qui passe derrière l'ogre gelé puis tournez à gauche. Continuez votre route tout en tuant vos adversaires. Lorsque vous arrivez à la grande salle, empruntez les escaliers en face. Un ogre vous attend dans la pièce. Esquivez ses attaques et lorsqu'il heurte le mur, profitez pour lui infliger d'importants dégâts en le frappant par derrière. Traversez l'autre porte de la pièce en faisant attention aux pièges posés par terre.

Dans la salle suivante, vous allez affronter un énorme dragon accompagné de ses petits. Ce dernier possède cinq types d'attaques ; soit il vous mord, soit il vous griffe, soit il vous crache des flammes dessus, soit il vous projette avec l'air produit par ses battements d'ailes ou il vous crie dessus ce qui cause votre évanouissement pendant quelques secondes. A part la dernière attaque, vous pouvez esquiver toutes les autres en courant à gauche ou à droite et en essayant de contourner la grosse bête.

Concentrez vos coups sur l'énorme dragon et laissez vos alliés s'occuper des petits. Evidemment, s'ils auront le temps ils vous aideront surtout s'il s'agit de mages. Après la bataille, sortez par la porte qui est en haut.

Parlez à Bartrand puis montez les escaliers en face. Faites le plein de potions auprès des marchands de Bodhan ensuite descendez les escaliers à gauche. Après la cinématique, neutralisez les Abominations diaboliques et le Golem.

Ouvrez le coffre à gauche puis entrez dans le Thaig antique. Approchez-vous de l'autel pour lancer la cinématique. Une fois piégé par Bartrand, sortez par l'autre porte en haut et tournez à gauche. Entrez dans la pièce et tuez toutes les Abominations et le Golem. Rebroussez chemin et continuez tout droit jusqu'à ce que vous atteigniez une salle ronde. Tuez alors les Abominations et les nouvelles créatures, en bas.

Traversez les couloirs en face en éliminant vos ennemis. Entrez par la porte au fond et tuez les créatures qui vous bloquent le chemin. Après la bataille, un démon surgit et vous propose de vous aider. Laissez d'abord Anders intervenir ensuite refusez son aide.

Ceci vous amène à affronter un nombre importants de créatures mais cela rapporte d'importants points d'expérience. Ouvrez le coffre à droite ensuite traversez la porte en haut. Tuez les créatures dans le couloir et préparez-vous à affrontez un boss de taille.

Le spectre des roches possède une grande variété d'attaques. D'abord il se transporte d'une manière aléatoire dans la pièce. Il donne des coups de poing en lançant des boules électriques ou il essaye de vous écraser avec ses mains. Parfois il se transforme en une énorme boule et charge sur vous avant d'exploser. Vous pouvez esquiver ses attaques en courant à gauche ou à droite et essayez toujours de le contourner pour frapper par derrière. Ce monstre possède aussi une attaque assez spéciale ; il charge au milieu de la pièce puis envoie des ondes électriques partout dans la salle. Cette technique vous inflige à vous et à vos compagnons des dégâts importants. Pour l'éviter, abritez-vous derrière l'un des piliers de la salle pendant qu'il charge. Juste après cette attaque, le spectre se décompose par terre en essayant de récupérer son énergie. C'est votre unique chance pour lui asséner des coups critique.

Des petits monstres vous attaquent pendant cette période de récupération, ignorez-les et concentrez vos coups sur le boss. Quand le spectre se relève, débarrassez-vous des petits gêneurs. Lorsque la barre de vie du monstre atteint la moitié, une autre attaque s'ajoute à son arsenal. Il vous attire près de lui en absorbant votre santé puis il explose. Dans ce cas, vous n'avez qu'à courir dans le sens contraire du courant. Il faut noter que ce monstre ainsi que ces semblables sont vulnérables aux attaques de glace. Alors n'oubliez pas de régler les tactiques de vos mages avant de l'affronter.

Récupérez votre récompense au fond de la salle puis sortez par la porte de droite.
Après la cinématique, vous comprendrez la nécessité d'Anders dans l'équipe si vous avez emmené un membre de votre famille. Acceptez sa proposition pour sauver votre frère ou votre soeur. Au cas où vous n'avez pas emmené l'un des deux, le premier acte prend fin immédiatement après le combat contre le spectre des roches.

Acte II : Commandement du Qun

Rentrer à la maison

(Cette quête sera disponible si vous avez payé Bertrand dans la quête expédition dans les Tréfonds durant l'acte I)

Après avoir accepté la quête du Vicomte Damar, sortez du fort par la porte principale. Vous trouverez Bohdan à votre recherche pour vous donner votre part des gains. Il vous informe aussi que vous êtes attendu dans votre nouvelle demeure. Descendez alors les escaliers et entrez dans le domaine Hawke à droite. Acceptez la demande d'aide d'Aveline pour débloquer la quête principal suspect.

Perte et profit

(Pour accédez à cette quête vous devez avoir accompli la quête des amis en bas de l'échelle)
En sortant du fort et après avoir discuté avec le Vicomte Damar, Bohdan vous signale que Dougal vous attend dans votre demeure. Allez donc au domaine Hawke à droite de la cour et discutez avec ce dernier. Il vous demandera de rendre 100 souverains et si vous refuserez, vous allez le combattre durant l'un de vos voyages sur la carte de Kirkwall.

Principal suspect

Allez à la Potence et discutez avec Emeric.

Acceptez de mener l'enquête et quittez les lieux. Allez à la Hauteville durant la nuit et visitez le domaine du Puits. Tuez les ombres et les créatures qui apparaissent ensuite lisez le mot de remerciement posé sur la table en face. Montez les escaliers et traversez la porte juste devant. Eliminez les monstres puis inspectez la lettre posée sur la table au milieu. Entrez par la porte au fond de la salle puis par celle de droite. Examinez les fioles de sang sur la table ensuite ouvrez le trésor à côté.

Retournez à l'autre porte à gauche et montez les escaliers en face. Examinez le message sur la table puis traversez la porte, à gauche. Discutez avec Gaspard et décidez si vous le neutralisez sur le champ ou si vous le laissez prouver son innocence. Dans les deux cas, quittez les lieux et dirigez-vous vers la Potence. Parlez à Moria qui vous informe qu'Emeric vous attend dans la ruelle ténébreuse.

Sortez de la Potence et allez le rejoindre. Vous devez alors affronter une dizaine d'ombres. Une fois tous morts, Moria viendra demander des explications, vous avez le choix de la réponse.

Courtoisie qui sent la poudre

Allez aux docks et visitez le camp des Qunari en compagnie de Varric. Parlez à l'Arishak qui vous demande de trouver un nain voleur. Questionnez Varric à propos de l'endroit dans lequel vous pouvez le trouver. Rendez-vous ensuite à la Sombrerue et discutez avec la bonimenteuse de la Coterie.

Elle vous donnera exactement l'emplacement de Javaris qui est la grotte des brigands. Cet endroit est accessible par une entrée à proximité, allez-y. Une fois dedans, vous pouvez éliminer directement les nains en bas comme vous pouvez leur tendre un piège. Il suffit d'aller à gauche et de tuer quelques araignées ensuite tapez sur le bouton blanc par terre.

Continuez votre chemin par la porte en bas à droite. Ramassez les biens dans les caisses à gauche et sur le cadavre, à droite. Traversez la porte en face et récupérez les richesses du squelette par terre. Descendez les escaliers et faites la peau à la bande des nains qui vous attend. Après la bataille, récupérez les biens qu'ils laissent puis ouvrez le trésor à gauche.

Continuez votre chemin en tuant vos adversaires. N'oubliez pas avant de sortir de ramasser tous les biens dans les coffres et les trésors et surtout le " Bateau dans une bouteille " à gauche de la sortie. Massacrez les gardes de Javaris ensuite allez lui parler. Laissez-le prouver son innocence puis décidez de son sort (il faut noter que le tuer ne va pas plaire à vos alliés). Allez maintenant à la ruelle qui est devenue accessible sur la carte de Kirkwall durant la nuit.

Après la discussion avec le garde, vous vous retrouvez dans une cour pleine de gaz toxique. Dépêchez-vous de ramasser le loquet d'acier sur le sol ensuite fermez l'un des tonneaux de la cour. Une bande de gardes vous attaquent à ce moment. Ne tardez pas à les tuer tous car votre santé diminue progressivement à cause du gaz. Une fois les gardes éliminés, cherchez un autre loquet dans la cour pour fermer un autre tonneau. Cette procédure sera répétée jusqu'à ce

que la responsable fasse son apparition. Tuez-la avec ses gardes.

Visitez maintenant l'Arishak et parlez-lui de tout ce qu'il vient de se passer. Dirigez-vous au fort du Vicomte et faites votre rapport pour terminer.

Invitation à la prudence

(Dans cette quête, il faut que l'un de ces alliés soit présent dans l'équipe : Varric, Aveline ou Isabela).

Rendez-vous au fort de Vicomte et menez votre enquête avec le Sénéchal Bran.

Allez maintenant aux docks pour apprendre à Arishak la nouvelle. Visitez ensuite durant la nuit l'auberge du pendu qui est devenue accessible directement par la carte de Kirkwall. Discutez avec Orwald le Fanfaron dans le but d'avoir une piste. Ce dernier refusera, faites intervenir l'un de vos alliés (Aveline, Varric ou Isabela), sinon vous devrez l'affronter lui et ses hommes.

Rendez-vous à la Chantrie durant le jour et discutez avec la Soeur Petrice. Cette dernière vous indiquera l'endroit exact où vous trouverez le traitre. Avant de quitter les lieux, prenez les escaliers à gauche et lisez le livre posé sur la table.

Si vous décidez de le laisser sur place, vous gagnerez quelques points d'expérience ensuite vous affronterez quelques créatures.

Dirigez-vous maintenant au refuge de Varnell désormais disponible sur la carte durant le jour. Suivez le chemin en faisant garde aux pièges jusqu'à ce que vous retrouviez le traitre. Annoncez le combat et tuez-le avec ses gardes. La bataille sera assez difficile vu le nombre des gardes qui augmente. Venez à l'aide de vos alliés s'ils sont encerclés par les ennemis, sinon occupez-vous de Varnell. A la fin du combat, donnez le conseil au Vicomte de bruler les cadavres des Qunari. Ramassez le bouclier du chevalier dans la caisse à droite de la sortie puis quittez la zone.

Visitez la Chantrie et parlez à Petrice, ensuite allez aux docks et faites le rapport à l'Arishack.

Restes d'humanité

(La présence de Varric est indispensable dans cette quête)

Dirigez-vous vers le domaine Hawke et parlez à votre oncle Gamlen. Dites-lui que les Lys blancs vous rappellent une histoire pour commencer votre enquête. Visitez ensuite la Basseville et intervenez dans la discussion entre le vagabond et votre oncle.

Donnez au gamin de l'argent pour qu'il vous donne une piste. Suivez ensuite les tâches de sang à gauche, elles vous mènent à la fonderie, entrez. Cette procédure est votre seule chance pour accéder à la fonderie dans le cas où vous avez tué Gaspard du Puits dans la quête principal suspect. Sinon, il existe une autre alternative. Visitez ce dernier dans la Sombrerue durant la nuit et acceptez d'utiliser la magie de sang pour être directement téléporté dans la fonderie.

Dans les deux cas, prenez les escaliers en face puis entrez par la trappe secrète à gauche.

Eliminez les créatures ensuite examinez les notes et les gravats dans la zone. Affrontez les ennemis dans la pièce suivante. Inspectez tous les livres et les documents posés par terre et ouvrez le trésor à droite. Continuez votre route pour venir au secours de votre mère. Si Gaspard est présent, deux scénarios se présentent : soit vous le convainquez d'être votre allié, soit il s'allie à Quentin et dans ce cas vous devrez les tuer tous les deux (si Varric est là, il s'occupera du cas de Gaspard). Quel que soit votre choix, éliminez d'abord les monstres et les ombres de Quentin ensuite occupez-vous de ce dernier.

Faites enfin vos adieux à votre mère et informez votre oncle lorsque vous retournez à votre domaine. Si Gaspard est toujours en vie, vous pouvez régler son compte à Sombrerue.

Suivre le Qun

Examinez les lettres sur la secrétaire dans le domaine Hawk et confirmez celle intitulée " suivre le Qun ". Quittez la zone et visitez le Fort de vicomte. Parlez à Dumar et menez votre enquête puis acceptez de l'aider à rechercher son fils. Dirigez-vous maintenant vers les docks. En route, vous serez arrêté par une troupe de bandits. Eliminez-les tous et continuez votre chemin.

Entrez dans le camp des Qunari et parlez à l'Arishak. Il vous révélera l'endroit où se trouve Saemus. Avant d'y aller, faites un rapport au père du jeune homme. Rendez-vous ensuite à la Chantrie durant la nuit. Assistez au crime de Petrice puis affrontez ses misérables alliés. A la fin du combat, discutez avec politesse avec la Mère supérieure et dévoilez-lui les mensonges de Petrice. Après la cinématique, soutenez le vicomte en lui disant que " la ville a besoin de vous savoir fort ".

Attraper un voleur

(Cette quête sera accessible lorsque vous aurez accompli toutes les quêtes de compagnon d'Isabela durant l'Acte I.)

Allez au domaine Hawke et discutez avec les deux femmes. Si vous refusez d'aider Isabela, elle quittera immédiatement l'équipe pour toujours. Assistez donc le jeune pirate pour démarrer la quête et dirigez-vous vers la Basseville durant la nuit.

Allez au quartier des fonderies et éliminez les Qunari qui vous bloquent la route. A la fin du combat, acceptez de remettre la relique à Isabela pour bénéficier d'un gain notable d'amitié.

Une fois dans la fonderie, tuez les Qunari et les brigands. Prenez les escaliers en face et entrez dans la pièce, au fond de la passerelle. Vous trouverez dans la caisse des semelles en laine d'agneau, cette amélioration pour Isabella n'est disponible que dans cette quête. Quittez les lieux. Ramassez la lettre du jeune pirate sur le cadavre du voleur qui est à l'extérieur pour clôturer la quête.

Commandement du Qun

(Avant de débuter la quête, faites le plein de potions car vous en aurez besoin tout à l'heure).

Rendez-vous dans le camp de Qunari, aux docks. Parlez à l'Arishak en compagnie d'Aveline. Quelles que soient vos réponses, la discussion tournera mal. Les Qunari vous attaquent mais vous vous serez déjà enfui et vous vous retrouverez dans la Basseville. Choisissez les alliés qui vous accompagneront tout au long de cette quête (il est conseillé que Fenris soit dans l'équipe). Montez les escaliers en face et affrontez votre première armée de Qunari. Assurez-vous toujours de commencer par leur mage ensuite faites le ménage.

Suivez le chemin dégagé pour tomber sur une autre armée de Qunari. Après la bataille, vous rencontrerez, selon le scénario choisi dès le début, votre soeur (ou bien votre frère). Annoncez-lui la mort de votre mère pour que le chef des gardes des ombres vous donne un objet de valeur. Poursuivez votre route après avoir fouillé tous les cadavres. Au sommet de la Basseville, vous trouverez d'autres Qunari qui bloquent le chemin. Procédez de la même manière.

En quittant la zone, vous serez emmené directement dans la Hauteville. Massacrez les ennemis qui vous attendent et faites connaissance avec le Chevalier-capitaine Mérédith. Dites-lui que vous serez à ses côtés. Continuez ensuite votre route tout en tuant vos adversaires. N'oubliez pas de ramasser les biens des cadavres après chaque bataille. Vous rencontrerez ensuite le premier enchanteur du Cercle de Kirkwall. Mérédith ne tardera pas à intervenir dans la discussion. Demandez-leur de se calmer et c'est là que vous devez faire un nouveau choix ; soit vous faites diversion et ainsi vous serez directement transporté dans le for. Ou bien, vous devrez affronter les Qunari qui gardent les portes d'entrée et ainsi vous gagnerez des points d'expérience.

Une fois à l'intérieur, occupez-vous d'abord du Saarebas (leur mage). Eliminez ensuite les gardes Qunari puis fouillez les cadavres pour récupérer des objets de valeur. Allez à la salle du trône pour retrouver l'Arishak. Il ordonnera à sa garde de vous affronter. Après votre victoire, plusieurs scénarios seront possibles. Si vous avez accompli la quête et que votre niveau d'amitié ou de rivalité avec Isabela a été maximisé, cette dernière fera son apparition en tenant la relique des Qunari. Vous avez alors le choix entre remettre la voleuse aux Qunari ainsi ils se retirent et la requête prend fin. Ou bien, vous refusez et l'Arishak demandera alors à vous affronter.

L'autre possibilité est qu'avec l'aide de Fenris, l'Arishak vous propose un duel.

Si vous refusez, vous serez obligé de combattre tous les Qunari dans la salle avec vos compagnons, cette décision est déconseillée car ce sont des ennemis de taille.

Les attaques de l'Arishak sont assez lentes, vous pouvez les esquiver facilement en courant à gauche ou à droite.

Dès qu'il enchaine un combo, profitez de l'occasion pour le contourner et lui donner quelques coups. Les dégâts que ses attaques infligent sont importants alors n'hésitez pas à prendre les potions en cas de besoin. Lorsque la santé de l'Arishak atteint la moitié, ce dernier prendra aussi des soins. Ses coups deviennent plus rapides et dangereux.

Gardez alors vos distances et ne frappez que par derrière. A partir de maintenant, le combat sera encore plus difficile, il nécessite beaucoup d'attention et de patience. Votre Boss continuera à prendre les soins dès que sa santé atteint la moitié. Mais ne vous inquiétez pas, cela ne se reproduira que deux ou trois fois. Gardez en tête qu'il ne faut pas l'affronter de face et qu'il faut enchainer vos attaques que lorsqu'il termine les siennes. Une fois fini, vous serez proclamé Héraut de Kirkwall.

Acte III : La goutte d'eau

Le face-à-face

Cette quête se résume dans la décision que vous allez prendre. Soit vous soutenez Orsino le magicien, vous débloquez la quête annexe " Une noble tâche ". Et si vous supportez Mérédith le Chevalier-capitaine, vous débloquez la quête annexe " Les derniers fidèles ". Cette quête sera clôturée par l'intervention de la grande prêtresse. Soyez poli avec elle.

En fuite

Rendez-vous dans le domaine Hawke. Examinez la secrétaire en face et confirmez la lettre " En fuite " pour activer la quête. Allez maintenant à la Potence et entrez dans le vestibule des Templiers.

Visitez Mérédith dans son bureau et acceptez de l'aider. Après discussion, récoltez le maximum d'informations auprès de son assistante Elsa. Quittez la zone et allez à la Hauteville durant la nuit.

Entrez dans le manoir de Lancet et parlez à la comtesse. Vous saurez alors où trouver son fils Emile. Avant de quitter l'endroit, fouillez le manoir pour trouver des objets de valeur. Rendez-vous à l'auberge du Pendu durant le jour et parlez à Emile. Choisissez de le laisser libre ou de le ramener au Cercle. Il faut noter qu'en choisissant cette dernière alternative, vous serez très bien récompensés par le comte (le père du jeune mage).

Allez maintenant à la Basseville et interrogez Nyssa sur son mari. Elle se trouve dans le Bascloître des elfes. Vous apprendrez alors qu'il serait là durant la nuit. Quittez les lieux et revenez à l'heure attendue. Ce mage de sang est assez difficile à battre. Grâce à sa magie, il parvient à vous paralyser pour ainsi vous rendre une proie facile pour les ombres. Occupez-vous de lui en premier lieu ensuite débarrassez-vous des autres monstres. N'oubliez pas de ramasser les biens sur son cadavre.

Partez à la Sombrerue et discutez avec le jeune Walter. Ce dernier vous indique où se trouve Evelina. Entrez donc dans le tunnel des égouts, à proximité de votre emplacement. En bas, vous allez affronter toutes sortes de créatures, ombres et démons. Massacrez-les toutes et continuez votre chemin en faisant attention aux pièges. Prenez les escaliers à droite et ordonnez à vos compagnons de maintenir leurs positions. Avancez dans le couloir en évitant les flèches puis désactivez le levier pour désamorcer les pièges. Ainsi, vos alliés peuvent vous rejoindre sans risque de blessure. Vous trouverez dans la pièce suivante Evelina qui vient de se transformer en Abomination. Cette dernière prendra de multiples formes. Concentrez vos attaques sur elle et ne la perdez pas de vue. Tuez les ombres qui restent. A la fin du combat, soyez généreux avec les pauvres enfants et fouillez l'endroit avant de partir. Un objet de valeur se trouve dans le trésor, à gauche de la sortie.

Il ne vous reste qu'à faire votre rapport à Mérédith dans le vestibule des Templiers, à la Potence. Retournez au domaine Hawke et consultez votre secrétaire pour obtenir votre récompense.

Un plat qui se mange froid

Consultez la secrétaire dans le domaine Hawke et confirmez la lecture de la lettre " un plat qui se mange froid " pour activer cette quête.

Rendez-vous maintenant à la Potence, dans le vestibule des templiers plus précisément. En fonction de votre choix durant la quête le face-à-face, parlez soit à Mérédith soit à Orsino. C'est là la seule différence.

Après votre discussion, dirigez-vous à la Hauteville durant la nuit. Approchez-vous du lieu de la rencontre et affrontez les mages et les templiers. Après la bataille, fouillez le cadavre de leur chef pour récupérer la note de conspirateur.

Allez maintenant aux docks, toujours durant la nuit. Entrez dans l'entrepôt dans les quartiers ouest et avancez vers la salle centrale. Massacrez tous vos adversaires en commençant par les mages. A la fin du combat, Keran vous explique la situation et vous avoue le kidnapping de l'un de vos proches (soit Bethany ou Carver s'ils sont encore en vie, soit votre ami le plus proche).

Décidez alors du sort du jeune templier. Avant de quitter la zone, récupérez le sceau de la cellule clandestine dans la caisse qui se trouve dans la pièce en haut à droite et la lame de Miséricorde dans le trésor, en bas.

Partez donc à la côte escarpée. Avancez tout droit et tournez à gauche pour affronter le premier groupe d'apostats. Vous aurez ensuite une petite discussion avec Samson, l'ancien templier. Continuez votre route pour rejoindre les kidnappeurs en compagnie de votre proche. Quel que soit le déroulement de votre discussion avec eux, Grace ne tardera pas à vous attaquer. Eliminez-les tous en commençant par cette sorcière, qui à son deuxième stade se transformera en Abomination.
Faites ensuite le ménage.

Vous serez aussitôt rejoint par Samson et Cullen. Vous devrez alors décider du sort des mages ou favoriser le retour de Samson à son travail. Après votre discussion, récupérez le Heaume du Héraut sur le cadavre de Grace puis quittez la zone en allant vers la Potence. Faites votre rapport à votre commanditaire dans le vestibule des templiers pour clôturer la quête.

La goutte d'eau

(Avant de commencer cette quête et si vous ne voulez pas rater les deux fins possibles, faites une sauvegarde et gardez-la pour la fin. Activez la quête en lisant la lettre " la goutte d'eau " posée sur la secrétaire dans le domaine Hawke. Rendez-vous à la Potence pour assister à la dispute entre Mérédith et Orsino. C'est ici que vous choisissez le scénario de la fin du jeu. Soit vous soutenez les mages, soit vous vous alliez à Mérédith.

Soutien envers les mages

En prenant cette décision, vous risquez de perdre Aveline et Fenris si votre amitié n'est pas maximisée.

Après la cinématique, vous affronterez les templiers présents dans la cour. Décidez ensuite si vous voulez garder ou virer Anders (vu ses capacités de soins, il est conseillé de le garder).

Avancez un peu pour retrouver soit votre frère ou bien votre soeur s'ils ont rejoint la garde des ombres à la fin de l'acte I. Il ou elle peut désormais vous rejoindre dans l'équipe. Continuez votre chemin vers les docks tout en éliminant les templiers et les Abominations qui bloquent votre route. Pensez à fouiller les caisses en chemin car la plupart d'entre elles contiennent des potions.

Une fois sur les docks, vous affronterez un mage de sang, un démon et une quinzaine d'ombres. Le combat sera assez difficile. Il faut noter qu'une attaque collective éliminera rapidement l'élément le plus nuisant. Sélectionnez alors toute l'équipe et ordonnez une attaque contre le mage de sang, ensuite contre le démon et enfin faites le ménage.

A la fin du combat, prenez la route vers la Potence. Une cinématique se déclenche, à la fin de laquelle vous vous trouverez dans le donjon en compagnie des autres mages. Profitez de ces moments de paix pour améliorer vos relations avec vos compagnons. Une fois les adieux finis, parlez à Orsino pour commencer la guerre.

Vous devez faire face à quelques templiers mais le vrai combat sera contre le premier enchanteur qui se transformera en Abomination. Cette entité de chaire humaine est assez facile à vaincre puisque vous aurez le soutient de tous vos alliés. Les attaques de glaces l'immobilisent ainsi vous pouvez lui infliger des dégâts considérables sans être touché.

Lorsque sa barre de santé sera épuisée, une parie du corps du monstre se détache et il passe à sa deuxième phase. Cette petite créature fait surface aux quatre coins de la piste lorsque vous aurez tué tous les morts-vivants et les mages qui apparaissent. La meilleure façon d'opérer est de sélectionner toute l'équipe et d'attaquer ensemble le mage, les morts-vivants et enfin la créature lorsqu'elle surgit. Lorsque cette dernière atteint ses derniers souffles, elle regagne sa place dans le cadavre de l'Abomination. Il s'agit de sa dernière phase, procédez exactement comme tout à l'heure. Fouillez son cadavre avant de quitter les lieux par la porte centrale.

Dans le vestibule des templiers, vous affronterez quelques ombres. Traversez la porte de gauche et faites le plein de potions en les achetant auprès de Sondal. Vous pouvez aussi renforcer vos armes grâce à l'enchantement de ce dernier. Continuez votre route et si vous voulez tester vos capacités sur quelques adversaires, prenez la porte en face, sinon celle de droite. Vous combattrez alors une armée de templiers tout au long de la route vers la sortie.

Dans la cour de la cour de la Potence, vous allez affronter le Chevalier-capitaine Mérédith avec son fameux idole. Dans ce combat, vous aurez aussi le soutient de tous vos compagnons. Concentrez toutes vos attaques sur la guerrière jusqu'au lancement d'une petite cinématique. Mérédith vous envoie alors une statue qui sera assez facile à écrouler si vous unissez toutes les forces de vos alliés. Concentrez ensuite vos attaques sur la guerrière lorsqu'elle redescend et avant qu'elle ne vous envoie d'autres statues. Si ces dernières sont assez loin et que Mérédith se trouve en bas, profitez de l'occasion pour lui réduire sa barre de santé. Quand le Chevalier-capitaine approche de la fin, elle effectue une attaque qui vous paralyse avec (heureusement) les statues. Ne craignez rien, elle ne fera que parler, continuez donc à enchainer les frappes jusqu'à l'achever.

Soutien envers les Templiers

Si vous décidez de soutenir les templiers, vous perdez Anders quel que soit le taux d'amitié/rivalité.

Merill pourra rester si votre relation est supérieure à 50%. Après la cinématique, vous affronterez les mages présents dans la cour. A la différence du scénario précédent, Anders refusera de vous suivre. Vous avez alors le choix de le laisser partir ou bien de le tuer (ce dernier choix est conseillé vu que ce mage vous bloquera le chemin plus tard, alors il vaut mieux en finir dès maintenant).

Les routes que vous traverserez dans la Basseville et sur les docks seront les mêmes que ceux de l'autre scénario sauf qu'au lieu d'affronter des Templiers, vous affronterez des mages.

Une fois à la cours de la Potence, profitez de ces moments de paix pour améliorer vos relations avec vos compagnons. Une fois les adieux finis, parlez à Mérédith pour commencer l'assaut.

Eliminez les mages et les ombres qui se trouvent dans la cours. Si vous avez épargné votre compagnon Anders, il fera son apparition pour un dernier combat. N'hésitez pas à le tuer. Après les combats, des mages inoffensifs demanderont votre aide. Mérédith souhaitera leurs exécution, à vous de choisir entre la laisser faire ou pas.

Maintenant vous pouvez prendre les escaliers à gauche, ainsi vous affrontez les ombres et les deux démons pour obtenir des objets de valeur. Sinon, allez à la pièce de droite pour continuer votre mission. Tuez les mages et les templiers qui vous barrent la route.

Sur votre chemin, vous trouverez Sondal, profitez de ses pouvoirs pour enchanter vos armes. Faites le plein de potions puis traversez par la porte suivante. Eliminez les ombres ensuite entrez dans le vestibule des Templiers.

Le combat contre Orsino sera le même que celui de l'autre scénario. La seule différence est qu'au lieu de trouver Anders à vos côtés, vous aurez le soutient de Mérédith et de quelques Templiers.

En sortant par la porte centrale, vous trouverez le Chevalier-capitaine en train de perdre la raison. Vous allez donc l'affronter. Le combat sera similaire à celui de l'autre scénario sauf que la cinématique de la fin sera un peu différente.

Dragon's Lair

+ D'INFOS FORUM

MODE DÉMO

Pendant l'introduction du jeu, tapez TIME pour voir l'ordinateur jouer tout seul. Vous verrez ainsi les pièges et les différentes façons dont peut mourir le personnage.

Dragon's Lair II : Time Warp

1991

+ D'INFOS FORUM

VOIR LES SÉQUENCES

Tappez "dirk" et appuyez sur [Espace] à l'écran titre.

Driver

© Infogrames / Reflections 2000

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Entrez un des codes suivants dans le High Score:

`ANJW16696`	Choisir son personnage
`N3WJ0rk`	Vue de haut
`NJW280172`	Premières voitures
`P7ttyRz`	Passer les interviews
`RUS3L`	Invincibilité
`TMR300866`	Crédits
`WAC271074`	Pas de police
`We4rrqdz`	?

Duck Season

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Tirez sur 1,000 pigeons pour activer le mode triche.

CANARDS PLUS LENTS ET MODE ALIENS

Tirez sur 250 canards dans le niveau "Evening Lake" pour débloquer ces options dans le mode triche.

Duke Nukem 3D

© 3D Realms

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez l'un des codes suivants :

`DNCLIP`	Mode passe-murailles
`DNKEYS`	Toutes les clefs
`DNKROW`	Invincibilité
`DNMONSTERS`	Enlève les monstres
`DNSTUFF`	Toutes les armes
`DNUNLOCK`	Ouvre toutes les portes

MESSAGES CACHÉS

Maintenez [Shift] et faites [F3], [F4], [F5], [F6], [F7], ou [F8].

Duke Nukem 3D : Atomic Edition

© MacPlay / 3D Realms 1997

+ D'INFOS FORUM

MESSAGES CACHÉS

Maintenez [Shift] et tappez F*.

MODE TRICHE

Entrez un des codes suivants pendant le jeu:

Mode Dieu: dnkroz
Astéroides: dnhyper
Pas de mode clipping: dnclip
Toutes les clés, munitios, armes et objets: dnstuff
Armure max, toutes les clés: dnitems
Toutes les clés: dnkeys
Armes, munitios: dnweapons
Informations débug: dndebug
Montrer coordonées: dncoords
Carte entière: dnshowmap
Ouvrir toutes les portes: dnunlock
Choix du niveau: dnscotty<numéro désiré>
Inventaire plain: dninventory
Activer monstres: dnmonsters
Plus d'argent avec [Espace]: dncashman
Dernier épisode: dnending
Energie max: dneat
Munitions max: dnnuk
Vitesse: dnrate
Message caché: dnbeta
Message caché: dncosmo
Message caché: dnallen
Voir pub pour Apple: dn1984
Les écrans de sécurité sont des Macs: dnmacs
Mouvement spécial: dnmonkey
Message inconu: dntime

Duke Nukem Forever

© 2K Games / Gearbox Software 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE OVERDRIVE

Atteindre le niveau 40 en multijoueur pour débloquer le mode Overdrive. Tous les points gagnés seront doublés et vous empocherez 20 points à chaque fois que vous blesserez un ennemi.

Dungeon Master

© FTL Games 1989

+ D'INFOS FORUM

EXPÉRIENCE FACILE

Placez un ninja dans un couloir et lancez toutes ses armes. Ramassez les et répétez cette procédure jusqu'à avoir autant d'énergie désirée.

Dungeon Master II : The Legend of Skullkeep

© Interplay / FTL Games 1995

PHOTOS DES DÉVELOPPEURS

Choisissez l'option "About" pour voir les noms des développeurs. Donnez à vos personnages le nom de ces développeurs.

Edge

© Mobigame / Two Tribes 2011

+ 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.

DÉBLOQUER LES DERNIERS NIVEAUX

Pour débloquer les derniers niveaux, il faut récupérer tous les cubes colorés : pour cela, scrutez le radar, tous sont affichés dessus, même les mieux cachés !

Empire : Total War

© Sega / Feral Interactive

GAGNER UN TOUR POUR UN ASSAUT PAR LA MER

Pour gagner un tour dans le cadre d'un assaut par la mer, placez votre flotte dans un port ennemi et débarquez vos troupes en utilisant le bouton correspondant qui se trouve en bas dans la même zone que là où vous créez les généraux et les forts, vos armées conservent alors leur potentiel de mouvement une fois débarquées ce qui permet de lancer l'assaut de suite au lieu de risquer une contre-attaque.

Enemy Territory : Quake Wars

© Activision / Aspyr 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OUTILS AUTOMATIQUES

Lorsque vous ne savez pas exactement quel outil employer pour réaliser une tâche en particulier en fonction de votre classe, appuyez sur la touche d'utilisation des objets et certaines actions se feront automatiquement.

Eric's Ultimate Solitaire X

© Delta Tao

+ D'INFOS FORUM

JOURS SPÉCIAUX

Changez la date de votre Mac au jour de Noel, Nouvel an, St Valentin et à d'autre fetes. Entrez Wasel en guise de nom et commencez une partie.

PLUS DE VICTOIRES

Appuyez sur [Caps Lock].

MONTRER LES CARTES

Faites "2", "3", "4", "5", "6", "7", "8", "9", "A", "K", "Q", ou "J" pour montrer les cartes correspondantes.

Escape from Monkey Island

© Ubisoft / LucasArts 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEU MURRAY BALL

Rendez-vous dans "Palace of Prostheses" et utilisez le Dossier System pour entrer le code Monkey-Pumpkin-Bunny et ainsi obtenir le dossier Ryan J.Danzwithwolves. Regardez le dossier, mettez le jeu en pause, puis sélectionnez l'option "Bonus Stuff" pour accéder à Murray Ball.

MINI-JEU MONKEY INVADERS

Complétez tous les mouvements de Monkey Kombat dans le tableau des mouvements pour chaque Monkey Stance et ainsi débloquer le mini-jeu Monkey Invaders.

Escape Velocity

© Ambrosia

+ D'INFOS FORUM

AVOIR PLUS DE CHANCE

Maintenez [Espace] pendant les trois premiers jets de dé.

ESCAPE VELOCITY HAIKUS

Appuyez sur X à l'écran titre.

VOIR LES PAROLES D'UNE CHANSON DU PROGRAMMEUR

Maintenez [Option] + [Command] + [Shift] et cliquez en haut de l'écran titre.

ENTENDRE MESSAGE DU PROGRAMMEUR

Maintenez [Option] + M + B et cliquez sur l'ècrn titre.

ECHAPER LES PIRATES

Maintenez [Shift] et appuyz sur A + O + L.

MESSAGE D'ANNIVERSAIRE

Mettez votre Mac à la date de 30 Juin et chargez une partie.

MODIFIER LES CARACTÉRISTIQUES DES VAISSEAUX

Avec ResEdit, ouvrez le fichier EVdata. Cliquez deux fois sur le carré de texte Ship. Cherchez le nom devotre vaisseau et double cliquez dessus pour changer la valeur de ses caractéristiques. Vous pouvez aussi modifier le prix des vaisseaux de la même manière.

OBTENIR LE FORKLIFT

Allez sur le menu principal et maintenez appuyés les touches

+

+

+ COMMAND et cliquez sur le titre. Vous verrez alors les paroles d'une chanson s'afficher puis le menu réapparaitra. Cliquez sur "Enter ship" et vous pourrez voir dans vos armes un Forklift. C'est l'arme la plus puissante du jeu.

Euro Truck Simulator 2

© Anuman Interactive / SCS Software 2012

+ D'INFOS FORUM

CONVERSION EN KM/H

Durant vos trajets en Angleterre, les limitations de vitesse sont en miles, la limitation doit être multipliée par environ 1,5 pour obtenir la limitation en km/h.

Exemple :

Limitation à 50 mph = Limitation à 75 km/h

LISTE DES CONCESSIONNAIRES

Voici la liste de tous les concessionnaires du jeu, avec la ville où ils se trouvent.

Aberdeen -> Scania
Amsterdam -> DAF
Berlin -> MAN
Birmingham -> MAN
Bratislava -> Mercedes
Brême -> DAF
Bruxelles -> Iveco
Calais - MAN>
Cardiff -> DAF
Dortmund -> MAN
Dresde -> Scania
Dusseldorf -> Renault
Edimbourg - > MAN
Felixstowe -> Renault
Francfort -> Iveco
Genève -> Mercedes
Glasgow -> DAF -
Grimsby> Iveco
Hamburg -> Iveco
Hanovre -> Scania
Leipzig -> DAF
Lille -> MAN
Londres -> Volvo
Luxembourg - Volvo>
Lyon -> Renault
Milan -> Scania
Manchester -> Scania
Monaco de Bavière -> MAN
Newcastle -> Mercedes
Nuremberg -> Volvo
Osnabrück -> Volvo
Paris -> Renault

Plymouth -> Mercedes
Prague -> Renault
Rostock -> Renault
Rotterdam -> Mercedes
Salzbourg -> DAF
Szczecin -> Mercedes
Strasbourg -> Scania
Stuttgart -> Mercedes
Turin -> Iveco
Vérone -> Volvo
Vienne -> Iveco
Wroclaw -> Volvo

© Paradox Interactive / Paradox Development 2013

TECHNIQUE DE SIÈGE

Lorsque vous êtes en guerre, vous devrez assiéger les provinces ennemies. Cela peut prendre des mois, voire des années pour les plus grandes forteresses, ou être très coûteux en hommes si vous attaquez directement les fortifications adverses.

Pour réduire le temps passé à assiéger les provinces, ainsi que vos pertes, il vous faut organiser votre armée de cette manière :

- faites plusieurs armées de 1.000 hommes (un régiment d'infanterie), qui chacune iront faire le siège d'une province,et donc amoindrir les défenses ennemies.
- regroupez votre artillerie et un bon groupe d'infanterie (environ 10-15 régiments d'infanterie et autant d'artillerie) dans une seule armée avec le général à la valeur de siège la plus élevée.
- lorsque le siège d'une province est en bonne voie (fortifications entamées, désertion de défenseurs, valeur de "dé" élevée ...), déplacez votre armée de siège et son général sur votre province et lancez l'assaut. Celui-ci devrait être rapide, et peu coûteux en hommes. Ainsi, vous pourrez faire plusieurs assauts consécutifs, sans subir de pertes importantes.

En occupant ainsi un grand nombre de provinces avec vos petites armées de 1.000 hommes, vous entamez les défenses adverses, vous réduisez fortement l'économie du pays adverse (siège veut dire moins d'argent), tout en l'empêchant de recruter de nouveaux régiments dans les provinces que vous assiégez (les nouvelles unités seront presque toujours directement annihiler par les troupes qui assiègent la province).

Une précaution importante : vous devez conserver une ou plusieurs armées qui devront détruire les armées adverses. Laissez ces armées de combat en avant des troupes de sièges, et n'hésitez pas à envoyer un petit groupe de cavalerie se déplacer sur le territoire ennemi pour repérer les armées de votre adversaire.
Autrement, si vous laissez vos régiments qui assiègent sans défense, une petite armée ennemie de 5-10 régiments pourra sans le moindre problème détruire toutes vos troupes qui sont en plein siège, les uns après les autres.

AUGMENTER LES RELATIONS GRÂCE AUX RÉVOLTES

Il est possible dans le jeu d'augmenter les relations diplomatiques via la diplomatie (alliance militaire, mariage royal, diplomate pour améliorer les relations ...). Mais il est aussi possible d'augmenter significativement et pacifiquement ses relations par la voie militaire.

Pour cela, vous devez disposer d'un accès militaire sur le territoire de l'état "x" avec lequel vous souhaitez avoir de meilleures relations. Ayez une armée avec les trois corps (infanterie, cavalerie, artillerie) à proximité de cet état "x". Lorsqu'une révolte éclatera sur le territoire de "x", envoyez tout de suite votre armée pour détruire les révoltés avant que les armées de l'état "x" ne le fassent. Vous verrez alors que vos relations diplomatiques s'en trouvent grandement améliorées (~ +25 points).

Si l'état "x" n'a pas d'armée à proximité, vous pouvez mettre attendre que les révoltés prennent le contrôle de la province pour les attaquer. Le fait de libérer une province vous octroiera un autre bonus en relation, à un coût militaire très faible.

GAGNER TRÈS FACILEMENT DE L'ARGENT

Grâce aux tableaux comparatifs, vous pouvez avoir une connaissance parfaite du montant du trésor de chaque pays (vous pouvez même classer les pays pour plus de clarté). Généralement, les pays avec les hauts montants d'argent (entre 2.000 et 20.000 ducats) sont des pays technologiquement sous-développés (Mali, Swahili, Huron, Aztèques ...).

Il vous suffit de déclarer la guerre à ces pays, et avec seulement quelques milliers d'hommes, vous obtiendrez facilement le contrôle total du pays attaqué.

La conquête est souvent facile, et, s'il est impossible de découvrir les provinces vierges sans avoir un explorateur, ce n'est pas le cas quand vous attaquez un pays dont vous ne connaissez que quelques provinces (le déplacement de vos troupes est juste plus lent qu'avec un explorateur, mais ce n'est pas un problème).

De plus, du fait d'une technologie très faible, les armées adverses sont souvent anéanties (même à 1 contre 10), et les sièges des provinces se font très rapidement (une phase de siège face au Mali dure 5-10 jours, alors qu'en Europe, c'est 30 jours).

Une fois le pays occupé à 100%, vous pouvez alors le rançonner et récupérer plusieurs milliers de ducats.

Bien sûr, il vous faudra soit un Casus Belli, soit être prêt à perdre 2 points de stabilité.

Pour avoir un Casus Belli facilement, envoyez un colon dans une province limitrophe de l'état que vous souhaitez attaquer, et dès que le colon est arrivé, falsifier une revendication sur une des provinces de votre futur ennemi. Vous obtiendrez alors rapidement un Casus Belli (la falsification est assez rapide), ou en recevrez même parfois directement.

Au pire, 2 points de stabilité pour plusieurs milliers de ducats est un investissement rentable.

Exolon DX

© RetroSpec

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Tappez "ad astra" dans le High Score.

Extreme Assault

© Ubisoft / Blue Byte 1998

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Tappez "oh dear" dans le menu principal pour activer les touches suivantes dasn le jeu:

Munitions max: [Option] + 1
Arme plus puissante: [Option] + 2
Energie max: [Option] + 3
Mode Dieu: [Option] + 4
Mode wow: [Option] + 5
Finir la mission: [Option] + 6
Désactiver ennemis: [Option] + 7
Mode hélico: [Option] + 8
Mode tank: [Option] + 9
Mode speed: [Option] + 0
Téléportation vers zone de sécurité: [Option] + [Ctrl] + 0

F/a-18 Hornet 3.0

© Graphic Simulations 1997

+ D'INFOS FORUM

ETRE INDÉTECTABLE

Pour être indétectable aux radars et missiles ennemis, il vous suffit de voler en dessous de 100 pieds. Mais, attention à ne pas vous crasher en volant trop près du sol.

PASSER LA MISSION

Maintenez [Option] et cliquez sur Briefing.

CHOIX DE L'AVION

Maintenez [Option] et sélectionez "Tour Of Duty" dans le menu des options. Entrez alors un des codes suivants dans la fenètre apropriée:

Night Hawk stealth fighter: F117
The MiG27: MG27
Advanced Soviet Su-27 fighter: SU27
A-10 Warthog: A10A
Radar plane sans armes: AWAC
Boeing: 727 B727
McDonnell-Douglas DC-10: DC10
The MiG21: MG21
B-52 bomber: B52G
Tupelov bomber: TU20
F-111 fighter/bomber: F111

CHOIX DE L'AVION

Maintenez [Option] et sélectionez "Tour Of Duty" dans le menu des options. Entrez alors un des codes suivants dans la fenètre apropriée:

Night Hawk stealth fighter: F117
The MiG27: MG27
Advanced Soviet Su-27 fighter: SU27
A-10 Warthog: A10A
Radar plane sans armes: AWAC
Boeing 727: B727
McDonnell-Douglas DC-10: DC10

The MiG21: MG21
B-52 bomber: B52G
Tupelov bomber: TU20
F-111 fighter/bomber: F111

F1 2012

© Codemasters 2012

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉPASSER AVEC UN FLASHBACK

Si vous êtes derrière un adversaire au dernier virage et que vous avez encore un flashback inutilisé, attendez d'être à l'entrée de ce premier et utilisez le flashback pour faire faire à votre adversaire une sortie de piste et ainsi le doubler.

Fable : The Lost Chapters

© Microsoft / Lionhead 2006

LES PORTES DÉMONIAQUES

Guilde des Héros

Allumez votre torche et avancez vers elle, vous trouverez « Se faire des amis » et « Livre de sorts », un tatouage « Hurlement » et un élixir de vie.

Gorge de Greatwood

Faites monter de +40 vers le mal votre modificateur devant la porte (en tuant quelqu'un ou en mangeant des crousti-poulet par exemple), vous trouverez le marteau de Wellow.

Le Cottage Rose

Offrez-lui une boîte de chocolat ou une rose rouge, une tenue complète radieuse de volonté vous y attend.

Caves de Greatwood

Présentez-vous devant elle avec un modificateur de combat de 14 au moins pour entrer, vous trouverez Bluetane le coutelas.

Entrée de Darkwood

Combattez les protecteurs de la porte, des hobbes, vous trouverez une tenue noire complète d'utilisateur de volonté.

Bordel de Darkwood

Vous devrez avoir eu au moins 10 rapports sexuels pour y pénétrer, vous y trouverez un chapeau de proxo.

Demeure Grey

Il vous faudra être marié à Lady Grey pour pouvoir rentrer, ici se trouve la hache Ronock.

Barrow Field

Il va vous falloir manger jusqu'à être suffisamment gros pour que la porte daigne s'ouvrir. A l'intérieur un Elixir de volonté vous attend.

Route Abandonnée

Il va vous falloir 3 costumes complets pour faire s'ouvrir cette porte, tout d'abord une armure de plate, ensuite une tenue d'utilisateur de volonté noir et enfin une tenue de bandit. La masse du marionnettiste vous attend ici.

Pierres de Witchwood

Il va vous falloir frapper les pierres pour former le nom de la porte (HITS).

Knothole Glade

Il va falloir infliger suffisamment de dommages à la porte avec une arme de jet en un seul coup. Un Elixir de vie se trouve ici.

Colline du Bourreau

Elle vous demandera de vaincre un héros en combat singulier (en l'occurrence Tonnerre).

Cimetière de Lytchfield

Retrouvez les biens volés à Nostro. Vous y passerez obligatoirement pour l'aventure, elle permet de libérer le chemin vers la prison de Bargate.

La Croisée

Elle n'apparaît et ne s'ouvre que lorsque Jack of Blades est vaincu dans la salle du destin. Vous devez résoudre l'énigme (minigame) pour obtenir le coeur de feu.

Nécropole

Donnez toutes vos clefs d'argent à la porte, derrière se trouve L'Endeuilleur.

EMPLACEMENT DES CLEFS D'ARGENT

1. La Croisée

Il faut détruire les ronces vers la grande statue.

2. Bowerstone Sud

Sur le balcon, à l'étage de la première boutique, à gauche en entrant dans la ville.

3. Bowerstone Sud

En donnant tous les livres au professeur Goutt.

4. Fisher Creek

Derrière la cabane du pêcheur, il faut pêcher là où il y a des remous.

5. Fisher Creek

En gagnant le deuxième prix du concours de pêche.

6. Le bois de la guilde

Il faut pêcher dans le lac où vous avez battu les bandits là où il y a des remous.

7. Lac de Greatwood

Au nord, la clé est sur le pont cassé.

8. Ferme aux vergers

Il faut pêcher au bout de la passerelle en bois là où il y a des remous.

9. Le cottage Rose

Près de la maison, il y a un rond formé de fleurs rouges, creusez au milieu (l'icône pelle doit apparaître).

10. Grotte des hobbes

Il y a un cercle de champignons dans la salle du pouvoir, creusez au milieu.

11. Lac de Darkwood

Il faut tirer une flèche dans la pierre avec un trou (près de la sortie vers le barrage de Darkwood).

12. Ancienne porte Cullis

Il faut pêcher à l'ouest de la carte, près du pont.

13. Demeure Grey

Il faut pêcher près de la porte démoniaque.

14. Oakvale (cimetière)

Il faut creuser près de la statue avec la hache (quête du fantôme).

15. Oakvale

Il faut gagner le 2e prix du Latte-Poulet.

16. Camp de Deux-Lames

Tout à gauche du premier camp sur une terre isolée par de l'eau il y a un coffre et des tonneaux. Il faut creuser entre les deux.

17. Pierres de Witchwood

Il faut pêcher dans la mare à gauche de la porte démoniaque.

18. Lac de Witchwood

Il y a une statue avec une lueur rouge. Il faut creuser devant elle.

19. Knothole Glade

Il y a un cercle de plantes entre quelques maisons dans la partie Sud de la place, pas loin de la taverne. Il faut creuser au milieu.

20. Colline Windmill

Dans le jardin de la petite ferme à l'ouest de la carte, creusez.

21. Colline Windmill

Derrière le moulin, creusez à l'intérieur du cercle de fleurs.

22. La colline du bourreau

Durant la quête pour vous marier avec Lady Grey, lorsque vous tombez avec Tonnerre, il y a une petite place où pêcher.

23. Manoir de Bowerstone

Lorsque vous êtes marié à Lady Grey, pénétrez dans son manoir et cherchez son lit, il y a une clef à l'intérieur.

24. Cimetière de Lychfield

Dans le tombeau au sud de la carte, la clef est sur un corps.

25. Cimetière de Lychfield

Creusez dans une tombe portant le nom de "Katie Sutter" juste à côté du tombeau précédent.

26. Cimetière de Lychfield

Pêchez dans le ruisseau près du gardien du cimetière.

27. Chemin de la falaise

Sur la colline au nord de la carte, passez le tunnel souterrain, il y a un endroit où creuser.

28. Hook Coast

Dans un meuble, au rez-de-chaussée du phare.

29. La baie perdue

Il faut creuser dans une tombe sur la plage, à coté de la maison.

30. Nécropole

Il faut pêcher à coté de la Porte Démoniaque.

Factory

© Roundhouse Entertainment 1993

CHOIX DU NIVEAU

Allez à la fenêtre de nouveau jeu et tappez #<lettre du jour> en remplaant le jour 1 par A, le jour 2 par B etc. Ensuite maintenez [Command] + [Option] + [Shift] + [Caps Lock] et cliquez sur "OK".

Fallout

© MacPlay / Black Isle Studios 1997

MEILLEURE AC

Mettez une armure, enlevez la pour mettre dans un sac puis remettez la sur vous, votre AC montera à chaque fois.

Flashback

© MacPlay / Delphine Software International 1995

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

N°	Facile	Moyen	Difficile
2	GHOST	FRGO	METHOD
3	LEGEND	JERK	SNARE
4	SPHERE	KOIK	JUSTICE
5	BULLET	KIMO	FATHOM
6	DISRUPT	LEDUX	DEGREE
7	TRAUMA	MORDO	REASON

Le code du niveau de fin est : OPAQUE

MODE TRICHE

Faites [Command] + [Espace] pour activer les options de triche et pour passer les séquences avec [Del].

Food Chain

© Kaffeen Productions

+ D'INFOS FORUM

100 PICKS

Tappez "100picks" pendant le jeu.

Football Manager 2011

© Sega / Sports Interactive 2010

BEAUCOUP D'ARGENT

Afin d'avoir beaucoup d'argent, allez dans "Etat de la partie", "Ajoutez un nouvel entraîneur" et sélectionnez un club riche, tel que Manchester City. Ensuite, achetez l'un des joueurs du club de départ en proposant une énorme somme. Acceptez et validez le transfert par la suite.

Footbar Versus the DEA

+ D'INFOS FORUM

BOUCLIERS INFINIS

Maintenez [Shift] pendant le jeu.

Fracas

© Superior Quality Software

+ D'INFOS FORUM

TEST SON

Appuyez sur J + B à l'écran titre.

Frogatto & Friends

© Lost Pixel

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 collectionant 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 Noueux, 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 mois 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 cabine 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 inexpliquée. 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 même 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 vos 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 débloque 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 débloqué ! 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. Sautez 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 débloqué 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". Sautez 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. Sautez, 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. Sautez 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 noueux". 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 noisettes-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 passez 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 !

FTL : Faster than Light

2012

+ D'INFOS FORUM

GUIDE : LES VAISSEAUX

Ce guide a pour but de détailler les vaisseaux (de type A et B) et les différentes façons de les débloquer dans FTL. Attention toutefois si vous ne voulez pas être spoilé !

Chaque vaisseau peut être débloqué en difficulté " Easy " (il pourront être joués en difficulté " normal " par la suite). Ils se débloquent tous d'une manière différente, et chaque vaisseau de type B requière d'accomplir 2/3 " achievements " avec le vaisseau de type A correspondant.

`ta " The kestrel Cruiser " A (The Kestrel)
C'est le vaisseau de départ (16 Fuel, 8 missiles, 10 Scrap, 8 barres d'énergie). Vaisseau Standard; équipage standard de 3 Humains.

" The burst Laser II " est l'une des meilleures armes du jeu, grâce à son bon rapport projectile/énergie utilisée. Le missile " Artemis ", lui, requière seulement une barre d'énergie, mais possède une longue durée de charge.

`ta " The Kestrel Cruiser " B (Red-tail)
(16 Fuel, 5 missiles, 10 Scrap, 8 barres d'énergie) Il joue désormais dans la cour des grands avec ces 4 " Basic Laser ". Aussi vous démarrerez avec un Zoltan ainsi qu'un Mantis, en plus de deux humains.

" The Stealth Cruiser " A (The Nesasio)

(16 Fuel, 10 Scrap, 8 Barres d'énergie) Vous commencez avec du camouflage (de niveau 1) à la place des boucliers habituels; Cela permet de détruire des vaisseaux simples sans prendre de dégâts; mais les astéroïdes, les " beam weapons " et les drones peuvent vous êtres fatal.

Aussi Vous commencerez avec 2 augmentation: " Long-Ranged Scanners " qui est très utile pour éviter les champs d'astéroïdes, et " Titanium System Casing " (protection de 15pourcent supplémentaire à tous les systèmes du vaisseau).

Pour débloquer le vaisseau :

> Posséder un membre d'équipage Engi

> Trouver le territoire natal des Engi (Secteur vert)

> Un emplacements du secteur possèdera un dialogue spécial, avec une option bleue, permettant à un Engi monter à bord du vaisseau. Choisissez cette option. Il y aura 2 quêtes ajoutées à votre map.

> A chacune d'elle se trouvera un vaisseau qui voudra s'enfuir. Ne les laissez pas faire. Une fois qu'ils auront peu de vie, ils s'arrêteront et vous parlerons. Un des deux ne vous donnera rien, l'autre vous donnera une nouvelle quête.

> Au nouvel emplacement de quête se trouvera un vaisseau Mantis. Détruisez le! Vous aurez ainsi débloqué " The Stealth Cruiser ".

`ta " The Stealth Cruiser " B (DA-SR 12)
(16 Fuel, 10 Scrap, 7 Barres d'énergies) Tout comme celui de type A vous commencerez avec du camouflage; de niveau 2 cette fois-ci.

Le " Glaive beam " est une arme incroyablement puissante, mais qui requiert 25s de charge! Aussi votre moteur est

moins performant que celui de type A et vous perdez votre augmentation " Titanium System Casing ". De plus, votre infirmerie ne laisse que 2 places à votre équipage.

`ta " The Mantis Cruiser " A (The Gila Monster)
(16 Fuel, 16 Missiles, 10 Scrap, 7 Barres d'énergie) Armes faibles, mais un équipage de 3 Mantis et un téléporteur 2 places! Ils constituent votre force.

Vous possédez une augmentation vous allouant 25 pourcent de bonus à la vitesse pour votre équipage " Mantis Pheromones ".

Pour débloquer le vaisseau :

> Posséder un Mantis, téléportation et infirmerie de niveau 2.

> Trouver le territoire Natal des mantis (Secteur rouge).

> Un emplacement du secteur contient un événement avec le capitaine KazaaakplethKilik, un voleur. Vous aurez une option bleue pour que votre Mantis leur fasse une danse. Choisissez cette option, et vous devrez combattre le vaisseau.

> Ne le détruisez pas! Vous devez tuer tout l'équipage (utilisez votre téléporteur).

> Après ça, choisissez l'option bleue pour téléporter tous votre équipage à bord, afin de vérifier pour d'éventuels survivants.

> Choisissez l'option bleue pour sauvez le capitaine du vaisseau ennemi grâce à votre infirmerie de niveau 2. Vous avez désormais " The Mantis Cruiser "!

`ta " The Mantis Cruiser " B (The Basilisk)
(16 Fuel, 15 Drones, 10 Scrap, 11 Barres d'énergie) Possède un téléporteur 4 places (collé à l'infirmerie) et des boucliers de niveau 2, ainsi que le même bonus de vitesse que le type A.

Mais pas d'armes! Cependant, la téléportation de Mantis s'avère être une arme fatale si la réserve d'oxygène de votre vaisseau reste intact durant l'assault " téléportation ".

Votre " boarding " drône vous sera utile pour aider à tuer l'équipage ennemi.

" The Engi Cruiser " A (The Torus)

(16 Fuel, 15 drones, 10 Scrap, 10 Barres d'énergie) Probablement votre premier vaisseau à débloquer (facile à débloquer, et peut s'avérer très puissant à partir de 2 drones de combat).

Vous possédez une augmentation soignant votre équipage en continu! " Engi Med-bot Dispersal "

Pour débloquer le vaisseau :

> Atteindre le 5ème Secteur

`ta " The Engi Cruiser " B (The Vortex)
(16 Fuel, 6 Drones, 10 Scrap, 9 Barres d'énergie) Augmentation différente de celle du type A: " Drone Reactor Booster " qui rend vos drones plus rapide à bord de votre vaisseau. Franchement, ce vaisseau n'as rien d'un combattant digne de ce nom. Vous démarrez avec un seul membre d'équipage, des drones de réparation, votre infirmerie n'a que 2 places, et vous n'avez plus le soin en continu du type A.. Le choix est vite fait.

" The Federation Cruiser " A (The Osprey)

(16 Fuel, 5 Missiles, 2 Drones, 10 Scrap, 8 Barres d'énergie) Équipage varié, configuration du vaisseau bien organisé; se veut standard pour le reste.

Pour débloquer le vaisseau :

> Finir le jeu en battant le vaisseau final.

`ta " The Federation Cruiser " B (Nisos)
(16 Fuel, 9 Missiles, 10 Scrap, 9 Barres d'énergie) Organisation assez fun en oubliant l'infirmerie à 2 places seulement; reste standard.

" The Slug Cruiser " A (Man of War)

(16 Fuel, 15 Missiles, 10 Scrap, 8 Barres d'énergie) Les Slug sont intéressants, mais c'est ennuyeux de ne pas avoir de système de capteurs. Soyez sûr de ne pas laisser le feu vous envahir!

" Anti-Bio beam " tue généralement les ennemi en 2 coups (grâce à vos Slugs, même sans capteurs, vous savez ou se trouvent les ennemis).

Vous possédez l'augmentation " Slug Repair Gel " permettant de réparer automatiquement les brèches faites dans votre vaisseau.

Pour débloquer le vaisseau :

> Acheter capteurs niveau 2 (peut être 3) ou un slug (Long range Sensors peut aussi fonctionner)

> Trouver le territoire natal des Slug (Secteur violet)

> Un grand nombre de vaisseau Slug vont se rendre après avoir été amoché en échange de ce qui se trouve dans leur vaisseau. Faites cela. Un d'eux aura une arme expérimentale, demandez plutôt des informations. Vous aurez une nouvelle quête sur votre map.

> Au nouvel emplacement de quête, choisissez l'option bleue sur laquelle vous tombez. Vous aurez droit à un combat contre un ennemi voulant fuir. Détruisez le! Et obtenez le " Slug Cruiser "!

`ta " The Slug Cruiser " B (The Stormwalker)
(16 Fuel, 25 Missiles, 10 Scrap, 7 Barres d'énergie) Maintenant ce vaisseau est optimal. Vous avez 3 Slugs, et ceci est un vaisseau d'invasion. Même sans capteurs vous savez où se trouvent les ennemis, grâce à vos slugs.

Vous avez le " Healing Burst " qui rend vos invasions 100% fiables; incontournable puisque vous ne possédez pas d'infirmerie.

" The Rock Cruiser " A (Bulwark)

(16 Fuel, 28 Missiles, 10 Scrap, 8 Barres d'énergie) Organisation du vaisseau intéressante, avec des Rocks immunisés contre le feu. Vous avez seulement des missiles (Artemis et Hull missile -combinaison très puissante-), donc soyez prudent avec vos munitions.

Pour débloquer le vaisseau :

>Trouver le territoire natal des Rocks (Secteur rouge)

>Dans un emplacement du secteur se trouvera des Rocks insultant votre vaisseau. Prenez l'option " I'll get there or die trying ". Une quête s'ajoute à votre map.

>A l'emplacement de quête se trouve un vaisseau Rock près d'une étoile. Vous devez attendre qu'ils s'enfuient, puis faites de même. Une nouvelle quête s'ajoute.

>Allez à l'emplacement de quête, et vous obtiendrez le " Rock Cruiser ".

`ta " The Rock Cruiser " B (Shivan)
(16 Fuel, 18 Missiles, 10 Scrap, 8 Barres d'énergie) Attention, vous n'avez pas d'ouverture vers l'extérieur! Vous devrez éteindre manuellement tous les feu et il n'y a pas de contrôle de porte non plus. Mais avec 4 Rocks dans votre vaisseau, pas la peine de s'en faire si des intrus se présentent à vos portes et mettent le feu.

Probablement le meilleur vaisseau pour finir le jeu. Ces 4 rocks font vraiment peser la balance. Mettez le feu aux vaisseaux ennemis, et téléportez vous à l'intérieur.

" The Zoltan Cruiser " A (The Adjudicator)

(16 Fuel, 12 Missiles, 2 Drones, 10 Scrap, 5 Barres d'énergie) Le bouclier Zoltan possède 5Hp que vous possèderez à chaque nouvel emplacement; Il absorbe tout. Il bloque aussi les téléportations et les drones. Il est " consommé " avant vos boucliers normaux.

Pour débloquer le vaisseau :

> Trouver le territoire natal des Zoltans (Secteur vert)

> Un emplacement contiendra un vaisseau amical vous saluant. Choisisser " Hear them out ". Une nouvelle quête s'ajoute alors à votre map.

> Choisissez toutes options amicales, non-violentes ou de coopérations et vous obtiendrez le " Zoltan Cruiser ".

`ta " The Zoltan Cruiser " B (Noether)
(16 Fuel, 2 Drones, 10 Scrap, 5 Barres d'énergies) Même bouclier Zoltan que le type A. Similaire au premier, l'organisation et les armes se veulent toutefois meilleurs. Vous pouvez les mettre a genou avant que votre bouclier zoltan ne soit dissipé grâce à votre canon a ion.

Full Throttle

© LucasArts 1995

GAGNER LES COMBATS

Pour gagner les combats en moto, appuyez sur les touches

et V.

FINIR LE JEU

Pour aller directement à la fin du jeu, appuyez simultanément sur les touches

et W.

AFFICHER LES VÉHICULES

Arrétez de bouger et ne toucezacun objet pendant quelques minutes pour voir des véhicules…

MINI-JEU

Demandez à l'home au couteau si vous pouvez jouer 50 fois.

Future Cop L.A.P.D.

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, maintenez enfoncé F10 et entrez l'un des codes suivants. Puis, maintenez enfoncé F10 et appuyez sur F5 pour activer le code, autant de fois que nécessaire. Pour saisir un nouveau code, maintenez F10 F6

F2, F1, F4, F3 Restaure énergie
F2, F1, F4, F3, F3, F4, F1, F2 Le joueur bleu devient noir
F2, F4, F1, F3, F1, F3, F4, F2 Recharge arme 1
F4, F3, F1, F2, F4, F3, F1, F2 Recharge arme 2
F2, F1, F2, F4, F2, F1, F3 Recharge arme 3

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

2 TAFRGYBIRR
3 CRGRGYBLRY
4 FUMRGYBLRL
5 SIFUGOBLLY
6 TAGUGOBLLL
7 CRMUGOBLLL
8 FEMUGOBYSL

Gabriel Knight : Sins of the Fathers

© Sierra

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

JOUR UN

LA LIBRAIRIE (1ER PASSAGE)

Lisez votre journal. Vous discutez ensuite avec Grace : Les messages (plusieurs fois) et tous les autres sujets. Vous devez prendre les pinces et la loupe. Parcourez le livre de Hans Ritter sur l'étagère en haut à gauche, c'est un recueil de poème. Lisez ensuite le livre sur les serpents sur l'étagère en haut à droite. Ouvrez ensuite la caisse de la librairie et prenez le bon cadeau. Enfin ouvrez la porte et sortez. Allez voir la grand-mère de Gabriel.

LA MAISON DE GRAND-MERE KNIGHT

Interrogez là sur les sujets suivants : La famille Knight, Harrison Knight, Philip Knight, Margaret Templeton, elle-même, la rencontre avec grand-père et tous les autres sujets. Vous devez monter les escaliers vers le grenier. En haut prenez le calepin de dessin de votre grand-père. Lisez ce calepin et regardez la pendule. Actionnez les aiguilles et positionnez les sur 3H00 puis actionnez ensuite le cadran extérieur et positionnez la tête de dragon sur 12H00 et actionnez la clef pour finir. Prenez la photo et la lettre. Regardez la photo et lisez la lettre. Descendez ensuite les escaliers. Interrogez votre grand-mère : Heins Ritter, Shattenjager. Ouvrez ensuite la porte et sortez. Allez vers le commissariat de police.

LE COMMISSARIAT (1ER PASSAGE)

Parlez au brigadier des sujets suivants : Détective Mosely, le lieu du crime, les photographies. Il vous donne une enveloppe. Ouvrez l'enveloppe. Regardez ensuite les deux photos. Ouvrez la porte et sortez. Aller à Jackson Square.

JACKSON SQUARE

Le square est divisé en quatre tableaux. Allez au tableau en haut à gauche. Regardez le mime. Approchez-vous de lui et faites en sorte qu'il vous suive. Allez au tableau en bas à droite. Amenez-le vers le motard. Dès qu'ils sont partis, allumez la radio du policier sur la moto. Ecoutez ensuite les messages au sujet du nouveau crime vaudou. Partez et allez sur le lieu du crime. Attendez de vous retrouver seul. Utilisez le calepin sur le dessin au sol. Regardez ensuite les herbes à droite et utilisez la loupe pour agrandir l'objet. Utilisez les pinces pour prendre l'écaille. Observez l'écaille. Allez au bord de l'eau et prenez l'argile sur le sol. Allez ensuite au commissariat voir Mosely voir votre vieux copain Mosely (à titre indicatif la voix américaine pour Mosely est joué par Mark Hamill, le Luke Skywalker de Star Wars).

LE COMMISSARIAT (2EME PASSAGE)

Parlez au brigadier de : Détective Mosely. Ouvrez le portillon. Ouvrez-la porte du bureau de Mosely et entrez. Interrogez Mosely sur : Les dessins autour du cadavre, les six autres modèles et les autres sujets sauf la photographie. Ouvrez la porte et sortez. Parlez à la femme policier assise au bureau: "Pouvez vous me fournir un dossier". Lisez ce dossier. Posez le dossier sur le bureau. Ouvrez la porte du bureau et retournez voir votre ami Mosely. Parlez-lui de : La photographie : "Attendez, je veux vérifier ma coiffure". Sortez du bureau. Prenez le dossier sur le bureau. Utilisez ensuite le dossier sur la photocopieuse et poser le dossier sur le bureau à nouveau. Entrez dans le bureau de Mosely. Après la photo, ouvrez la porte et sortez. Allez au bazar de Dixieland.

LE BAZAR DE DIXIELAND

Lisez la publicité sur le comptoir au sujet des feux de la Saint-Jean et montrer la photographie du meurtre à Willy, il va pousser un léger hurlement en disant « Cabri Sans Cor ». Ouvrez la porte et sortez. Allez ensuite à la librairie Saint Georges.

LA LIBRAIRIE (2EME PASSAGE)

Discutez avec Grace au sujet de : Les messages, faire une recherche sur Malia Gedde.

JOUR DEUX

LA LIBRAIRIE (1ER PASSAGE)

Lisez comme chaque matin le journal. Parlez à Grace pour qu'elle vous donne l'adresse de Malia Gedde. Ouvrez la porte et sortez. Allez ensuite au musée vaudou pour faire la rencontre du mystérieux et imposant Dr John.

LE MUSEE VAUDOU

Regardez le gros serpent dans son vivarium pour que dans votre conversation le Dr John vous parle de Moonbeam. Conversez avec le Dr John sur les sujets suivants : le vaudou, le vaudouisme actuel, le hoodoo, l'histoire du vaudouisme (jusqu'à ce qu'il vous parle de Marie Laveau). Sortez et Allez voir Moonbeam.

LA MAISON DE MOONBEAM (1ER PASSAGE)

Parlez à Moonbeam : le vaudou, la nuit de la Saint Jean, les serpents, Grimwald et posez ces questions : "Ou avez-vous trouvé Grimwald", "Comment Avez-vous dompté Grimwald", "Que diriez-vous de me donner une écaille du Grimwald", "Pouvez-vous me montrer comment vous domptez le Grimwald". Pendant qu'elle vous fait la danse du serpent, dès qu'elle a le dos tourné, prennez la peau de serpent dans la cage de Grimwald. Sortez de la maison et allez au commissariat.

LE COMMISSARIAT

Parlez au brigadier (dont la fonction principale dans le jeu est standardiste, il faut le reconnaître) de : Détective Mosely. Ouvrez le portillon et utiliser le thermostat à côté de la porte du bureau puis positionnez-le sur 80°. Ouvrez la porte du bureau et entrez. Interrogez Mosely : Demandez-lui du café. Dès que Mosely est sorti, prenez le badge de police sur la veste au dos du fauteuil de mosely. Ouvrez la porte et sortez. Ouvrez le portillon et sortez. Allez à Jackson Square.

JACKSON SQUARE

Allez au tableau en haut à droite. Allez près du dessinateur suivez son dessin qui s'envole. Allez au tableau en bas à gauche. Donnez le bon cadeau au marchand ambulant qui vous donne un hot-dog en échange. Donnez ensuite hot-dog au petit danseur. Parlementez avec le danseur : "Peux-tu passer entre les barres de la statue ?". Il vous donne le dessin technique. Donner le dessin technique au dessinateur. Il est tellement content qu'il vous propose son aide que vous allez bien evidemment accepter. Donnez la reproduction du dessin vaudou ainsi que la photocopie des six autres dessins. Partez à la maison de Malia Gedde.

MAISON DE MALIA GEDDE

Actionnez le heurtoir de la porte et discutez avec le maître d'hôtel que l'on croirait tout droit sorti de la Famille Addams des sujet suivants : "Je voudrais voir Malia Gedde", "Je suis vraiment en service commandé". Montrez le badge que vous avez piqué à Mosely au majordome. Interrogez Malia sur : Le vaudou (2 fois), le lac Ponchatrian (2 fois), flirter (5 fois). Une fois qu'elle vous a mis dehors allez au cimetière Saint-Louis.

LE CIMETIÈRE SAINT-LOUIS

Interrogez le jardinier sur : Marie Laveau (2 fois), les autres tombes marquées, le premier cimetière Saint Louis et utilisez le calepin sur les inscriptions de la tombe. Lisez la page de signes puis aller voir Moonbeam.

LA MAISON DE MOONBEAM (2EME PASSAGE)

Donnez le message à Moonbeam. Elle vous décode ce message. Allez maintenant au Bazar de Dixieland.

LE BAZAR DE DIXIELAND

Regardez la vielle dame qui parle avec Willy (Madame Cazaunoux). Parlez à Willy de : les masques d'animaux, Willy Jr. Ouvrez la porte et Allez à la librairie Saint Georges.

LA LIBRAIRIE (2EME PASSAGE)

Parlez à Grace de : Les messages, faire des recherches sur Mme Cazaunoux.

JOUR TROIS

LA LIBRAIRIE (1ER PASSAGE)

Lisez votre journal et regardez le tableau à côté de Grace. Parlez à l'homme qui vient d'entrer (qui se trouve être un commerçant voisin assez collant et désagréable) : "Combien me donnerais-tu pour cela ?", "Ne te mêle pas de cela Grace", "D'accord il est à toi". Parlez à Grace de : Les messages, le numéro de téléphone de Wolfgang Ritter. Allez dans la chambre de Gabriel et Prenez le gel pour cheveux dans l'armoire de la « salle de bain ». Lisez la feuille d'annuaire que Grace vous a donnée. Utilisez le téléphone et composer le 5551280, sans résultat. Utiliser de nouveau le téléphone et composer le 5556170, et dites : "Je dois parler à madame Cazaunoux", "c'est au sujet des leçons de danse de son chien". Vous obtenez l'adresse de madame Cazaunoux. Utilisez le téléphone et composer le 49093243333, vous discuterez alors avec votre oncle Wolfgang. Sortez et allez au bazar de Dixieland.

LE BAZAR DE DIXIELAND

Donnez le billet de 100 dollars à Willy pour acheter le masque de crocodile. Willy vous offre un flacon d'huile pour votre achat. Lisez la publicité sur le comptoir et sortez. Allez à Jackson Square.

JACKSON SQUARE

Parlez au dessinateur qui vous donne le dessin reconstitué. Regardez ce dessin et allez au tableau en haut à gauche. Allez près de la voyante et dès qu'elle danse, touchez la. Après la danse, prenez le foulard et regardez le.Ensuite utilisez la loupe sur ce foulard pour trouver une écaille et regardez-la. Utilisez ensuite la pince sur l'écaille et comparez les en les utilisant l'une sur l'autre. Enfin donnez le foulard à la voyante et allez au commissariat de police.

LE COMMISSARIAT

Parlez au brigadier de : Détective Mosely. Ouvrez le portillon et la porte du bureau et entrez. Ecoutez la conversation entre Mosely et Crash. Ouvrez la porte et sortez. Allez au Cimetière Saint-Louis.

LE CIMETIÈRE SAINT-LOUIS

Traversez le cimetière, profitez en pour regarder le caveau familial (WRIGHT) si ce n'est pas déjà fait. Admirez la technique de drague de sauvage de Gabriel pendant sa scène avec Malia puis allez à l'université de Tulane.

L'UNIVERSITE DE TULANE

Après la conférence, tellement passionnante que notre héros si endort, ouvrez la porte du fond et entrez pour parler à Hart du : Le Cabri Sans Cor. Montrez ensuite la photo du meurtre à Hart et parlez de : Le vaudou noir, la nuit de la Saint Jean. Montrez à Hart le dessin reconstitué par le dessinateur et sortez pour allez à la cathédrale Saint Louis.

LA CATHEDRALE SAINT-LOUIS

Ouvrez la porte du fond à droite et « empruntez » dans la penderie la robe de prêtre et le col blanc. Sortez et allez à la résidence Cazaunoux.

LA MAISON DE MADAME CAZAUNOUX

Devant la maison, mettez la robe de prêtre (quelle usurpation d'identité). Utilisez le gel sur Gabriel pour paraître un peu plus crédible. Actionnez le heurtoir de la porte et dites de : "C'est le père Mc Laughin qui veut vous voir". Parlez à Mme Cazaunoux de : Le Cabri Sans Cor et répondre : Ca veut dire bouc sans cornes puis parlez de : Les sacrifices humains, les véritables reines vaudou, les lieux de culte vaudou. Elle vous montre un bracelet, utilisez l'argile sur le bracelet pour vous fabriquer un moulage. Sortez et allez à la maison de grand-mère Knight.

LA MAISON DE GRAND-MERE KNIGHT

Parlez à la grand-mère Knight de : Wolfgang Ritter. Sortez et allez à Napoleon House.

LE NAPOLEON HOUSE

Allez devant le bar et conversez avec le barman qui se trouve être une très bonne source d'informations : Le vaudouisme, les barmen (2 fois), Sam et le vaudou (2 fois), les musiciens ambulants puis allez devant les joueurs d'échecs et utilisez l'huile vaudou sur Sam. Répondez à Sam: "C'est de l'huile vaudou très puissante", "Tu ne t'es jamais demandé pourquoi Markus gagnait à chaque fois". Une fois de retour au bar, donnez le moulage d'argile du bracelet à Sam. Sortez et allez à la librairie Saint-Georges.

LA LIBRAIRIE (2EME PASSAGE)

Parlez à Grace : Les messages.

JOUR QUATRE

LA LIBRAIRIE (1ER PASSAGE)

Lisez le journal puis parlez à Grace de : Les messages, faire des recherches sur les échantillons et sortez pour aller à Napoleon House.

LE NAPOLEON HOUSE

Sam vous donne un bracelet. Sortez et allez à l'observatoire du Jackson Square (la paire de jumelles sur la carte).

L'OBSERVATOIRE DU JACKSON SQUARE

Utilisez une des quatre longues vues pour observer Crash en train de parler au joueur de tambour (il faut quand même regarder les quatre longues vues). Suivez ensuite Crash jusqu'à ce qu'il quitte le square et allez à la Cathédrale Saint-Louis.

LA CATHEDRALE SAINT-LOUIS

Montrez le bracelet à Crash et interrogez-le sur : Les joueurs de tambour, les lieux de culte vaudou, vous assistez ensuite à la mort de Crash. Regardez-le et ouvrez sa chemise. Observez son tatouage et reproduisez le sur le calepin de Gabriel. Sortez de la cathédrale et allez à la librairie Saint-Georges.

LA LIBRAIRIE (2EME PASSAGE)

Parlez à Grace : Les messages.

JOUR CINQ

LA LIBRAIRIE (1er PASSAGE)

Lisez le journal et discutez avec Grace de : Les messages, faire des recherches sur les tambours Rada. Prenez la coupure de journal de 1810 et lisez-la. Prenez la lettre de Wolfgang et lisez-la puis lisez le livre qui se trouvait avec la lettre de Wolfgang puis sortez pour aller à l'université de Tulane.

L'UNIVERSITE DE TULANE

Ouvrez la porte du fond et entrez. Regarder Hart qui est vraisemblablement... mort. Prenez ses notes lisez-les et decampez vers le musée vaudou.

LE MUSEE VAUDOU

Vous aurez la charmante surprise de vous faire attaquer par un gros reptile dès votre entrée alors pour ne pas mourir prématurément actionnez l'interrupteur à gauche de l'entrée le plus vite possible pour allumer le ventilateur qui va se charger du serpent à votre place. Après avoir repris votre souffle partez vers la librairie Saint-Georges.

LA LIBRAIRIE (2EME PASSAGE)

Regardez le cendrier sur le bureau. Prenez l'écaille dans le cendrier avec la pince et utilisez la loupe sur l'écaille et comparez-les avec celles déjà en votre possession. Deux d'entre elles sont identiques. Sortez et allez au cimetière Saint-Louis.

LE CIMETIÈRE SAINT-LOUIS

Utilisez le calepin sur les inscriptions sur la tombe pour comparer les deux feuillets d'inscriptions. Prenez la brique et utilisez-la sur le mur de la tombe. Servez-vous des deux feuillets pour composer le message suivant : DJ APPORTE SEKE MADOULE. Après la confirmation du message (un leger signal sonore vous indiquera si l'opération s'est bien déroulée), allez à Jackson Square.

JACKSON SQUARE

Allez au tableau en haut à gauche pour parler à la diseuse de bonne aventure (séance assez flipante) et une fois remis de vos emotions allez au commissariat de police.

LE COMMISSARIAT

Parlez au brigadier de : Détective Mosely. Ouvrez le portillon et entrez dans le bureau de Mosely. Parlez à Mosely de : Demander à rouvrir le dossier, il refusera dans un premier temps il va donc falloir se montrer persuasif. Donnez-lui les notes de Hart, Mosely paraît intéressé. Donnez-lui les deux écailles de serpent identiques, Mosely est intrigué. Donnez-lui ensuite le dessin du dessinateur, Mosely est de plus en plus intéressé. Donnez-lui enfin la coupure de journal de 1810, là s'en est trop pour les nerfs de Mosely il rouvre donc le dossier. Sortez et vous rentrerez automatiquement chez vous.

JOUR SIX

LA LIBRAIRIE (1ER PASSAGE)

Lisez le journal et parlez à Grace de : Les messages. Prenez le livre sur les tambours Rada. Prenez l'enveloppe devant la porte. Ouvrez-la et lisez le message de Mosely puis prenez les clefs. Montrez le dessin du tatouage à Grace pour qu'elle le reproduise sur votre poitrine (enfin celle de Gabriel). Répondre: "C'est un serpent porte-bonheur", "Je vais à une soirée", "Tu es jalouse des sentiments que j'éprouve pour elle". Sortez et allez à Jackson Square.

JACKSON SQUARE (1ER PASSAGE)

Allez au tableau en bas à gauche et parlez avec le vendeur de hot-dog. Répondre: Qu'est-il arrivé à la personne qui se

trouvait la", "Dites moi, vous ai-je pas déjà vu quelque part", "Avant je travaillais au Royal Conti", "Pourquoi n'y retournez-vous pas", "Je crois sérieusement que vous devriez retourner au Royal Conti puis allez au commissariat de police.

LE COMMISSARIAT

Parlez au brigadier de : Détective Mosely, bizarrement aujourd'hui plus personne ne connaît Mosely. Attendez que la pièce soit vide et que le brigadier soit endormi pour ouvrir le portillon, attention il va falloir être rapide car le brigadier se réveille assez facilement. Lorsque vous serez passé vous utiliserez la clef que vous avez récupérée dans l'enveloppe sur la porte du bureau de Mosely. Entrez et ouvrez le tiroir du bureau pour y prendre le traqueur et les deux émetteurs. Sortez et allez à Jackson Square.

JACKSON SQUARE (2EME PASSAGE)

Allez au tableau en haut à droite et utilisez le livre des tambours Rada sur le joueur de tambour puis utiliser les deux feuillets pour composer le message suivant: CE SOIR , MARECAGES, REUNION DE L'ASSEMBLEE SECRETE. Après confirmation du message (signal sonore), allez au musée vaudou.

LE MUSEE VAUDOU

Mettez un des émetteurs dans la boîte noire à gauche de l'entrée (c'est un petit cercueil qui s'appelle en langage vaudou un Seke Madoule). Sortez et allez au bayou Saint-John.

LE BAYOU SAINT-JOHN

Utilisez le traqueur dans les marais, il faut faire la manoeuvre suivante pour y arriver amenez le point blanc au centre du traqueur. Le point blanc au milieu du traqueur vous vous retrouvez sur le lieu de la cérémonie, mettez le masque de crocodile et allez participer au spectacle vaudou local. Lors de votre arrivée sur le site le Dr John va vous poser deux questions, répondez alors : Damballah, Ogoun Badagris.

JOUR SEPT

LA LIBRAIRIE (1ER PASSAGE)

Dans votre chambre, prenez votre lampe torche et utilisez le téléphone pour composer le 49093243333. Parlez à Wolfgang de : Le talisman (2 fois), la dépouille de Télélo, le pays natal en Afrique. Sortez de la chambre et lisez le journal. Parlez à Grace, sortez et allez au cimetière Saint-Louis.

LE CIMETIÈRE SAINT-LOUIS

Allez devant la tombe des Gedde et appuyez sur le bouton puis allumez votre lampe torche. Regardez le tiroir du milieu avec un motif cylindrique et ouvrez le tiroir vous apercevez Mosely et vous êtes aussitôt assommé. Une fois revenu à vous, ramassez la lampe torche et regardez à nouveau dans le tiroir. Prenez le portefeuille de Mosely ouvrez le et admirez sa carte de crédit. Appuyez sur le bouton à droite et sortez de la tombe puis allez à la librairie Saint-Georges.

LA LIBRAIRIE (2EME PASSAGE)

Allez dans la chambre de Gabriel. Utilisez le téléphone pour appelez le 5851130. Répondre: "Combien pour aller Rittensberg", "Je règle avec ma carte de crédit". Sortez et allez à l'aéroport International, il est grand temps d'aller faire un séjour en Allemagne.

LE CHATEAU RITTER

Dans le château, prenez la dague au dessus de la tête de lion et montez les escaliers à gauche. Dans la chambre, regardez l'inscription autour de la porte de gauche et sortez de la chambre. Parlez à Gerde de : Le poème. Allez dans la chapelle et regardez les panneaux de chaque coté de l'autel. Sortez de la chapelle et parlez à Gerde : Les panneaux de la chapelle, la cérémonie d'initiation. Montez les escaliers à gauche et ouvrez la fenêtre pour utiliser la neige sur la

fenêtre pour vous lavez les mains. Fermez la fenêtre et prenez les ciseaux sur la table et le bol. Ouvrez le miroir (ce qui ressemble à un miroir) et prenez le parchemin puis lisez-le. Utilisez les ciseaux sur Gabriel pour qu'il se coupe une mèche de cheveux. Sortez de la chambre et prenez le sel près de Gerde puis allez dans la chapelle. Dans la chapelle, mettez le bol sur l'autel, mettez le sel dans le bol et utilisez le couteau sur Gabriel pour qu'il y verse un peu de sang. Actionnez l'autel (pour que Gabriel s'agenouille) et enfin donnez le manuscrit à Gabriel pour qu'il prononce le rite initiatique.

JOUR HUIT

LA BIBLIOTHEQUE DES SHATTENJÄGER

Après un rêve assez mouvementé vous vous réveillez dans votre chambre, prenez la clef devant le lit et utilisez-la sur la porte de gauche pour entrer dans la bibliothèque. Sur les étagères, prenez les livres suivants : Au fond et au milieu, "La république populaire du Bénin". Au fond en haut à droite, "Les primitifs", en haut à gauche, "Anciennes origines d'Afrique", au fond en haut à gauche, "Les adorateurs du soleil", au fond en bas à droite, "Anciens sites d'Afrique". Ensuite lisez ces cinq livres, le livre "Le Mont Serpenté" apparaît dans l'inventaire après la lecture. Sortez de la bibliothèque et donnez le livre "Le Mont Serpenté" à Gerde qui va vous commander un billet d'avion pour l'Afrique, répondez à sa question : "Utiliser ma carte de crédits". Vous partez pour l'Afrique automatiquement.

JOUR NEUF

LE MONT SERPENTE

Une fois sur le sol africain, allez dans le Mont Serpenté. Celui-ci est composé de douze salles en cercles et numérotées de une à douze dans le sens des aiguilles d'une montre. L'entrée est située dans la salle numéro six. Visitez les douze salles et ramassez les douze tuiles comprenant un à douze serpents. Ramassez ensuite la clef serpent. Dans chaque salle, disposez chacune de ces tuiles numérotées dans son empreinte en respectant l'ordre chronologique des salles. Allez ensuite dans la salle numéro trois pour y introduire la clef serpent dans le trou. Il faut maintenant être agile, vif et rapide pour ne pas vous faire tuer (on vous dévorera le cou si vous échouez, c'est pas très sympathique vous en conviendrez). Rejoignez rapidement la salle numéro sept en évitant les momies qui se sont réveillées après l'insertion de la clé serpent. A la salle numéro six, vous devez actionner rapidement la liane du milieu pour éviter la momie qui barre le passage. Une fois dans la salle numéro sept et après que Wolfgang soit arrivé à votre secours, allez dans le passage ouvert et utilisez la clef serpent dans le trou du mur.

LA TABLE DU SERPENT/L'ENTRE DE TETELO

Profitez-en maintenat qu'il n'y a plus de danger pour discuter avec Wolfgang, vous en apprendrez ainsi beaucoup plus sur votre famille et sur le rôle des Shattenjäger. Ensuite regardez la table, les barres sur le mur du fond et enfin les masques décorés. Essayez ensuite de soulever le dessus de la table, sans effet. Actionnez une des barres pour là positionner la table, faites de même avec la seconde barre et positionnez-la en parallèle de la première. Essayez de nouveau de soulever le dessus de la table, encore sans effet. Wolfgang vous fait remarquer que seul un cour frais peut ouvrir la table, utilisez alors la dague sur le cadavre à l'entrée de la pièce. Malheureusement vous assistez impuissant au sacrifice de Wolfgang Ritter vous permettant ainsi de devenir le nouveau Shattenjäger. Prenez le talisman des Ritter, vous rentrez chez vous automatiquement après avoir fait le nécéssaire pour le retour du corps de Wolfgang en Allemagne.

JOUR DIX

LA LIBRAIRIE

Lisez le journal et la note à côté de la caisse, qui vous apprend que Grace a été kidnappée par Tétélo, allez dans la chambre de Gabriel avec Mosely.

LA CHAMBRE DE GABRIEL KNIGHT/LE PLAN

Dans la chambre, interrogez Mosely sur : Faire un plan, renseigne-moi, Grace, le vaudouisme Hounfour. Sortez et allez à la cathédrale Saint Louis.

LA CATHEDRALE SAINT-LOUIS

Ouvrez la porte de droite du confessionnal. Utilisez la clef serpent dans le trou du fond et mettez ensuite la clef serpent sous le banc avec un émetteur pour permettre à Mosely de vous retrouvez facilement. Sortez du confessionnal.

LE SITE VAUDOU HOUNFOUR

Actionnez l'interrupteur de la porte de droite et sortez dans le couloir. Allez vers le haut et actionnez l'interrupteur de la porte T" pour entrer dans la réserve. Prenez les deux masques et les deux robes. Actionnez l'interrupteur pour sortir. Allez trois fois vers le bas. Actionnez l'interrupteur de la porte"". Entrer dans le bureau et prenez le livre noir sur le bureau et lisez-le (Noter le code de frêre Aigle). Actionnez l'interrupteur pour sortir. Allez 2 fois vers le bas et actionnez l'interrupteur de la porte" et regardez la scène du Dr John sans bouger et sortez. Allez vers le bas et allez vers la droite dans le couloir. Actionnez les tambours et composez le message : APPELER FRERE AIGLE. Sortez rapidement par le même chemin et retournez dans la pièce où vous aviez vu le Dr John (porte"). Entrez dans la pièce et prenez les cartes magnétiques accrochées au mur. Sortez et allez vers le bas, utilisez les cartes magnétiques sur le lecteur de la porte' puis entrez dans la pièce pour y prendre de l'argent (plusieurs fois). Sortez de la pièce et allez deux fois vers le bas. Utilisez les cartes magnétiques sur le lecteur de la porte TT' et entrez dans la pièce et examinez-la. Sortez et allez trois fois vers le bas. Utilisez les cartes magnétiques sur la porte T'". Entrez et utilisez le talisman des Ritter sur Grace, ensuite utilisez le déguisement du loup sur Gabriel et le déguisement du sanglier sur Mosely.

LE SACRIFICE FINAL/LA FIN DE TETELO

Juste avant le sacrifice, utilisez le talisman sur Tételo, puis lancez le talisman à Mosely pour qu'il protège Grace. Lorsque Tételo s'approche de vous, prenez l'idole de pierre et détruisez-là. A partir de ce point vous avez deux fins possibles (sauvegardez juste avant le sacrifice pour voir les deux):
- Utilisez le poignard sur Malia (vous mourrez avec elle car elle le prendra pour une trahison).
ou
- La retenir avec vos mains (Malia se sacrifiera par amour pour vous sauver la vie).

Voilà c'est la fin de la première aventure de Gabriel Knight.

Game Dev Tycoon

© Greenheart Games 2013

+ D'INFOS FORUM

COMMENT DÉVELOPPER SON JEU ?

Affinité genre/sujet/public cible :

Affinité console/genre :

Affinité console/public cible :

Allocation des ressources/genre :

CRÉER SA CONSOLE

Pour créer sa propre console, il vous faudra chercher dans le R&D Lab la catégorie Hardware, puis faire un clic gauche dans la partie gauche de l'entreprise.

AVOIR SA PROPRE PLATEFORME DE TÉLÉCHARGEMENT

Pour avoir sa propre plate-forme de téléchargement de jeu (type Steam), vous devrez rechercher dans le R&D Lab Internet Opportunities puis Codename : GRID.

CRÉER UN MMO

Pour créer un MMO, vous devrez :
- Rechercher « Internet Opportinities » puis « MMO » et « Codename GRID » dans le R&D Lab.
- Créer un engine spécial pour les MMO
- Avoir au moins la catégorie de jeu Large

Les MMO coûtent très cher et doivent être de qualité pour bien se vendre.

Gemini Wing

© Virgin Interactive / Tecmo

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

2 MRWIMPEY
3 CLASSICS
4 WHIZZKID
5 GUNSHOTS
6 DOODGUYZ
7 D.GIBSON

Goodbye Deponia

© Daedalic Entertainment 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction / Tutoriel

Après avoir fait connaissance avec les protagonistes, cliquez sur Toni pour engager le dialogue. Sélectionnez " ... comment regarder un objet " puis " ... comment parler à quelqu'un ". Après avoir pris connaissance des interactions de base, observez le yin posé sur le sol (clic droit) puis ramassez-le (clic gauche).

Ouvrez l'inventaire, combinez le Yin que vous venez de ramasser avec le yang pour obtenir l'objet " pièce de rechange ". Placez ce nouvel objet dans l' " emplacement vide et étrange " sur le panneau de commande puis activez le mécanisme en appuyant sur le bouton situé à gauche de la machine.

Le chalutier de Bozo

Une fois la cinématique et les dialogues passés, il vous faut suivre Goal. Allez " sur le pont " puis " vers la proue " et enfin " vers la poupe ".

Une fois parvenu à destination, déplacez-vous contre le " mur latéral " pour rejoindre Goal. Interagissez rapidement avec le signal afin de l'esquiver. Vous vous retrouverez ensuite sur la plateforme avec Goal qui a besoin de votre aide pour détacher le câble.

Approchez-vous du support de la grue et procédez comme suit : resserrez la vis du milieu puis celle de droite. Interagissez trois fois avec la vis du milieu pour libérer le câble puis " accrochez-vous à Goal ".

Une fois sur le pont, il vous faudra trouver le moyen de vous débarrassez du garde. Proposez " je vais le désorienter grâce à mes techniques de black out " puis épuisez toutes les options de dialogue possibles avec le fan de Rufus (Barry). Avancez vers la droite du pont et appuyez sur le bouton rouge pour mettre à jour un levier.

Accélérez avec le levier trois fois de suite pour atteindre la vitesse maximale, prenez la " hache d'incendie " ainsi que le tuyau.

Placez le tuyau dans le canon qui se trouve juste sur la droite et activez-le. Rejoignez Goal en glissant le long du tuyau puis sectionnez le câble à l'aide de la hache.

L'hôtel Meneketel

Après avoir (tant bien que mal) descendu les escaliers, dirigez-vous vers la réception de l'hôtel (première porte à gauche).

La réception

Approchez-vous du comptoir et interagissez avec la sonnette. Discutez avec le réceptionniste jusqu'à ce qu'il vous confie la clé de la chambre n°5, là où se trouve le reste de la bande. Epuisez tous les sujets de conversation pour en apprendre davantage puis dites " je retourne dans ma chambre ". Avancez vers la droite " vers le restaurant ".

La salle de restaurant

Inspectez les lieux de fond en comble et récupérez la salière et la poivrière qui se trouvent sur la table. Ramassez le tire-bouchon posé sur l'étagère. Approchez-vous de la machine à café et actionnez le percolateur afin de récupérer de la poussière. Une fois tous ces objets en votre possession, sortez de la réception.

Les chambres

Une fois à l'extérieur, descendez les escaliers et ouvrez la première porte sur votre droite afin d'accéder aux chambres.

Une fois à l'intérieur, passez la première porte à gauche. Après avoir discuté avec le devin, prenez le dentifrice puis quittez les lieux. Ouvrez le placard un peu plus loin dans le couloir (sur votre gauche) et ramassez la taie d'oreiller.

Entrez dans la chambre suivante sur votre gauche et engagez la discussion avec le " fantôme ". Dites-lui simplement " service d'étage ". Il vous demandera de ramasser les assiettes qui se trouvent sur le sol devant vous. Exécutez-vous pour récupérer un " couteau à poisson " puis discutez de nouveau avec l'homme jusqu'à ce qu'il vous avoue ce qui lui fait honte. Vous n'obtiendrez pas davantage d'information de sa part, quittez les lieux.

Il est temps de rejoindre vos amis. Entrez dans la seconde chambre sur la droite dans le couloir (utilisez la clé qui vous a été remise par le réceptionniste).

Après la cinématique et avoir épuisé les options de dialogue, ramassez le sac posé sur le sol sous la table. Ouvrez le sac de Bozo depuis l'inventaire pour récupérer un flacon de shampooing puis quittez la chambre. Allez vers le " distributeur de tourtes " au bout du couloir à droite.

Vers le distributeur de tourtes

Explorer les lieux puis empruntez la porte menant à la poubelle. Essayez de fouiller la poubelle puis observez la fuite d'eau qui se trouve à l'étage supérieur. Vous pouvez ensuite quitter les lieux et entrer dans la buanderie : retournez " vers les chambres ", rejoignez l'extérieur et empruntez la porte de gauche en bas des escaliers.

La buanderie

Après avoir assisté à l'étrange cérémonie, prenez les " habits de Bozo " ainsi que le " cintre " posés sur le mur. Tentez de discuter avec les membres de la mystérieuse secte puis quittez les lieux.

Les toilettes

Continuez votre exploration de l'hôtel et dirigez-vous vers les toilettes. Ces derniers sont occupés par un voyageur temporel. Votre mission sera de lui trouver du papier toilette afin qu'il puisse sortir.

Dirigez-vous vers la réception. Après avoir assisté à la conversation entre Clétus, Oppenbot et le réceptionniste, vous vous retrouverez au restaurant. Remarquez le sac posé sur le passe-plat.

Echangez ce sac avec celui qui se trouve dans votre inventaire (celui de Bozo). Ouvrez le sac d'Oppenbot depuis l'inventaire, prenez le " papier monnaie " puis apportez ce papier monnaie au voyageur coincé dans les toilettes.

En remerciement, le voyageur temporel vous remettra une " pièce de monnaie ". La place étant libre, ouvrez la porte des toilettes et prenez le papier toilette.

Le devin et la mystérieuse secte de la buanderie

Il est temps d'en apprendre davantage à propos des membres de la secte qui occupent la buanderie. Retournez voir le Devin dans sa chambre et discutez avec lui pour comprendre le pourquoi de sa présence. Une fois la conversation terminée, prenez congé.

Retournez à la poubelle. Elle est toujours " occupée " par le pélican. Placez le sel que vous avez récupéré au restaurant dans la poubelle afin de le faire fuir. Le contenu de la poubelle a déjà été dévoré par le pélican. Profitez du fait qu'il boive à la gouttière pour coincer son gosier à l'aide du cintre récupéré plus tôt dans la buanderie.

Prenez le poisson dans son bec et combinez-le avec le couteau à poisson récupéré dans la chambre du " fantôme ". Vous obtiendrez des " écailles ".

Retournez à la chambre du devin et glissez les " écailles " dans sa capuche. Discutez de nouveau avec lui et concluez en lui disant " je pense que vous êtes parfait ". Lorsque le devin rabattra sa capuche il croira qu'il a des pellicules et donc besoin d'un shampoing. Donnez-lui le shampooing que vous aviez trouvé dans le sac de Bozo.

Une fois de retour dans le couloir, dirigez-vous vers la chambre obscure. Le " fantôme " étant en train d'épier le devin sous la douche, vous pourrez librement traverser la pièce et rejoindre la chambre du devin en passant par la fenêtre ouverte.

La fenêtre est équipée de barreaux, les habits du devin sont toujours inaccessibles... Prenez la tarentule en bocal et combinez-le (depuis l'inventaire) avec le tire-bouchon que vous aviez ramassé dans la salle de restaurant.

Vous voilà en possession d'un bocal vide et d'un bouchon. Sur le balcon et colmatez la fuite à l'aide du bouchon puis retournez aux toilettes. Tirez la chasse et récupérez la " pastille pour urinoir ".

Récupérer la serviette de Bozo

Retournez à la chambre de Doc où se trouvent les amis de Rufus. Discutez avec Bozo pour essayer de lui prendre sa serviette (conseillez-lui de s'habiller) et concluez le dialogue en lui disant qu'il va finir par attraper la " varicelluche ".

Appelez la réception en utilisant l'interphone qui se trouve à côté de la porte et dites au réceptionniste que vous souhaiteriez manger. Malheureusement, il est nécessaire d'avoir connaissance du menu, qui se trouve dans la réception et à laquelle vous ne pouvez pas accéder pour le moment (Clétus est dans les parages). Dirigez-vous donc vers le distributeur de tourtes.

Pour pouvoir utiliser le distributeur, vous devrez résoudre l'énigme du radiateur (allumer tous les voyants bleus en même temps). Voici comment procéder étape par étape:
- appuyer sur le " bouton de la diagonale "
- actionner le levier
- appuyer sur le " bouton du côté "
- appuyez sur le " bouton du milieu "
- appuyer sur le " bouton de la diagonale "

Depuis l'inventaire, frottez la pièce de monnaie à l'aide du papier toilette. Il ne vous restera plus qu'à insérer la " pièce de monnaie poncée " ainsi obtenue dans le distributeur pour récupérer la tourte.

Vous avez tous les ingrédients nécessaires pour fabriquer votre " tourte varicelluche ". Depuis l'inventaire, combinez la tourte avec le poivre (chapitre 2.2), la poussière (chapitre 2.2), le dentifrice (chapitre 2.3) et la pastille pour urinoir (chapitre 2.7).

Une fois la préparation terminée, retournez à la chambre de Doc et donnez la tourte à Bozo. Croyant qu'il est atteint de varicelluche, il vous demandera de lui donner ses vêtements (chapitre 2.5). Une fois habillé, il vous donnera sa serviette.

Ramener le relais tralala à échangeur de plasma en fourrure de mammouth

Discutez avec Doc pour faire le point sur l'avancement de votre mission (récupérer le relais à Tralala pour finaliser la calibration). Quittez la chambre et retournez voir le Devin (première porte à gauche dans le couloir). Ce dernier refuse toujours de vous donner sa tenue, utilisez la taie d'oreiller sur sa capuche puis flattez-le en lui disant " je pense que vous êtes parfait ".

Comme la première fois, le devin réajustera sa capuche de fierté... et devra reprendre une douche. Une fois qu'il vous aura mis à la porte, retournez dans la chambre obscure (la chambre du fantôme) et ramassez le drap par terre. Jetez un coup d'oeil par le trou dans le mur avant de quitter la chambre.

Retournez dans la chambre du devin (passez par la porte d'entrée) et emparez-vous de ses habits qui sont posés sur le lit.

Le rituel de la buanderie

Grâce à ce " costume " vous pourrez entrer discrètement dans la buanderie. L'illusion fonctionne mais les membres de la secte demandent si Rufus est en possession des 3 reliques. Donnez-leur tour à tour la taie d'oreiller, le drap et la serviette de Bozo.

Les adeptes vous jettent dans la machine. Pour en sortir il faudra que vous réussissiez à laver les " reliques " dans le bon ordre.

Voici comment procéder :
- Choisir le drap
- Choisir les habits de Clétus
- Choisir Rufus
- Choisir le drap
- Choisir la serviette
- Choisir la taie d'oreiller

Une fois le rituel terminé, vous vous retrouverez dans les escaliers. Pour pouvoir ramasser la " clé un tiers " posée à côté de la table, il vous suffira d'entrer dans la chambre en ayant revêtu les habits de Clétus (Doc et Bozo se cacheront).

Entrer dans la chambre de Clétus

Utilisez l'interphone pour contacter la réception, dites que vous appelez depuis la " chambre 1 " puis demandez à parler à votre assistant (Oppenbot).

La voix est libre ! Quittez la chambre de Doc et rejoignez la réception en passant par la salle du distributeur de tourtes. Changez-vous (remettez les habits de Rufus) et rejoignez la réception. Parlez au réceptionniste pour récupérer le menu puis rejoignez la chambre de Doc (faites le tour par le distributeur de tourtes pour ne pas passer devant Oppenbot).

Depuis la chambre de Doc, contactez la réception (prétendez que vous appelez depuis la chambre 1) et commandez à manger. Quittez la pièce et allez dans la salle de restaurant. Otez le tableau pour mettre à jour le boulon. Donnez deux tours de clé un-tiers sur le boulon pour régler l'horloge de la réception sur midi.

Enfilez les vêtements de Clétus et retournez à la réception demander la clé de la chambre pendant que le vrai Clétus est au restaurant. Malheureusement le réceptionniste ne vous a pas donné la bonne clé, rendez-la lui et protestez de façon à en obtenir une autre.

Dans la salle de restaurant, utilisez de nouveau la clé un-tiers deux fois sur le boulon. Le réceptionniste donnera une clé au vrai Clétus. Utilisez encore la clé un tiers sur l'horloge (deux fois de suite) puis retournez à la réception. Confiez la clé de la chambre n°5 au réceptionniste.

Quitter la chambre de Clétus

Maintenant que vous êtes en possession de la bonne clé, utilisez-là pour pénétrer dans la chambre de Clétus (première porte à droite dans le couloir).

Ramassez le sac posé en face du lit. Allez vous cacher dans le placard dès que vous entendez Clétus approcher.

Aucune chance de pouvoir vous échapper sans que Clétus s'en aperçoive, il va falloir ruser ! Récupérez des " boules de naphtaline " ainsi que du nettoyant pour tapis. Depuis l'inventaire, combinez le nettoyant tapis au dentifrice pour obtenir un tube de pâte de chloroforme.

Déplacez-vous dans la salle de bain et observez le miroir. Utilisez la clé un-tiers pour dévisser le boulon puis échangez

le tube de dentifrice de Clétus avec la pâte chloroforme que vous venez de fabriquer.

Placez les boules de naphtaline dans la canalisation de façon à les faire tomber dans le bol de Clétus. Dès qu'il aura mangé une " friandise ", il courra se laver les dents. Malheureusement la pâte de chloroforme est sans effet.

Interagissez avec le miroir. Vous voilà face à Clétus. Imitiez le lorsqu'il se brosse les dents (la jauge située en bas à droite se remplira si vous effectuez les mouvements au bon rythme).
Une fois la séance de brossage terminée, Rufus s'écroulera mais par chance, Clétus s'assommera tout seul.

Après avoir repris connaissance, Oppenbot est dans la chambre et bloque la porte d'entrée. Pour vous en débarrasser, confiez-lui un sac et demandez-lui de le descendre à la réception. Malheureusement, il s'agira forcément du mauvais sac. Quittez la chambre et retournez à la réception pour tenter de réparer l'erreur. Rufus échangera automatiquement les sacs depuis le passe-plat. Il ne vous restera plus qu'à retourner à la chambre de Doc.

Semer Clétus

Une fois arrivé dans la chambre de Doc, vous découvrirez que le fameux " le relais tralala à échangeur de plasma en fourrure de mammouth " n'était qu'une mauvaise blague. Autre mauvaise surprise... Argus et Donna sont à l'hôtel et Clétus a retrouvé votre trace. Votre priorité du moment sera de lui échapper en résolvant une petite énigme.

Voici comment procéder pour vous tirer d'affaire :
- Entrez dans la chambre de Doc
- Entrez dans la chambre obscure
- Entrez dans la chambre obscure
- Entrez dans le placard
- Allez en direction du distributeur de tourtes (premier plan)

Si tout s'est bien déroulé, vous retrouverez Goal ainsi que Argus. Ce dernier vous proposera de vous conduire à Porta Fisco.

Le Croiseur d'Organon

A la fin de la cinématique vous vous retrouverez avec Goal sur la passerelle. Faites le lit en activant le bouton qui se trouve sur le mur à sa droite puis couchez-vous dans le " lit bien fait ".

Quitter la chambre

Vous ne pouvez pas vous rendre directement à l'ordinateur central car la porte d'entrée est bien gardée. Ouvrez le tiroir en appuyant sur le bouton, prenez les chaussures et ramassez l'ouvre-lettres posé sur le bureau de Goal.

Détachez le panneau de la canalisation à l'aide de l'ouvre-lettres. Retirez le matelas du lit, prenez le sommier et posez-le en face du conduit. Rangez les chaussures dans l'armoire.

Ouvrez la porte d'entrée de la chambre (appuyez sur le bouton rouge) et discutez avec le garde. Dites-lui " comptez-vous aussi fouiller notre cabine ? ". En voyant les chaussures dans l'armoire, la bouche d'aération et le sommier, il pensera à une intrusion.

Pendant qu'il fouille le conduit à la recherche d'indices, ouvrez le tiroir à l'aide du bouton pour le faire basculer. Il ne vous restera plus qu'à relever le lit à l'aide du bouton pour faire disparaitre le garde pour de bon.

Avant de quitter les lieux, prenez un café dans le distributeur qui se trouve à gauche de la porte.

L'ordinateur central

Rejoindre l'ordinateur central ne sera pas chose facile, le croiseur est un véritable labyrinthe. Pour retrouver le bon chemin sans trop de peine versez du café sur le paillasson de votre chambre. Placez le gobelet sur le prop-bot qui est venu nettoyer et percez-le à l'aide de l'ouvre-lettres.

Retournez dans la chambre, prenez un autre café et faufilez-vous dans le conduit d'aération. Renversez le café sur le paillasson depuis les barreaux et attendez l'arrivée du prop'bot. Reversez du café dans le gobelet du prop'bot puis retournez dans votre cabine. Mission accomplie, il ne vous reste plus qu'à suivre les traces de café sur le sol pour rejoindre la salle de l'ordinateur central.

Après l'arrivée de Goal, il faudra déjouer le système de sécurité en orientant les caméras de façon à ce que Goal puisse passer sans se faire repérer.

Terminal 1

Traversez la salle en suivant l'itinéraire suivant, puis parlez à Goal une fois que vous avez atteint le terminal.

Terminal 2

Traversez la salle en suivant l'itinéraire suivant, puis parlez à Goal une fois que vous avez atteint le terminal.

Terminal 3

Traversez la salle en suivant l'itinéraire suivant, puis parlez à Goal une fois que vous avez atteint le terminal.

Immédiatement après avoir demandé à Goal d'avancer, déplacez-vous sur la case violette à droite puis avancez d'une case pour vous trouver en face du terminal 2. Reparlez à Goal pour qu'elle puisse rejoindre le dernier terminal.

Retrouver Goal

Vous voilà en mauvaise posture, dites au garde que vous souhaitez " une dernière tasse de café ". Rufus renversera automatiquement la tasse sur le sol. Un prop'bot arrivera et renversera le garde et vous pourrez vous enfuir par la porte de droite. Suite à la séquence cinématique, vous devrez impérativement vous cacher. Entrez dans " la bonne cachette " située juste au milieu du couloir.

Tout ce que vous pourrez faire en tant qu' "interrogateur " sera d'appuyer sur les boutons du panneau de commande qui se trouve devant vous. Appuyez sur 4 boutons (peu importe lesquels) pour connaitre le fin mot de l'histoire.

L'usine de clonage

Récupérez le Yin et posez-le sur le " panneau de sol étrange " pour éclairer la pièce. Ramassez l'inverseur de courant posé sous la console. Placez l'inverseur dans le mécanisme permettant d'enclencher le broyeur puis appuyez sur le bouton.

Retournez vers la console et place les fusibles dans cet ordre (de la gauche vers la droite) : flocon de neige, scie circulaire, sabre laser, feu et batte de baseball.

Descendez dans le tapis roulant (si les fusibles ont correctement été mis en place, vous avez survécu) et avancez vers " la lumière " en arrière-plan.

Ramassez la batte de baseball avant de quitter les lieux par la seule issue disponible (le patio).

La résidence

Une fois dans le patio, passez la porte sur votre droite (en direction de la résidence).

Cassez la porte vitrée sur votre gauche en utilisant la batte et continuez à progresser via la passerelle jusqu'à rejoindre le mystérieux personnage que vous aviez croisé plus tôt.

Le laboratoire à clones

Ecoutez les explications d'Hermès puis remettez son oeil dans son orbite puis continuez à l'interroger. Après avoir

épuisé tous les sujets de conversation, détruisez les 4 poutrelles métalliques à l'aide de la batte.

Jetez un coup d'oeil au cadavre de Goal puis lancez-vous à la poursuite d'Hermès (passez par la passerelle). Après avoir été témoin du suicide d'Hermès retournez vers la résidence. Sur place, ramassez des olives sur la plante qui se trouve devant la fenêtre. Ramassez le sac de haricots (à gauche au premier plan), la bouteille d'huile sur la table ainsi que la fontaine à eau (dans le fond de la salle).

Jetez les olives dans la presse à huile posée sur la table, récupérez la fiole pleine puis descendez à l'étage inférieur.

De retour dans le patio, récupérez la carte de pointage dans la machine puis retournez auprès de Goal dans le laboratoire de clones.

Observez la canalisation sur la gauche ainsi que les oeufs d'ornithorynques vampires qu'elle abrite. Présentez la carte de pointeuse à l'ornithorynque pour qu'il la poinçonne.

Retournez dans le patio et " pointez " pour obtenir une " gousse d'ail " en guise de prime.

La friterie

La porte d'accès menant à la friterie est maintenant déverrouillée. Entrez et tentez d'ouvrir la porte. Utilisez l'huile d'olive que vous avez fabriquée (chapitre précédent) pour ouvrir la porte. Ramassez les frites, la graisse, le fiel-o-fizz ainsi que le sel iodé qui se trouvent à l'intérieur puis retournez auprès de Goal.

Cloner Hermès

Retournez auprès de Goal dans le laboratoire. Faites manger la gousse d'ail à l'ornithorynque pour l'immobiliser et emparez-vous des oeufs.

Retournez dans l'usine et versez les ingrédients suivants dans l'entonnoir :
- le sac de frites
- la graisse à friture
- le fiel-o-fizz
- le sel iodé
- les oeufs d'ornithorynque
- le sac de haricots
- la fontaine d'eau
- la bouteille d'huile

A ce stade, toutes les jauges de l'écran de contrôle doivent être remplies au maximum, comme sur l'image ci-dessous :

Retournez vers Goal au laboratoire et approchez-vous de la console. Basculez l'interrupteur sur la position 3. Pressez le bouton violet pour sélectionner Hermès et enfin abaissez le levier sur la droite.

Approchez-vous d' "Hermès le troisième " et discutez avec lui. Peu après il vous remettra un scan cérébral de Goal.

Cloner Goal

Une fois le scan en votre possession, retournez au laboratoire. Le scan se place automatiquement sur la console, basculez l'interrupteur sur la position 1, sélectionnez " Goal " à l'aide du bouton violet puis actionnez le levier.

Malheureusement l'opération est un échec, écoutez ce que vous dit Hermès. Dites-lui que vous avez une idée ce qui aura pour conséquence de créer 3 clones de Rufus. Epuisez toutes les options de dialogue puis ouvrez l'inventaire plusieurs fois afin de tenter de repérer quel Rufus possède l'acide nucléique. Une fois la vérification faite, une nouvelle interface apparait en bas de l'écran.

Sélectionnez " Rufus bleu " et regardez son inventaire. Il est bien en possession de l'acide nucléique. Montrez le tube à l'un des deux autres clones. Deux des clones se disputeront le tube. Sélectionnez le troisième clone et tentez de vous

emparer du tube. Une bagarre générale aura lieu, propulsant chacun des 3 Rufus dans des tubes différents.

A la rescousse de Goal

Rufus vert (égouts)

Suite à la cinématique, vous dirigez Rufus vert. Fouillez dans la pénombre pour découvrir la fissure, la touffe et la branche puis parlez à Goal.

Vous ne pourrez rien faire de plus pour le moment, sélectionnez Rufus Rouge.

Rufus rouge

Les logements en ruine

Une fois la courte cinématique passée, avancez-vous vers le sèche-linge rotatif, faites le pivoter et enfilez la barbotteuse.

Grâce à cette ruse, vous obtiendrez une sucette. Approchez-vous du facteur coincé dans la fenêtre, prenez une des lettres qui se trouvent dans son sac et lisez-là.

Descendez à l'étage inférieur et discutez avec les Mooks jusqu'à ce qu'ils vous parlent du camp de la résistance.

Entrez dans la maison (porte à gauche du facteur). Prenez le babyphone posé à côté du berceau, discutez avec Maman Bozo et Papy Bozo. Après avoir épuisé tous les sujets de conversation, montez voir Bozo à l'étage. Prenez la " recommandation du médecin " dans sa veste puis retournez au salon.

Donnez la sucette obtenue un peu plus tôt à bébé Bozo. La tétine de bébé Bozo tombera dans un tuyau menant aux égouts où se trouvent Rufus vert et Goal. Quittez la maison et dirigez-vous vers le centre-ville.

Centre ville

Ramassez le panneau d'offre d'emploi qui se trouve à côté de la marchande de tortillas puis dirigez-vous vers le cabinet du thérapeute.

Epuisez tous les sujets de conversation puis retournez au centre-ville. Entrez dans le magasin de cordes. Fouillez les lieux, regardez les affiches et ramassez le prospectus posé sur le comptoir.

Depuis le centre-ville, allez dans le bureau du rédacteur en chef. Allez dans la pièce de droite, prenez la casse dans le casier, du papier ainsi que le baril d'encre d'imprimante posé sous le bureau.

Depuis l'inventaire, combinez le caractère " Yrk " en métal et le dépliant pour obtenir un " dépliant lesté ". Combinez l'encre et le papier pour obtenir du " papier noirci " puis discutez avec Barry, votre plus grand fan.

Retournez au centre-ville et dirigez-vous vers le camp des rebelles (à droite de l'écran). Récupérez l'antenne et allez directement au portail en haut à droite de l'écran.

Allez discuter avec les deux officiers assis au pied du char. Ils accepteront de vous aider à condition que vous leur trouviez un emblème d'escadron approprié. Après avoir épuisé tous les sujets de conversation, prenez le contrôle de Rufus vert.

L'emblème de l'escadron

Vous êtes toujours dans le noir avec Goal mais cette fois vous avez le moyen de la faire taire. Cherchez la tétine que vous avez fait tomber depuis le logement de Bozo, ramassez-là et donnez-là à Goal.

Arrachez la touffe, cassez la branche et placez-les dans la fissure pour allumer un feu. Vous vous rendez compte que ce n'était pas Goal qui se trouvait à côté de vous, mais un monstre.

Après avoir été propulsé à travers un tuyau, vous retrouvez " Bébé Goal ", saine et sauve, mais ne pouvez rien faire de plus pour elle. Prenez le contrôle Rufus Bleu.

Une fois dans la peau de Rufus Bleu, dirigez-vous vers la canalisation à droite de l'écran. Eteignez le lampadaire à l'aide du bouton. Après avoir observé les caisses sur le quai, reprenez le contrôle de Rufus vert.

Dans la peau de Rufus vert, tournez le tourniquet sur votre gauche, ce qui aura pour effet de déplacer le lampadaire des quais vers le second écran géant. Vous voilà repéré par les gardes...

De retour dans la peau de Rufus bleu, vous faites la rencontre des enfants des égouts qui étaient camouflés dans la pénombre. Discutez avec eux puis rejoignez la " forêt de tuyaux ".

Discutez avec la sorcière de la consigne (épuisez tous les sujets) pour tenter de récupérer les 5 zlottis dont vous avez besoin pour racheter l'acide nucléique. Interagissez avec les champignons pour faire rire la vieille femme et prenez la direction de la Léproserie (à gauche de l'écran).

Discutez avec les 3 personnages et montez à l'étage pour discuter avec June et Goon. Après avoir épuisé tous les dialogues, observez la grille en haut sur la gauche : vous avez trouvé le moyen d'échanger des objets avec Rufus Rouge.

Depuis l'inventaire de Rufus Rouge, sélectionnez l'antenne fourche et déplacez-là sur l'icône de Rufus vert pour la lui transmettre.
Faites de même avec le papier noirci.

Reprenez le contrôle de Rufus vert et parlez au " vicelard " qui a attiré les enfants. Utilisez le papier noirci sur le " mignon petit animal ? " dans la caravane. Dites aux enfants qu'il s'agit d'un papillon coloré puis utilisez l'interface d'échange pour remettre le papier à Rufus Rouge.

Prenez le contrôle de Rufus rouge et apportez le document au sergent Bambi du camp des rebelles.

Prendre le contrôle du char

Après avoir repris connaissance (dans la peau de Rufus Rouge), ramassez la chaise longue ainsi que le pied de biche (à côté de Lotti) et entrez dans le char. Donnez la lettre (chapitre 6.2) au sergent Bambi pour l'éloigner.

Une fois que le sergent a quitté les lieux, profitez-en pour fouiller. Ramassez la boite à déjeuner dans le casier et ouvrez-là depuis l'inventaire, vous obtenez des " hormones ". Avancez vers le poste de pilotage.

Combinez le babyphone (chapitre 6.2) avec la radio CB puis utilisez l'interface d'échange pour donner le babyphone, le pied de biche ainsi que les hormones à Rufus vert.

Prenez le contrôle de Rufus vert, ouvrez l'inventaire et utilisez le babyphone pour apparaître sur l'écran de contrôle de Toni. Effrayée par cette " double vision ", elle s'enfuira.

Récupérer les zlottis

Prenez le contrôle de Rufus vert. Grimpez sur l'échelon et parlez à Rusty. Les enfants se rapprocheront en file indienne, ce qui vous permettra de rejoindre la plateforme à droite de l'écran.

Utilisez le pied de biche pour ouvrir la caisse de bananes et prenez-en une. Donnez la banane au joueur d'orgue de barbarie qui s'enfuira. Prenez la manivelle de l'orgue et combinez-là avec le cric. Actionnez la manivelle pour faire remonter la cabine de Goon et June à la surface.

Prenez le contrôle de Rufus rouge. Quittez le char pour rejoindre Goon et June au centre-ville. Donnez-leur la chaise

longue.

Ramassez le radiateur qui se trouve en haut de la cabine de Goon et June et confiez cet objet à Rufus Vert.

Prenez le contrôle de Rufus Vert. Actionnez la manivelle pour faire redescendre la cabine (June est seule à l'intérieur). Ejectez la manivelle à l'aide du bouton poussoir puis rendez-là au singe. Prenez le fez posé sur la tablette.

Montrez le fez à " June la triste ". Après lui avoir expliqué comment vous allez pouvoir l'aider à retrouver Goon, retournez parler au singe. Retournez dans la forêt de tuyaux et annoncez la bonne nouvelle à la sorcière de la consigne (" le joueur d'orgue de barbarie a un nouveau singe "). Récupérez les zlottis posés sur la tablette et confiez-les à Rufus rouge via l'interface d'échange.

Un abri pour les enfants

Prenez le contrôle de Rufus rouge et discutez avec Goon. Montrez lui l'offre d'emploi d'assistant puis utilisez vos 5 zlottis pour acheter des tortillas. Retournez chez Bozo (en passant par les logements en ruine), prenez la marmite de sauce et le lait maternel.

Donnez la sauce, le lait maternel ainsi que les 4 tortillas à Rufus Vert en utilisant l'interface d'échange puis retournez au centre-ville.

Entrez dans le magasin de cordes et lancez le " dépliant lesté " sur le thérapeute. Malheureusement la ruse ne fonctionne pas comme prévu et le dépliant se retrouve dans la tour de garde de l'organon.

Prenez le contrôle de Rufus Vert, allez dans la forêt de tuyaux et prenez la direction du campement.

Donnez l'antenne fourchue à Rusty puis actionnez le levier. Récupérez le fusible et placez-le dans le " slot " tout en bas à gauche du panneau. Prenez le radiateur (depuis l'inventaire) et placez-le dans le " coin idéal pour camper ". Branchez la prise dans la fiche du bas puis parlez aux enfants.

Utilisez les tortillas géantes pour border les 4 enfants. Redressez l'antenne du poste de télévision (à gauche de l'écran) et allumez-le.

Retrouver l'acide nucléique

Maintenant que les enfants sont " tranquillement installés ", vous êtes libre de vos mouvements. Retournez à la Léproserie et entrez dans le pub.

Ramassez le panneau publicitaire affiché sur le mur à côté de la porte. Explorez les lieux et discutez avec les clients du bar. Ils ne vous diront rien si vous ne leur offrez pas un verre. Ramassez 3 chopes sur les tables. Remplissez les choppes au distributeur de lavasse.
Retournez auprès de la sorcière de la consigne et montrez-lui la publicité. Aucun des champignons de la salle n'est le bon. Présentez une nouvelle fois la publicité à la sorcière pour qu'elle vous autorise à cueillir sa mycose plantaire.

Retournez au pub et fabriquez 3 bières spéciales en combinant les chopes de lavasse avec ces 3 ingrédients :
- la mycose plantaire (pour le plombier)
- les hormones (pour le vendeur de fruits)
- le lait maternel (pour le livreur)

Mission accomplie ! Retournez dans le bar et prenez le tableau d'Elysium tombé sur le comptoir. Observez le tube vert qui était caché derrière le tableau. Il s'agit de l'acide nucléique. Le barman acceptera de vous le céder contre 6 zlottis.

Donnez les restes de soupe et le tableau d'Elysium à Rufus rouge. Vous ne pouvez rien faire de plus pour le moment, prenez le contrôle de Rufus Bleu.

Sortir Rufus Bleu de prison

Rufus bleu avait été aperçu par les gardes sur le quai et a été conduit en prison. Il se retrouve dans la même cellule que Clétus. Commencez par discuter avec le gardien de cellule et dites-lui que vous avez faim. Prenez tous les aliments proposés dans le petit déjeuner (poivre, bagel et café).

Reparlez au garde et dites-lui que vous avez besoin d'aller aux toilettes. Dans la cabine vous pourrez ramasser du dentifrice, une brosse à dent ainsi qu'une pastille pour urinoir.

Renversez la tasse de café sur le sol. Profitez de la présence du prop'bot pour lui soutirer son sac à poussière.

Depuis l'inventaire, combinez le bagel, le poivre, le dentifrice, la poussière et la pastille pour urinoir. Donnez le bagel modifié à Clétus pour le rendre malade. Appelez le gardien pour le faire évacuer vers l'infirmerie. Le gardien ouvre la porte pour aérer la pièce et vous gagnez votre ticket de sortie.

Récupérer les codes de l'ascension

Quittez la cellule pour rejoindre la tour d'Organon. Ramassez le dépliant planté dans le mur (Rufus le lancera par le balcon automatiquement.

Toujours dans la peau de Rufus bleu, allez vers le cache sur la droite de l'écran et placez le caractère d'imprimerie " Yrk " que vous aviez pris dans le bureau de Barry dans le terminal.

Prenez un formulaire dans la caisse sur la droite et placez le dans le terminal. Choisissez " Holla-55 : Tournevis " via l'interface de dialogue. Après avoir récupéré le formulaire rempli, descendez par le vide sanitaire puis franchissez le sas.

Avancez le long du couloir et prenez connaissance du plan que Janosch et Cowboy Dodo vont tenter de mettre en oeuvre. Reparlez à Janosch et demandez-lui si vous pouvez emprunter son tournevis. Placez le tournevis sur le tube de courrier pneumatique qui se trouve sur la gauche au premier plan.

Depuis l'inventaire, combinez le formulaire et la capsule de courrier pneumatique. Malheureusement le système de courrier est hors d'usage, quittez la pièce. Après avoir écouté la plainte de Cowboy Dodo, poursuivez vers les cellules. Déposez le système de courrier dans le tuyau placé contre le mur afin de récupérer un nouveau tournevis.

Retournez vers le terminal et placez-y un nouveau formulaire (à prendre dans la caisse). Demandez un " Yrk-75 : service sanitaire ". Depuis l'inventaire, combinez le formulaire rempli et le système de courrier pneumatique et envoyez-le par l'arrivée de courrier pneumatique (comme précédemment). Franchissez le sas et prenez la direction " par le vide sanitaire ". Récupérez l'uniforme sur le médecin capturé.

Quittez la salle, enfilez le " costume de l'organon " à l'abri des regards puis prenez la direction des cellules. Appuyez sur le capteur de la porte pour entrer dans l'infirmerie.

Dès votre arrivée, vous devrez opérer Clétus. Dans un premier temps, retirez chacun des organes atteint par le ver solitaire jusqu'à ce que vous puissiez le capturer.

Replacez les organes (orientés dans le bon sens) dans l'ordre suivant : les poumons, le coeur, l'intestin, un organe quelconque puis l'estomac.

Une fois l'opération terminée, accompagnez Clétus jusqu'au vide sanitaire pour procéder au vote. Malheureusement pour la petite bande, il manque une corde pour mettre en oeuvre le plan de récupération des codes. Confiez le tournevis à Clétus et demandez-lui de maintenir le système de courrier pneumatique ouvert.

Retournez saisir un nouveau formulaire via le terminal. Demandez un tournevis, renvoyez le formulaire par l'arrivée de courrier pneumatique puis retournez auprès de Clétus via le vide sanitaire.

Donnez le ténia à Clétus. Pour amener Clétus à " destination " vous devrez déplacer le levier comme suit :
- Haut milieu
- bas milieu
- bas droite

- haut droite
- haut milieu
- haut gauche
- bas gauche
- bas milieu
- bas droite
- haut droite
- haut milieu
- bas milieu
- bas droite
- haut droite
- haut milieu
- haut gauche
- bas gauche
- destination.

Enfilez l'uniforme de l'Organon puis aller vous présenter devant Argus. Après avoir observé la scène, prenez le contrôle de Rufus rouge.

Soigner Bozo

Prenez le contrôle de Rufus rouge et entrez dans le char (dans le camp des rebelles). Récupérez l'ordonnance suspendue sous l'écran de contrôle.

Retournez dans le campement et utilisez le "viseur en doigts " pour scruter le bâtiment en arrière-plan. Repérez bébé Bozo.

Allez au magasin de cordes et présentez l'ordonnance au marchand, vous récupérez une corde. Descendez voir Barry (par le bureau du rédacteur en chef). Il vous suivra en haut du bâtiment où se trouve bébé Bozo. Suspendez la corde au crochet puis avancer pour vous placer face au bébé afin qu'il se dirige vers le lasso. . Grimpez sur la poutre (vous voilà suspendu).

" Montrez le bout de la corde " à Barry pour qu'il vous aide. Mission accomplie, bébé Bozo est dans vos bras.

Assurez-vous d'avoir la " photo de héros " dans votre inventaire puis allez rendre visite à Bozo dans sa maison (logements en ruine). Montrez lui la photo de héros, le tableau d'Elysium ainsi que l'impression puis retournez auprès du thérapeute. Demandez-lui une nouvelle session et donnez-lui les réponses suivantes :
- Elysium, en train de s'écraser sur Déponia.
- C'est atroce... Pourquoi me montrez-vous une chose pareille ?!
- C'est le diable.

A la fin de la séance vous aurez accès à l'armoire à pharmacie. Prenez les antidépresseurs et le vomitif.

Retournez auprès de Bozo. Mélangez les antidépresseurs aux restes de soupe et fermez l'inventaire. Bébé Bozo a mangé la soupe de bozo. Utilisez le vomitif sur le bébé puis placez le bébé sur Bozo.

Bozo est fou de rage mais le remède a fait effet. Ramassez la tirelire posée sur l'étagère puis quittez la pièce.

Le camp des rebelles

Après avoir soigné Bozo, il pourra attester de votre identité auprès du garde du portail. Entrez et discutez avec Garlef. Impossible de passer pour le moment...

Donnez l'impression, le tableau d'Elysion, la photo de héros et la tirelire de Bozo à Rufus vert via l'interface d'échange puis prenez le contrôle de Rufus Bleu. Interagissez avec le canon pour tirer sur les rebelles.

Vous retrouverez automatiquement Rufus Rouge et cette fois, la voie est libre. Passez la porte en face de vous et

profitez des séquences cinématiques.

Sauver Goal

Prenez le contrôle de Rufus bleu et avancez vers le transporteur de marchandises.

Empruntez la canalisation, placez-vous devant la grille du collecteur en contrebas et prenez le contrôle de Rufus vert. Donnez la tirelire au barman du pub pour récupérer l'acide nucléique et retournez vers le campement où vous aviez installé les enfants (chapitre 6.6). Avancez vers la fenêtre ce qui vous permettra d'échanger des objets avec Rufus bleu.

Utilisez l'interface d'échange pour donner la photo de héros, l'impression et le tableau à Rufus bleu. Prenez le contrôle de Rufus Bleu. Déposez les trois objets (la photo de héros, l'impression et le tableau) sur le baril.

Entrez dans le baril et appelez Oppenbot pour qu'il remarque le baril. En emportant le baril Oppenbot fera sauter un bouchon qui propulsera Goal. Prenez le contrôle de Rufus vert, passez par deux conduits pour vous retrouver dans la cellule qui se trouve en bas à droite de l'écran puis laissez-vous glisser dans le tourbillon.

Dans le bureau d'Argus

Prenez le contrôle de Rufus bleu et dirigez-vous vers la tour.

Observez le coffre mural (sur votre gauche) puis prenez le dictaphone posé sur le bureau en contrebas. Glissez sous le bureau.

Otez la mini-cartouche du dictaphone depuis l'inventaire, rabattez le couvercle et reposez le dictaphone sur le bureau. Attendez qu'Argus essaie le dictaphone puis dites-lui " La cartouche est dans le coffre. La combinaison est 4437 ". Reprenez le dictaphone et allez " vers la fenêtre ". Ouvrez la fenêtre et sortez.

Replacez la mini-cartouche dans l'interphone depuis l'inventaire et appuyez sur " Lecture ". Appuyez sur " enregistrement " et dites "La cartouche n'est pas dans le coffre. Elle est tombée derrière le bureau. ". Revenez sous le bureau, redéposez le dictaphone sur le bureau puis coupez l'alarme en appuyant sur le bouton rouge (sur votre gauche).

Ressortez par la fenêtre et avancez jusqu'à la fenêtre située à proximité du coffre.

Rufus fera erreur en saisissant le code, déclenchant une nouvelle fois l'alarme. Attendez qu'Oppenbot s'éloigne puis refaite une tentative. Cette fois le code fonctionne et vous pourrez récupérer la cartouche. Sortez du bureau par la porte (répétez l'opération en costume de Clétus après avoir été surpris par le garde).

En route pour l'Elysium

Prenez le contrôle de Rufus vert et donnez l'acide nucléique à Goaly. A la suite de la cinématique, vous retrouvez Rufus Bleu. Ouvrez la porte à l'aide du bouton et insérez la cartouche dans l'emplacement prévu à cet effet (" code d'entrée ").

A la suite de la séquence cinématique, vous êtes dans la peau de Rufus vert. Epuisez tous les sujets de conversation (vous finirez par vous excuser) et tentez de débrancher la prise. Recommencez jusqu'à ce que Seagull s'énerve pour de bon.

Oppenbot jette Goal dans le vide, sautez à votre tour. Dites " Rufus n° 3 n'a pas merdé ! " à Seagull puis entrez dans le char. Interagissez avec la blessure du Rufus de gauche pour lui faire lâcher la poignée.

Lâchez les gaz. A la fin de la séquence cinématique épuisez tous les sujets de conversation. Parlez à Doc, ramassez le stylo et utilisez-le sur la carte pour dessiner le nouveau plan d'action.

Dans le canon, interagissez avec la manette d'allumage. Ouvrez la porte en appuyant sur le bouton situé derrière vous sur le mur. Discutez avec les déponiens afin qu'ils vous aident à faire fonctionner le système d'allumage.

Epilogue : Goobye Deponia

Epuisez les options de dialogue jusqu'à pouvoir prononcer " Division halte ! ", vous pourrez ensuite avancez vers la droite et entrer dans l'ascenseur. Interagissez avec le levier pour descendre puis stoppez l'ascenseur. Confirmez aux gardes que vous êtes bien le gouverneur en disant " oui bien sûr ".

Une fois que vous êtes face à Argus, appuyez sur la pédale qui se trouve sur le sol et retirez la soupape d'accélérateur.

Relevez une nouvelle fois la trappe en appuyant sur la pédale et faites descendre l'ascenseur. Attendez que vous soyez tous les deux collés au plafond et stoppez l'ascenseur pour faire tomber Argus à travers la trappe ouverte.

Maintenant que vous avez réussi à vous débarrasser de votre ennemi sortez de l'ascenseur et avancez vers la droite. Prononcez votre discours (choisissez les formules que vous souhaitez). Une fois le discours terminé, il faudra conclure l'intervention en chantant l'hymne d'Organon. Déplacez les notes sur la portée pour obtenir la mélodie suivante :

Une fois l'hymne chanté, quitté la salle par la porte du fond. Vous retrouverez Ulysse à la barre. Epuisez les options de dialogue. A la suite de la séquence cinématique, prenez l'antenne sur votre droite et utilisez-là pour passer sur le câble sans perdre l'équilibre.

Jetez l'antenne sur l'émetteur, discutez avec Clétus puis avec Argus. Sautez au moment où la flèche rouge apparaît sur l'écran.

Après avoir repris connaissance, ramassez la vis qui maintient le pont à droite et placez là dans le trou, sur le pilier central.

Otez une vis à droite et deux vis à gauche de façon à faire descendre la passerelle. Replacez une vis pour consolider la passerelle et prenez l'émetteur.

Remontez le long de la passerelle et placez l'émetteur sur le rotor.

Une fois la cinématique passée, discutez avec Argus et attendez l'arrivée de Goal. Elle se demandera naturellement lequel des 3 personnages elle devra sauver. Dites-lui " Je suis Rufus " puis épuisez tous les dialogues pour tenter de prouver votre bonne fois.

Goal n'étant pas davantage fixée, dites-lui " On se fiche de savoir lequel d'entre nous est Rufus. Laisse-nous là, et sauve ta peau. ". Concluez par " C'est vrai, je ne suis pas Rufus " et " complètement sûr ". Une fois le dialogue terminé, vous n'aurez d'autre choix que de " lâcher ".

Après la chute, il ne vous restera plus qu'à profiter des cinématiques qui apportent une conclusion au dernier volet de la trilogie " Deponia ".

Gopher Golf

1999

+ D'INFOS FORUM

BOUGER LA BALLE À LA MAIN

Maintenez [Command] + Q.

Grand Theft Auto : San Andreas

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2010

ASTUCES DIVERSES

CJ Invulnérable au Feu
Terminez les 12 Niveaux des Missions Pompiers.

Activer le mode veille
Ne touchez pas à la manette pendant quelques minutes afin d'activer le mode veille. La caméra va dès lors se focaliser sur une action se produisant autour de vous : vol, poursuite, combat, dialogues entre passants...

Utiliser le godemiché comme matraque
Lorsque vous êtes à Los Santos, rentrez dans le commissariat afin de trouver les douches. Au fond de la pièce, un godemiché vous attend. Il s'agit avant tout d une arme donc utilisez-le comme une matraque. Dans ce même commissariat, vous trouverez également un gilet pare-balle, une matraque, un pistolet et un fusil à pompe. Cette dernière arme aura pour conséquence d'activer 2 étoiles de recherche.

Carl sans tête
Pour jouer avec Carl sans tête il y a une petite astuce qui exploite un bug du jeu :
- Tout d'abord procurez-vous un sabre.
- Ensuite rendez-vous à un point de jeux multijoueur.
- Appuyez sur une touche de la manette du port n°2.
- Le joueur n°2 contrôle un personnage ayant les mêmes armes que le joueur n°1.
- Le joueur n°2 doit couper la tête du joueur n°1 à l'aide du sabre.
- Echec de la mission 2 joueurs.
- Le joueur n°1 aura désormais toujours la tête coupée et du sang giclera.

Forcer la chance
Pour se faire pas mal d'oseille, vous devez déjà avoir accès aux bureaux de paris. Sauvegardez avant de jouer, puis jouez un cheval et tout votre argent. Vous avez 1 chance sur 5 de gagner. Jouez le dernier cheval (c'est celui qui rapporte le plus). Si vous perdez, rechargez votre partie et recommencez. Si vous gagnez, vous aurez plein d'argent. Sauvegardez après avoir gagné, et recommencez sans modération ! En trois-quatre paris gagnés, vous devriez avoir atteint la modique somme d'un million de dollars.

Garder CJ en forme
Pour garder CJ en forme il faut manger, mais certains d'entre vous voient peut-être pas la différence entre un CJ rassasié et un CJ affamé. Sachez que le fait de faire manger CJ lui permet de profiter au maximum de ses capacités en apnée, en endurance et en masse musculaire que vous lui aurez développé. Mais vous ne voulez pas qu'il prenne du gras pour ne pas avoir à lui faire perdre dans un gymnase sur un vélo d'appartement ? Alors prenez systématiquement des menus salade à 5$ dans les restaurants ! Mangez en plus que nécessaire pour vous assurer de sa bonne forme, mais n'en abusez pas, sinon CJ vomit !

Munitions illimités
Allez dans une ammu-nation pour acheter un fusil à pompe et une mitraillette. Allez dans le stand de tir et quittez-le dès que la séquence de tir démarre. Vous constatez que le nombre de munitions a doublé pour le fusil à pompe et la mitraillette. Répétez cette opération jusqu'à ce que le nombre de munitions ne s'affiche plus, ce qui voudra dire que celui-ci a dépassé les 10 000.

Aviation
Avant de débloquer la troisième ville (Las Venturas) allez à l'aéroport, devant le portail où il dit que votre habilité à conduire n'est pas suffisante pour entrer, garez votre voiture devant le poste gardé par un homme. Grimpez sur le toit

de votre voiture puis sur celui du poste. Sautez par dessus le grillage. Vous voilà dans l'aéroport avec tous les avions (certains comme les jets seront fermés).

Réussir facilement la mission "Air Raid"
Pour commencer, allez parler à Zéro pour démarrer la mission. Ensuite, entrez le cheat appelé "ralentir le temps" (paragraphe "Autres" des cheats codes). Vous n'avez plus qu'à dégommer gentiment les petits avions qui voleront extrêmement moins vite.

DÉBLOQUER DE NOUVEAUX VÉHICULES

Voitures

Super GT : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Conduite.
Bullet : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Conduite.
HotKnife : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Conduite.

Motos

Freeway : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Conduite pour Motos.
FCR-900 : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Conduite pour Motos.
NRG-500 : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Conduite pour Motos.

Bateaux

Marquis : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Conduite pour Bateaux.
Squallo : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Conduite pour Bateaux.
JetMax : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Conduite pour Bateaux.

Avions

Rustler : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Pilotage.
Stunt Plane : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Pilotage.
Hunter : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Pilotage.

Autre

Monster Car : terminez le challenge 8-Track.

SOLUTION COMPLÈTE

PLAN DES MISSIONS

I) LOS SANTOS

1) MISSIONS DE SWEET
SWEET & KENDL
RYDER

TAGGING UP TURF
CLEANING THE HOOD
DRIVE THRU
NINES AND AK'S
DRIVE-BY
SWEET'S GIRL
CESAR VIALPANDO

2) MISSIONS DE CESAR
HIGH STAKES, LOW-RIDER

3) MISSIONS DE RIDER
HOME INVASION
CATALYST
ROBBING UNCLE SAM

4) MISSIONS DE BIG SMOKE
OG LOC
RUNNING DOG
WRONG SIDE OF THE TRACKS
JUST BUSINESS

5) MISSION D'OG LOC
LIFE'S A BEACH
MADD DOGG'S RHYMES
MANAGEMENT ISSUES
vH0USE PARTY

6) MISSIONS DU CRASH
BURNING DESIRE
GRAY IMPORTS

7) MISSIONS DE SWEET (2ème partie)
DOBERMAN
LOS SEPULCROS
REUNITING THE FAMILIES
GREEN SABRE

II) BADLANDS

BADLANDS
FIRST DATE
TANKER COMMANDER
BODY HARVEST
KING IN EXILE
FIRST BASE
AGAINST ALL ODDS
SMALL TOWN
LOCAL LIQUOR STORE
WU ZI MU
FAREWELL, MY LOVE
ARE YOU GOING TO SAN FIERRO

III) SAN FIERRO

1) MISSIONS DU GARAGE
WEAR FLOWERS IN YOUR HAIR

555 WE TIP
DECONSTRUCTION
PHOTO OPPORTUNITY
ICE COLD KILLA
PIER 69
TORENO'S LAST FLIGHT
YAY KA-BOOM-BOOM

2) MISSIONS DU SYNDICAT
JIZZY
T-BONE MENDEZ
MIKE TORENO
OUTRIDER

3) MISSION DU CRASH (2ème partie)
SNAIL TRAIL

4) MISSIONS DE ZERO
AIR RAID
SUPPLY LINES
NEW MODEL ARMY

5) MISSIONS DE WOOZIE
MOUNTAIN CLOUD BOYS
RAN FA LI
LURE
AMPHIBIOUS ASSAULT
THE DA NANG THANG

IV) LE DESERT

1) MISSIONS DE TORENO
MONSTER
HIGHJACK
INTERDICTION
VERDANT MEADOWS

2) MISSION DE VOL
LEARNING TO FLY
N.O.E.
BLACK PROJECT
SLOWAWAY
GREEN GOO

V) LAS VENTURAS

1) MISSION DU CASINO
FENDER KETCHUP
EXPLOSIVE SITUATION
YOU'VE HAD YOUR CHIPS
DON PEYOTE
INTENSIVE CARE
BUSINESS
MISAPPROPRIATION
FISH IN A BARREL
MADD DOGG
FREEFALL

HIGH MOON
SAINT MARK'S BISTRO

2) LE CASS DU CASINO
ARCHITECTURAL ESPIONAGE
KEY TO HER HEART
DAM & BLAST
COP WHEELS
UP UP AND AWAY !
BREAKING THE BANK AT CALIGULA'S

VI) RETOUR A LOS SANTOS

1) MISSIONS DE MADD DOGG'S
A HOME IN THE HILLS
VERTICAL BIRD
HOME COMING
CUT THROAT BUSINESS

2) MISSIONS DE GROVE STREET
BEAT DOWN ON B-DUP
GROVE 4 LIFE

3) MISSIONS D'EMEUTES
RIOT
LOS DESPERADOS
END OF THE LINE

I) LOS SANTOS

Enfourchez le BMX et dirigez-vous vers les initiales CJ sur la carte. Vous rejoindrez alors Big Smoke, une ancienne connaissance. Marchez dans le cercle rouge pour enclencher la première séquence narrative.

1) MISSIONS DE SWEET

SWEET & KENDL
Pour cette première mission, vous devez tenter d'échapper au gang des Ballas, à grand coup de pédales, sur votre Bicross. Suivez vos potes et ne les perdez pas de vue durant la partie et ne les dépassez pas non plus. Accélérez la cadence lorsque le gang adversaire se rapproche de vous. Vos amis sont symbolisés par des points bleus sur le radar. Une fois la course poursuite terminée, rentrez dans la zone rouge pour finir. Rentrez ensuite dans la maison désignée par la flèche jaune et sauvegardez. Vous pouvez également récupérer l'appareil photo à l'étage.

Récompense : Respect +

RYDER
Allez voir Ryder (le R sur la carte), puis grimpez dans sa caisse, vous avez alors le volant. Prenez garde à ne pas écraser le groupe des 3 racailles (ça fait désordre) et foncez vers le point jaune indiqué par le radar. Vous arriverez rapidement devant un salon de coiffure. Entrez à l'intérieur et choisissez une nouvelle coiffure. Ressortez, puis traversez la rue pour vous rendre à la pizzeria. Commandez à bouffer, peut importe la nourriture choisie, et remontez à toute vitesse dans la caisse lorsque le caissier sortira l'artillerie lourde. Revenez devant chez Ryder pour boucler cette courte mission.

Récompense : Respect +

TAGGING UP TURF
Avancez directement jusqu'au cercle de lumière rouge. Vous allez devoir recouvrir les tags des Ballas par le blason de

votre gang. Dirigez-vous vers le point jaune. Une fois descendu de la voiture, traversez la route et taguez le premier sigle. Faites ensuite le tour du pâté de maisons et vous trouverez le deuxième tag à recouvrir près de quelques membres du gang des Ballas (si vous faites assez vite, vous éviterez l'affrontement). Remontez dans la voiture, et partez jusqu'à Los Santos. Votre ami vous laissera alors s'occuper de cette zone. Traversez la rue et taguez le premier insigne puis passez par-derrière en escaladant les clôtures. Vers deux mecs des Ballas se trouve votre deuxième cible. Ripostez s'ils venaient à vous chercher des noises, puis montez sur les toits grâce au petit bloc vous servant d'appui. Sur les hauteurs, un nouveau tag est à recouvrir. Montez ensuite dans la caisse quand votre collègue revient vous chercher. Il ne vous reste plus qu'à revenir au quartier.

Récompense : 200 dollars, Respect +

CLEANING THE HOOD
Avancez jusqu'à la marque rouge, toujours indiquée par le radar, et prenez garde à ce que Ryder soit à vos basques. Après avoir été lourdement refoulé par vos collègues de chez B Dup, trouvez le dealer et flanquez-lui une raclée. L'homme à terre, ramassez la batte et partez en direction du triangle jaune sur le radar. Entrez dans la baraque signalée " planque de crack ". Il sera alors temps pour vous de tester votre nouvelle arme. Quatre types débarquent rapidement, faites-leur comprendre qu'une batte ne sert pas qu'à jouer au base-ball. Retournez ensuite devant chez Sweet.

Récompense : Respect +

DRIVE THRU
Passez dans le cercle rouge près de votre pied à terre pour entamer la mission. Grimpez dans la caisse, coté conducteur. Foncez jusqu'au drive indiqué par la carte. Vous croiserez alors une voiture du gang ennemi : les Ballas. Prenez-les en chasse et laissez vos collègues leur tirer dessus. La conduite du véhicule n'étant pas des plus agréables, prenez garde à ne pas partir en dérapage lors de vos pointes de vitesse. Lorsque leur véhicule prendra feu, restez à proximité de manière à ce que ses passagers ne puissent s'échapper. Revenez ensuite devant chez Sweet, puis ramenez Smoke chez lui.

Récompense : 200$ + Respect +

NINES AND AK'S
Filez jusqu'au point rouge devant chez Sweet. Montez dans le véhicule et roulez jusqu'au point jaune. Vous débarquerez alors chez Emmet, un vieux vendeur d'armes à feu, à la sauvette bien sûr. Une séance de tir s'en suivra alors. Laissez-vous guider par ce tutorial pour en apprendre un peu plus sur le système de jeu. Reconduisez ensuite Big Smoke à son domicile puis allez acheter des sapes vertes chez Binco, la boutique située un pâté de maisons plus loin.

Récompense : Respect +

DRIVE-BY
Montez dans la caisse mise à votre disposition et partez en direction du point indiqué par la carte. Parti en territoire ennemi, il va vous falloir conduire pendant que vos potes tireront les Ballas comme des lapins. Plusieurs groupes sont à descendre. Tuez-les au fur et à mesure pour qu'ils apparaissent à l'écran. Durant l'affrontement, veillez à ne pas trop rester immobile pour ne pas constituer une cible facile pour vos ennemis.
N'oubliez pas de descendre de la voiture pour ramasser les thunes près des cadavres. Enfin, pensez également qu'un ennemi sous vos roues est un ennemi en moins. Ecrasez-en quelques-uns pour gagner du temps. A la fin du carnage, un indice de recherche de 2 étoiles vous sera remis en récompense. Suivez le point jaune du radar pour vous rendre au garage de peinture. De cette manière, les flics vous oublieront rapidement. La manipulation peut être réalisée à n'importe quel moment dans le jeu, il suffit juste de trouver un garage. Celui-ci se situe à Idlewood. Retournez ensuite chez Sweet pour en finir avec cette mission.

Récompense : 500$, Respect +

SWEET'S GIRL
Sweet a besoin de votre aide. Montez dans la caisse non loin, et foncez vers le point jaune. En chemin, vous pouvez vous arrêter chez Emmet pour acheter une arme. Ce n'est pas réellement nécessaire mais cela apporte une sécurité supplémentaire au joueur. Arrivé sur place, plusieurs types vous tireront dessus sans ménagement. Roulez-leur dessus jusqu'au dernier (et finissez-les au pistolet si vous avez investi). Lorsque Sweet vous en donnera le signal, cherchez un

véhicule 4 portes pour pouvoir le transporter lui et sa nana. Revenez alors jusqu'à la marque rouge avec la tire et conduisez jusqu'à son domicile en fuyant face à vos assaillants.

Récompense : Respect +

CESAR VIALPANDO
La soeurette batifole avec un des membres du gang espagnol et c'est vous qui êtes nommé par le reste de la famille pour aller la surveiller. Partez pour Willowfield afin d'obtenir un Low-Rider, sorte de véhicule tuné à souhait. Effectuez quelques modifications si vous le désirez puis partez rejoindre le point de rendez-vous. Un concours riche en rebondissements (et c'est le cas de le dire :)) débutera alors. Le jeu étant relativement facile, n'hésitez pas à parier un max lorsque votre adversaire vous proposera un deal. Pour triompher, appuyez sur les flèches adéquates lorsque celles-ci passent au niveau du cercle. Un vrombissement de la manette viendra vous avertir de la manipulation réussie. Sortez de l'affrontement avec plus de points que votre adversaire pour remporter le défi.

Récompense : votre mise X 2

2) MISSION DE CESAR

HIGH STAKES, LOW-RIDER
Se munir d'un Low-Rider pour cette mission est indispensable. Arpentez le quartier andalou si vous peinez à mettre la main sur ce type de véhicule. Ceci étant, vous pourrez participer à une des courses organisées par César. Suivez-le jusqu'au point de rendez-vous. Lors de la course, suivez les longues marques rouges partant du sol et montant vers le ciel. Les véhicules adverses ne sont pas très rapides, mais veillez à ne pas faire trop de hors piste pour ne pas perdre les précieuses secondes qui vous apporteront la victoire.

Récompense : 1000$

3) MISSION DE RYDER

HOME INVASION
Pointez-vous vers le R sur la carte, entre 12 et 22H. Ryder vous propose alors d'aller cambrioler un colonel à la retraite. Conduisez direction East Beach, en suivant l'habituelle marque à l'écran, et garez la camionnette devant la maison, pile sur la marque rouge. A l'intérieur du bâtiment, il vous faudra trouver trois caisses d'armes. La première se trouve au rez-de-chaussée, derrière le bazar vers la porte. Les deux autres sont à l'étage. Durant cette séquence de cambriolage, un indicateur de bruits vous informera du boucan que vous produisez. Veillez à ne pas faire grimper la jauge à l'extrême pour éviter de réveiller le vieux. Il ne vous reste plus qu'à planquer le véhicule dans un garage de Playa Del Seville pour finir. A noter qu'à partir de cette mission, les casses deviennent disponibles et vous permettent de gagner de l'argent.

Récompense : Respect +

CATALYST
La police fait appel à vos services. Montez dans la voiture de Ryder et conduisez jusqu'au train. Là-bas, vous vous apercevrez que d'autres ont eu la même idée que vous. Descendez du véhicule pour les flinguer un par un. Les Ballas débarqueront alors à leur tour. Tuez-les puis grimpez à l'intérieur du train en passant par la marque rouge. Passez 10 caisses dans la bagnole de Ryder en moins d'une minute 30 pour poursuivre (maintenez la touche rond enfoncée pour gagner en distance par rapport à vos lancers). Affublé d'un indice de recherche de 3 étoiles, foncez jusqu'au garage de peinture puis roulez sur Grove Street pour rentrer au bercail.

Récompense : Respect +

ROBBING UNCLE SAM
Montez dans la camionnette devant chez Ryder et gagnez les docks. Observez la jeep passer puis pénétrez à l'intérieur de la base. Trouvez l'interrupteur et tirez dessus pour déverrouiller le système de sécurité. Tuez tous les gardes présents sur place.
Lorsque vous aurez récupéré le monte-charge (faites sauter l'interrupteur de l'entrepôt juste devant la camionnette pour

le trouver à l'intérieur), chargez les caisses dans le van (il y en a 6 au total, essayez de prendre celles du hangar + deux autres juste au-dehors pour aller plus vite) et n'hésitez pas à descendre du véhicule pour flinguer les emmerdeurs qui débarqueront au cours de votre chargement. Il vous faut ensuite prendre la fuite, et de nombreux gardes vous poursuivent alors. Klaxonnez lorsque leurs véhicules viennent vous coller de trop près de manière à ce que Ryder se mette à balancer des explosifs sur vos assaillants. Gagnez la planque sain et sauf pour terminer la mission.

Récompense : Respect +

4) MISSIONS DE BIG SMOKE

OG LOC
Allez chez Big Smoke, et déposez toute la clic au poste de police de Pershing square. Emmenez Og Loc là où il vous demandera d'aller et placez-vous sur le repère rouge pour stopper le véhicule. Après avoir sonné à la porte du voleur, une course poursuite effrénée en moto s'en suivra. Votre cible roule en BMX, il est donc facile de le rattraper. Collez l'individu qu'il vous faut suivre et ne le perdez pas de vue. Lorsque celui-ci s'immobilisera, il tentera de se débarrasser de vous avec l'aide de quelques collègues à lui. Tuez-les en visant en priorité le chef de bande. Enfin, déposez Og Loc pour finir. De nouvelles missions auprès Og Loc sont à présent disponibles !

Récompense : Respect +

RUNNING DOG
En possession d'un flingue, allez voir Smoke. Celui-ci vous demandera d'aller retrouver sa cousine avec lui. En chemin, une altercation avec des dealers d'un gang adverse fait que vous devez rattraper un gars et faire parler la poudre. Coursez-le à pied avant qu'il ne s'échappe et tirez-lui dessus lorsque vous aurez la cible à portée. Bien sûr ne comptez pas sur le gros Big Smoke pour tenir la cadence !

Récompense : Respect +

WRONG SIDE OF THE TRACKS
Rendez-vous au point indiqué afin de débuter la première partie de cette mission. Arrivé à proximité de vos ennemis, ceux-ci prendront la fuite en grimpant sur le train. Ne les perdez pas de vue et roulez sur leur droite en restant près des mexicains pour que Smoke puisse s'occuper convenablement d'eux. Pensez à quitter les rails lors des chocs occasionnés avec les véhicules. Prenez garde également à l'entrée du second tunnel où un train déboulera en sens inverse. Lorsque BS vous proposera de poursuivre sur le chemin de terre, suivez son conseil puis revenez à portée du train. Roulez ensuite jusqu'à ce que Smoke puisse éliminer les derniers passagers (ne collez par trop le côté du train de manière à ce que Smoke ne souffre pas d'un angle de vision trop fermé). Ramenez ensuite votre hôte à la maison pour finir.

Récompense : respect +

JUST BUSINESS
Allez voir Smoke et partez en balade avec lui. La balade de santé tourne rapidement à l'affrontement lorsque vous atteignez le building de Pershing Square. Restez à couvert grâce au muret et canardez vos ennemis de cette position. N'oubliez pas de ramasser les nombreux items sur les cadavres des russes puis suivez Smoke pour finir le boulot. Attention, les ennemis sont nombreux dans cette zone, il en vient même du balcon ! Grimpez ensuite à l'arrière de la moto (Smoke s'improvisera alors comme pilote), et canardez les véhicules ennemis de manière à dégager la route pour votre ami. Les motos sont les plus dangereuses pour votre santé, mettez-les en déroute en priorité. Cette séquence riche en émotions finira même par vous faire atterrir jusque dans les égouts. Tuez vos derniers assaillants en vous servant des barils et Smoke ne devrait pas tarder à vous déposer au quartier en un seul et même morceau.

Récompense : Respect +

5) MISSION D'OG LOC

LIFE'S A BEACH

Pointez vous au Burger entre 22 heures et 6 heures pour pouvoir accéder à la première mission qu'OG Loc vous propose. Ayant besoin d'une nouvelle chaîne hi-fi, le gangster vous enverra jusqu'à Maria Beach pour lui trouver une belle occase ou devrais-je dire une très très belle occase vu qu'elle ne lui coûtera pas un centime ! Arrivé à bon port, stoppez votre véhicule près des autres en stationnement puis avancez vers la femme près du van. Répondez à l'affirmatif à ses questions (appuyez pour cela plusieurs fois sur la flèche de droite) pour que vous puissiez vous donner à une courte séquence façon " Bust a Groove ". Appuyez sur les bonnes touches lorsque celles-ci, à l'écran, apparaissent dans les cercles et marquez plus de 4000 points pour réussir. Vous bénéficierez alors du privilège de pouvoir monter à l'intérieur du van. Sautez côté conducteur et tirez-vous avec le véhicule. Foncez vers le nouvel endroit indiqué par votre radar pour achever cette mission avec succès.

Récompense : Respect +

MADD DOGG'S RHYMES
Au Burger Shot, allez parler avec Og Loc. Le bougre vous enverra à présent voler les partitions d'un certain Madd Dogg's, dans sa villa à Mulholland. Rendez-vous donc à l'endroit en question et passez par l'issue de derrière. Tuez les gardes en les attaquant par surprise et en vous dissimulant dans les zones d'ombres (quelques bons conseils vous l'indiquent auparavant). Arrivé au bar, progressez discrètement par la gauche en étant accroupi pour que les deux hommes ne vous remarquent pas. Récupérez l'armure dans la pièce plus à l'ouest puis filez jusqu'à l'autre issue pour tuer le garde patrouillant non loin. Prenez ensuite les partitions et revenez sur vos pas. Au départ du salon, tuez le garde pour récupérer son silencieux. Utilisez l'arme pour neutraliser le mélomane. Contournez le barman et tuez le garde suivant que vous rencontrerez. Evitez le second et prenez le vélo pour retourner au Burger Shot.

Récompense : Respect +

MANAGEMENT ISSUES
De retour au Burger Shot, parlez à Og pour enclencher cette mission. Ce dernier veut que vous éliminiez le manager de Madd Dog. Sortez et partez à la poursuite du véhicule de son chauffeur. Suivez le point rouge clignotant sur le radar pour le localiser et heurter sa voiture de plein fouet. L'homme sortira alors pour vous canarder. Ne vous préoccupez pas de lui et montez à l'intérieur de sa tire pour la lui voler. Allez faire réparer celle-ci grâce au magasin N Spray le plus proche puis garez-vous entre les deux véhicules de manière à rejoindre le cortège partant pour la cérémonie. Le patron dans la cage (j'entends par là, dans votre véhicule), foncez jusqu'à Verona Beach pour jeter la caisse dans les eaux profondes de la mer.

Récompense : Respect +

HOUSE PARTY
Og donnant une petite fiesta avant de retourner en tôle, partez vous relooker à sa demande puis filez jusqu'à Grove Street. Malheureusement pour vous, la fête est gâchée par toute une bande de Ballas en furie. Les ennemis viennent de partout lors de cette fusillade, et rester en vie demeure être un véritable défi. Utilisez les véhicules sur place pour vous protéger lors de vos tirs et pensez systématiquement à vous placer dans des positions à angles fermés de manière à ne pas vous faire surprendre par derrière ou sur l'un des côtés. Enfin, pensez à laisser travailler vos potes et à ne pas trop vous investir dans la bataille pour pouvoir durer suffisamment longtemps et en voir le bout.

Récompense : Respect +

6) MISSIONS DU CRASH

BURNING DESIRE
Décidément, la racaille prédomine partout à San Andreas, même chez les poulets ! L'officier Tenpenny fait appel à vos services et vous demande de vous déplacer jusque dans la boutique située à l'est de Vinewood. Partez ensuite sur le point indiqué par le radar et ramassez les cocktails Molotov dans la ruelle près de Los Santos. La maison du type rejointe, lancez vos projectiles dans chacune des 5 fenêtres du bâtiment. Eliminez les membres du voisinage qui débarqueront pour tenter de mettre un terme à votre projet. Votre affaire pleinement en marche, vous apercevrez une jolie fille prise dans les flammes. Foncez dans le bâtiment en feu et prenez l'extincteur. Progressez jusque dans la chambre où Denise (une de vos futures conquêtes) vous y attend résignée. Sortez de la maison avant qu'elle ne tombe en morceaux et usez de l'extincteur pour progresser si besoin. Raccompagnez la demoiselle jusqu'à son domicile pour

finir. A partir de cet instant, un indicateur symbolisé par un coeur sur le radar vous permettra de revoir la belle ultérieurement.

Récompense : Aucune

GRAY IMPORTS
Retournez voir Tenpenny et discutez avec lui. Celui-ci vous enverra du coté des Docks. Roulez suivant les indications de votre radar

Récompense : Aucune

7) MISSIONS SWEET (2ème partie)

Vous aurez accès à ces dernières missions lorsque Burning Desire (voir missions Crash) aura été menée à bien.

DOBERMAN
Dirigez-vous à Ammu-Nation au Market. Armez-vous jusqu'aux dents. Cette mission marque votre toute première expérience de guerre des gangs. Ceci vous sert en fait à agrandir votre territoire. La cible visée est ici Glen Park. Pour pouvoir faire de ce lieu le vôtre, il vous faudra éliminer tous les Ballas qui s'y trouvent. Sachez que vous pouvez obtenir de l'aide en passant par Grove Street. Lorsque vous serez fin prêt (en plus des armes pensez à vous équiper d'un bouclier) foncez jusque dans la zone ennemie symbolisée par la couleur violette sur la carte. Attaquez alors vos ennemis pour enclencher l'affrontement. Venez à bout de tous les Ballas et tuez leur chef pour remporter cette mission.

Récompense : Respect +

LOS SEPULCROS
Rendez-vous dans le quartier East Lost Santos entre 9 heures et 17 heures.
Recrutez vos deux gardes du corps (les bonhommes avec des flèches bleues au-dessus de leur tête) et conduisez jusqu'au cimetière. Si vous ne les trouvez pas, ils sont peut-être dans la rue de la maison à CJ. Arrêtez-vous à la marque rouge puis pénétrez à l'intérieur de cette nécropole moderne. Tuez Kane et tous ses potes puis prenez la fuite grâce au véhicule disponible non loin. Voilà c'est aussi simple que ça ! Prenez toutefois garde à ne pas être trop embêté par la police sur le retour, car le fait de tuer Kane vous affiche deux étoiles d'indice de recherche.

Récompense : Respect +

REUNITING THE FAMILIES
Partez chez Sweet et laissez-le vous conter ses projets. De nouveau escorté, montez dans la caisse et suivez le repère indiqué par le radar. Arrivé au motel, vous serez pris en embuscade par les forces de l'ordre. Flinguez alors les flics présents à l'extérieur puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment. Préparez-vous alors à lutter contre bon nombre d'unités spéciales. Encore une fois, il est fortement conseillé de vous munir de gros calibres ainsi que d'un bouclier. Une fois Sweet retrouvé, un hélicoptère vous assiège sur les toits. Tirez sur les SWAT avant qu'ils ne descendent votre ami. Détruisez l'hélicoptère avec Sweet puis suivez ce dernier. Montez dans la caisse et tirez sur les voitures pour les faire exploser. Plusieurs cascadeurs chez la police tenteront de sauter sur votre véhicule. Débarrassez-vous alors de ces gêneurs en priorité. Votre petit souci de calibre marquera la fin de cette mission mais mieux encore, votre succès !

Récompense : Respect +

GREEN SABRE
Allez voir Sweet pour entamer cette mission. Après le coup de fil passé par Cesar, rendez-vous jusqu'au point de rencontre. Observez l'horrible vérité lors de la séquence narrative, puis grimpez dans la voiture sous le porche. Rejoignez la prochaine étape au plus vite et éliminez tous les Ballas qui s'y trouvent. Faites en sorte que la barre de vie de Sweet n'atteigne pas son seuil critique puis patientez jusqu'à l'arrivée des poulets.

Récompense : Respect +

II) BADLANDS

BADLANDS
Au commencement, sauvez la partie grâce au point de sauvegarde tout proche. Prenez ensuite le tec-9 derrière le cabanon puis enfourchez un bolide pour retrouver votre cible. Tuez-le puis prenez une photo de votre exploit. Revenez au campement pour finir.

Récompense : Respect +

FIRST DATE
Après le coup de fil de César, sautez dans une bagnole et roulez jusqu'à Dillimore. Suivez le point d'interrogation sur la carte et rencontrez la nana. Ca y est, cette pseudo mission est déjà terminée...

Récompense : Respect +

TANKER COMMANDER
Toujours à Dillimore, rejoignez le premier point de rendez-vous pour débuter la mission. Montez dans le camion citerne et engagez une marche arrière de manière à accrocher le cabanon avec l'arrière du camion. Démarrez plein gaz et emportez votre butin avec vous. Conduisez prudemment pour ne pas perdre l'objet de votre transport mais d'une manière suffisante pour ne pas vous faire rattraper par ceux à qui ça n'a pas l'air de plaire.

Récompense : 5000 $

BODY HARVEST
Votre rêve de toujours est de conduire une moissonneuse-batteuse ? Quel merveilleux hasard ! Vous allez enfin en avoir l'occasion. Un étranger au bout du fil vous demande de le rejoindre dans un motel de Angel Pine. Rendez-vous à l'endroit que vous indique le radar pour rencontrer le gaillard. Acceptez de l'aider et partez trouver l'engin agricole. Une fois aux commandes, écrasez un maximum de gêneurs et allez rentrer tranquillement le véhicule dans la grange de Vérité.

Récompense : Respect +

KING IN EXILE
César appelle à l'aide et il n'en revient qu'à vous de le sortir du pétrin dans lequel il s'est fourré. Retrouvez-le et embarquez-le avec votre soeur à Angel Pine. Retrouvez la sécurité du campement pour finir.

Récompense : Aucune

FIRST BASE
Catalina a de nouveau besoin de vous. Elle vous convoque cette fois-ci à Fern Ridge. Retrouvez-la pour débuter les 3 nouvelles missions de braquages.

Récompense : Aucune

AGAINST ALL ODDS
Montez dans le véhicule présent dans le parking et roulez jusqu'à Montgomery. Rentrez dans la zone cerclée, et lancez une charge explosive sur la porte rouge du bâtiment. Actionnez l'interrupteur contrôlant la mise à feu (via votre inventaire). Répétez ensuite la même opération sur le coffre à l'intérieur. Une alarme se déclenche alors et ni une ni deux, vous voilà recherché par la police. Allez donc faire repeindre votre véhicule dans le magasin spécialisé du coin (à Dillimore). Retournez voir Catalina pour toucher votre argent.

Récompense : 2000 $

SMALL TOWN
Vous poursuivez votre ressourcement en campagne avec le braquage d'une petite banque de Palomino Creek. Garez-vous sur le repère rouge devant le bâtiment, et braquez votre arme sur les banquiers. Lorsque l'alarme sera donnée, récupérez le fric contenu par les trois distributeurs de billets puis prenez la fuite derrière votre belle. Secourez-la lorsqu'elle vous en implorera puis ramenez-la jusque dans son repère pour boucler cette dure mission.

Récompense : 10000 $

LOCAL LIQUOR STORE
Rendez-vous à Blueberry pour le dernier braquages orchestrés par Catalina. Stoppez dans la marque rouge et observez les voleurs chourer sous votre nez le butin tant convoité. Grimpez alors rapidement sur votre quad et prenez en chasse chacun des voleurs dans le but de les tuer un par un, et ainsi de pouvoir récupérer leur/votre butin.

Récompense : 1000 $

WU ZI MU
Cette mission vous propose de concourir dans une nouvelle épreuve. Prenez le Buffalo et roulez jusqu'aux initiales CV apparaissant sur la carte. N'hésitez pas à couper à travers champs pour gagner du temps sur vos adversaires. Enfin, passez le plus rapidement possible en tête de manière à jouir d'une vue non troublée par la poussière soulevée par vos concurrents. Prenez également garde à ne pas finir dans la flotte. Bon courage !

Récompense : 5000 $

FAREWELL, MY LOVE
Vous voilà déjà de nouveau embarqué dans une course de bolide. Acceptez sans hésiter le défi que vous lancent Catalina et son mec, la récompense est de taille. Il s'agit d'un garage privé dans San Fiero.

Récompense : Clefs du garage de San Fierro

ARE YOU GOING TO SAN FIERRO
Cette mission vous débloquera l'accès à San Fierro. Après le coup de fil de Monsieur Vérité, conduisez jusqu'à Leafy Hollow pour retrouver votre homme. Malheureusement pour vous deux, la police débarque par hélicoptère. Vous disposez alors de 5 minutes montre en main pour aider La Vérité et brûler ses récoltes. Saisissez-vous alors du lance-flammes et faites cramer toute présence végétale. Allez ensuite voir votre collègue pour que celui-ci vous remette un lance-roquettes.
Concentrez-vous alors rapidement et visez la cible avec dextérité avant qu'elle ne prenne le large. Partez pour San Fierro pour finir (vers votre garage).

Récompense : Respect +

III) SAN FIERRO

1) MISSION DU GARAGE

WEAR FLOWERS IN YOUR HAIR
Accompagné de La Vérité, allez dans votre garage et montez à bord de la caisse qui s'y trouve. Foncez jusqu'à Easter Basin, et arrivé à destination (inutile à ce stade de la soluce de vous rappeler qu'il vous suffit de suivre le point indiqué par le radar pour savoir où vous déplacer), klaxonnez pour rameuter Jethro. Partez ensuite pour Santa Flora, et continuez ce petit manège de point en point. En plus de visiter vos nouveaux quartiers, vous rameutez tout un tas de beau monde pour mettre à neuf votre garage. La classe quoi.

Récompense : Aucune

555 WE TIP
Tenpenny vous passe un coup de fil pour vous demander à nouveau un coup de main. Rendez-vous là où vous indique le radar. Sur place, suivez le portier jusqu'au parking du sous-sol puis tuez-le. Récupérez alors son uniforme et rejoignez ses collègues à l'extérieur. Attendez que la voiture qui vous intéresse débarque puis montez dedans avant les autres portiers. Amenez le véhicule au point indiqué puis reconduisez-le au parking. Enfin, appelez la police.

Récompense : Aucune

DECONSTRUCTION
L'heure est aux règlements de compte... Les ouvriers derrière votre garage ont manqué de respect à Kendl, vous ne pouvez tolérer une telle chose (c'est pas un rigolo CJ). Rendez-vous donc sur le chantier, et montez à l'intérieur du Bulldozer. Foncez dans les 6 bâtiments blancs en construction afin de les démolir (évitez les barils d'essence au passage). Poussez ensuite les cabines de toilettes dans le fossé, puis dirigez-vous jusqu'au point rouge afin de déverser ce que j'appellerai la touche finale ! Au cours de cette revanche, pensez à rouler sur les ouvriers sortant des armes afin d'éviter toute complication.

Récompense : Respect +

PHOTO OPPORTUNITY
Le coup de fil de César reçu, allez à Red County pour le rencontrer. Montez dans sa caisse et roulez jusqu'au point indiqué. Une fois arrivé à destination (vous verrez la route est longue), montez les escaliers de l'immeuble et débrouillez-vous pour en atteindre le toit. Positionnez-vous sur le point rouge et préparez-vous à une séance photo. Tirez le portrait aux quatre personnes présentes à la réunion et l'affaire est dans le sac !

Récompense : Respect +

ICE COLD KILLA
Pour cette mission, l'horloge du jeu doit impérativement se trouver entre 20 heures et 6 heures. Arrivé devant la boîte, il vous est impossible d'entrer. Passez alors par le toit de derrière où vous vous hisserez à l'aide d'un échafaudage. Une fois sur le toit, glissez-vous par la lucarne pour pénétrer à l'intérieur du bâtiment. Gagnez l'étage inférieur, et tentez d'approcher discrètement l'homme près du bar. Celui-ci n'est autre que Jizzy, celui à qui vous devez piquer le téléphone portable. Lorsque celui-ci vous aura repéré, poursuivez-le sans relâche. Tuez-le pour récupérer ce qui vous intéresse (si Jizzy prend une bagnole, faites en sorte qu'elle prenne feu puis attendez qu'il en sorte pour le descendre avec une arme).

Récompense : 12 000 $, Respect +

PIER 69
Allez à la rencontre de César sur Esplanade North. Rejoignez-le sur les toits en empruntant la courte ruelle à droite. Prenez le fusil sniper, et abattez les 6 types sur le toit à proximité. T-Bone et Ryder viennent alors s'en mêler. Foncez vers le quai et tuez T-Bone. Ryder préfère prendre la fuite et plonge dans les eaux. Faites de même et poursuivez-le. Lorsque le traître aura choisi son navire, prenez le bateau restant et ne le lâchez pas. Approchez-vous de son embarcation pour que CJ puisse y mettre le feu ou tirez dessus à l'aide d'une arme à feu jusqu'à ce qu'il explose (vous devez alors posséder suffisamment de munitions). Enfin, écartez-vous avant le feu d'artifice de manière à ne pas être pris vous aussi dans les flammes.

Récompense : 15 000 $, Respect +

TORENO'S LAST FLIGHT
Après la courte discussion avec Woozie, rendez-vous à l'héliport de Downtown. Eliminez les gardes présents à l'entrée et montez les quelques marches. Plus haut, récupérez le lance-roquettes puis retournez à l'extérieur. L'hélico étant la cible à atteindre, dépêchez-vous de choper une caisse et partez à sa poursuite. Lorsque vous arriverez suffisamment à hauteur (essayez de le dépasser légèrement pour pouvoir couper sa trajectoire), descendez en visant juste à l'aide de votre gros calibre. Un missile ne suffit pas, réitérez donc plusieurs fois l'opération jusqu'à ce que l'hélicoptère ne tienne plus.

Récompense : 18 000 $, Respect +

YAY KA-BOOM-BOOM
Cette dernière mission du garage, un peu à part, n'est accessible qu'une fois que vous aurez rempli à bien celles de " Toreno's Last Flight " et " Da Nang Thang " (lire plus loin).
Rendez- vous au magasin d'explosifs de Downtown, et prenez possession du véhicule piégé. Conduisez prudemment jusqu'à l'usine de crack. Débarrassez-vous des gardes devant l'entrée pour poursuivre. Sans vous soucier du monde alentour, foncez jusqu'à l'entrepôt indiqué par votre radar (en chemin écrasez joyeusement les gêneurs). Placez alors votre véhicule près des containers, puis déclenchez le système piégé à l'aide de la touche rond. Prenez la fuite et

retournez à l'entrée de la zone. Flinguez tout le beau monde que vous croiserez en chemin. Les portes principales s'étant refermées sur vous, prenez la rampe indiquée pour vous envoler vers la liberté.

Récompense : 25 000 $, Respect +

2) MISSIONS DU SYNDICAT

JIZZY
Après la visite de Woozie, rendez-vous à Battery Point et entrez à l'intérieur du cercle rouge. Après la courte discussion, montez dans la caisse et raccompagnez la demoiselle de petite vertue jusqu'à son hôtel. La suite de cette mission vous amènera à assassiner une racaille de bas étage. Trouvez et tuez l'homme avant la fin des deux minutes pour pouvoir poursuivre. Volez ensuite à la rescousse d'une des filles de Woozie. Celle-ci en effet se trouve en difficulté. Soyez donc rapide et sauvez-la avant que sa barre de vie ne s'épuise. Enfin, pour finir, occupez-vous des types mentionnés par Woozie. Ce dernier laisse sa voiture entre vos mains. Partez la faire repeindre si vous désirez la garder (il vous sera alors possible d'effectuer les missions de mac) ou abandonnez-la si vous n'y voyez aucun avantage particulier.

Récompense : 3000 $, Respect +

T-BONE MENDEZ
Allez au Pleasure Dome Club afin d'entamer une nouvelle mission confiée par Jizzy. Roulez jusqu'au point indiqué et observez les motards fuir avec leurs paquets. Vous devez récupérer chacun de ces colis et les ramener au club. Il y a quatre motards en tout et donc quatre paquets. Pour en redevenir le propriétaire légitime, rien de plus simple. Approchez-vous suffisamment près des bécanes et actionnez L1 lorsque la touche s'inscrit à l'écran (conduisez alors une moto), ou alors choisissez de conduire une voiture pour les percuter puis ramassez les colis. Récupérez toute la marchandise avant que les motards n'arrivent à destination pour réussir cette mission.

Récompense : 5000 $, Respect +

MIKE TORENO
Vous recherchez un type coincé à l'arrière d'un van chargé de substances illicites. En moins de 5 minutes et 30 secondes, il vous faudra le retrouver. Plusieurs fois au cours du trajet, il vous faudra emprunter des itinéraires contraires (vous avez un indicateur de proximité pour vous aider). Lorsque vous apercevrez le van en question, libérez miky et détruisez le van. Avancez ensuite jusqu'au nouveau repère rouge. Un indice de recherche de 3 étoiles vous sera alors attribué. Longez la ligne de chemin de fer jusqu'au Pay N Spray le plus proche, puis revenez au bercail.

Récompense : 7000 $, Respect +

OUTRIDER
Allez à la rencontre de T-Bone en vous dirigeant vers Easter Bassin. Sur place, on vous informe qu'il vous faudra escorter un van jusqu'à bon port. Constatez la présence du véhicule non loin et ramassez le lance-roquettes ainsi que le fusil à lunettes. Passez en tête du convoi pour escorter le van. Dégagez alors la route de tout obstacle pour permettre au van de progresser tranquillement. Explosez les véhicules du premier barrage, puis finissez les intrus au sniper. Quatre embuscades au total vous attendent tout au long du parcours. Respectez votre engagement jusqu'au bout puis filez faire repeindre votre voiture afin de vous faire oublier par les poulets.

Récompense : 9000 $, Respect +

3) MISSION DU CRASH (2ème partie)

Cette unique mission est disponible lorsque les missions du syndicat ont été menées à bien.

SNAIL TRAIL
Tenpenny fait à nouveau appel à vos doux services. Cette fois-ci, et pour changer, ce sont des meurtres qu'il vous faudra réaliser. Vos cibles : un journaliste et sa source. Avant de partir en chasse, faites un détour derrière votre garage et embarquez le fusil sniper gentiment mis à disposition pour vos beaux yeux. Partez ensuite pour Cranberry Station (choisir une moto comme moyen de transport est fortement conseillé lors de cette mission) et trouvez le train. Suivez-le

en prenant garde d'emprunter les mêmes rails sur lesquels il circule afin d'éviter tout accident tragique avec d'autres trains. Arrivé à Los Santos, vous repèrerez alors le journaliste. Suivez-le à distance raisonnable et attendez qu'il choisisse de prendre un taxi pour poursuivre. Tout en veillant à ce que sa barre de stress ne s'emballe pas trop, réalisez le trajet derrière. Suivez l'homme de nouveau lorsque celui-ci continuera sa route à pieds.
Enfin, lors de la rencontre entre les deux cibles (elles se mettront à papoter face à face), dégainez votre fusil à lunettes et visez juste pour abattre les deux hommes.

Récompense : Aucune

4) MISSIONS DE ZERO

AIR RAID
Allez rencontrer Zero dans sa boutique et acceptez la mission qu'il vous propose. Derrière une mitrailleuse, vous devez abattre plusieurs coucous piégés et ainsi les empêcher de détruire les antennes de transmission de Zero. Canardez sans cesse vos ennemis et prenez garde à ne pas plomber votre nouvel ami. Sauvez au moins une des antennes et l'affaire est dans le sac.

Récompense : 3000 $

SUPPLY LINES
Retournez voir Mister Zero pour débuter cette nouvelle mission. Vous devez stopper par le feu 5 véhicules en moins de 5 minutes et 30 secondes. Passé ce délai, c'est la panne sèche ! Vos cibles se déclinent en 3 camionnettes et deux motos. Assurez-vous d'éliminer les conducteurs des véhicules car ceux-ci peuvent prendre la fuite. Le carton terminé, revenez sur le toit pour clore la mission.

Récompense : 5000 $

NEW MODEL ARMY
C'est la guerre des modèles réduits !! Vous contrôlez l'hélicoptère, et vous devez soutenir Zero qui lui pilote une voiture radiocommandée. Faites disparaître les obstacles pour laisser le champ libre à votre collègue puis explosez tous les tanks (il faut vous ravitailler en bombes en passant à la base entre chaque tir). Placez les planches pour fabriquer des ponts et enlevez les barils lorsque ceux-ci gêneront. Finissez avant la fin du temps imparti pour triompher. A noter qu'après cette mission, il vous sera possible de revenir effectuer la même sorte de mini-jeu et ainsi vous remplir les poches de manière assez simple.

Récompense : 3000 $

5) MISSIONS DE WOOZIE

MOUNTAIN CLOUD BOYS
Woozie étant une personne non voyante, vous devez le conduire jusqu'à plusieurs gars. Arrivé sur place, et après l'horrible découverte, une fusillade éclate. Il vous faut alors protéger Woozie tout en mettant le gang adverse en déroute. Un sniper et une deuxième vague d'ennemis viendront vous compliquer la tâche. Heureusement pour vous, le non voyant s'avère être un excellent tireur ! Au dehors, en prenant la fuite, deux véhicules du Da Nang gang vous prendront en chasse. Essayez alors de maintenir votre allure au niveau de vos ennemis pour que Woozie puisse les canarder. Tout danger écarté, reconduisez notre ami dans sa résidence.

Récompense : 5000 $, Respect +

RAN FA LI
Au cours de cette mission, vous devez vous rendre dans le souterrain d'un parking de San Fierro. Suivez les indications que l'on vous donne et montez dans le second véhicule pour vous apercevoir que tout ceci n'est qu'une vulgaire embuscade. Sortez alors du parking au plus vite puis conduisez jusqu'au point rouge.

Récompense : 6000 $, Respect +

LURE
Montez dans la voiture appât et roulez à l'endroit indiqué par le radar. Une course poursuite débute alors. Vous devez échapper à deux types en MotoCross. Passez tous les check points pour réussir la mission. Il vous faut également veiller à ce que votre véhicule ne soit pas trop endommagé. Enfin, si jamais vos poursuivants se font trop collants, n'hésitez pas à virer du volant pour les percuter, et ainsi les ralentir.

Récompense : 8000 $, respect +

AMPHIBIOUS ASSAULT
Passées 20 heures et avant 6 heures, allez voir Woozie pour cette mission sous-marine. Partez pour le point rouge afin de gagner la mer. Sous l'eau suivez le parcours imposé pour trouver le repère de l'ennemi. Une fois à bord du bateau, progressez discrètement afin de ne pas attirer l'attention des gardes. Rendez-vous tout à fait à l'arrière pour planquer le mouchard. Il ne vous reste plus qu'à ressortir et à nager jusqu'à la rive.

Récompense : 11 000 $, Respect +

THE DA NANG THANG
Envie de changer d'air ? Qu'à cela ne tienne, vous vous envolez en hélico pour gagner les hauteurs lors de cette mission. Au commencement donc, vous êtes posté en tant que tireur dans l'hélico, et votre cible est un bateau. Sur celui-ci tuez un maximum d'ennemis avant le crash de votre véhicule. Lorsque vous vous retrouvez à la flotte, nagez jusqu'à la marque rouge du navire afin de grimper à l'intérieur. A partir de cet endroit, il est conseillé de rester discret lors de votre progression. Avancez jusqu'au sous-sol en usant de votre couteau dès que possible. Là bas, prenez garde au lanceur de grenades et libérez tous les réfugiés en fond de cale. Revenez sur vos pas, et vous ne tarderez pas à rencontrer le capitaine du bateau et son katana. Enclenchez la visée automatique pour pouvoir esquiver plus facilement, puis frapper à plusieurs reprises pour venir à bout de cet ennemi pas si costaud que ça.

Récompense : 15 000 $, Respect +

IV) LE DESERT

1) MISSIONS DE TORENO

MONSTER
La première mission de Mike Toreno vous place en tant que pilote de Monster Truck. Ceux n'ayant jamais utilisé le code visant à en faire apparaître un apprécieront la conduite jouissive de l'appareil (plus de soucis de relief et 4 roues motrices en enclenchant R1). Quoi qu'il en soit, filez le long des 35 repères pour terminer le parcours avant le temps imparti (6 minutes et 30 secondes exactement).

Récompense : quelques milliers de dollars suivant vos performances.

HIGHJACK
Sur votre belle moto, foncez jusqu'au pont indiqué par votre fidèle radar. Dans ces lieux, repérez le camion (il est symbolisé par un point clignotant sur la carte), et approchez-le du mieux que vous pouvez. Maintenez alors votre allure au niveau du conducteur et attendez que César s'improvise passager du gros véhicule. Lorsque celui-ci sera arrêté, montez à bord puis conduisez la bête jusqu'à votre garage. Conduisez prudemment pour ne pas décrocher la remorque à l'arrière.

Récompense : 7000 $

INTERDICTION
Au commencement, prenez l'arme à proximité puis dirigez-vous vers le buggy afin de, comment dirais-je pour ne pas dire voler... de l'emprunter ! Récupérez le bazooka et allez vous positionner au sommet des collines, comme vous l'indique gentiment votre radar. Le FBI en personne ne tardera pas à vous chercher des noises. Epaulez alors votre arme massive et détruisez les engins volants avant qu'une nuée d'ennemis ne débarque pour vous tuer. Après le carnage, il ne vous reste plus qu'à récupérer le colis de contrebande et vous diriger vers le point suivant.

Récompense : 1000 $

VERDANT MEADOWS
Ceci n'est pas une véritable mission en elle-même. Vous devez disposer de 80 000 $ pour acheter l'ancienne piste de pilotage. Après coup, les missions de vol deviennent accessibles.

2) MISSION DE VOL

Vous devez au préalable avoir investi 80 000 $ dans la vieille piste aérienne.

LEARNING TO FLY
Avant d'avoir accès aux véritables missions d'aviation, il va vous falloir passer par celle qui vous apprendra à piloter en 10 leçons. Durant celles-ci, vous contrôlerez plusieurs véhicules aériens et devrez empocher des médailles pour valider votre diplôme. Soyez attentif aux conseils prodigués et donnez le meilleur de vous-même pour voir le bout de ces parfois sympathiques mais bien souvent éprouvantes épreuves.

Récompense : Respect +

N.O.E.
Vous disposez de 10 minutes pour mener à bien cette mission. Aux commandes d'un avion, il vous faut survoler une zone sans que votre indicateur de visibilité ne s'affole. Dans le cas contraire, le système de défense aérienne vous détectera. Voler à basse altitude constitue un réel défi dans les zones urbaines. Un virage mal négocié et c'est dans un immeuble que s'arrêtera votre mission. Pensez donc à contourner par les eaux si le pilotage aérien n'est pas votre fort. La cargaison livrée, il ne vous restera plus qu'à revenir à votre point de départ.

Récompense : 15 000 $

SLOWAWAY
Un intrus vient de débarquer sur votre territoire, et vous décidez d'aller jeter un coup d'oeil par vous-même. Enfourchez alors la moto et dirigez-vous vers le Boeing tout en évitant les obstacles. Gagnez ensuite la rampe pour atteindre l'avion et entrer ainsi à l'intérieur. Débarrassez-vous alors des gardes (n'utilisez pas d'armes à feu pour éviter tout risque d'explosion) et récupérez le parachute sur le corps d'un des cadavres. Déposez la sacoche à l'avant du véhicule puis revenez sur vos pas pour faire exploser la bombe et sauter en chute libre.

Récompense : 20 000 $

BLACK PROJECT
Débutez cette mission après 20 heures (pas trop tard non plus car celle-ci prend fin à 5H30) et avancez vers la base ennemie. A l'aide du fusil sniper, dégommez tous les gardes et les projecteurs. Empruntez ensuite l'échelle, et dirigez-vous vers la tour indiquée par le radar. L'alerte déclenchée, passez la porte jaune et récupérez l'armure non loin. Eliminez alors les hommes à votre recherche (le fusil sniper est terriblement efficace si vous vous postez sur la corniche) puis progressez vers le point jaune clignotant dès que celui-ci fera son apparition sur la carte. Une fois que vous aurez ce que vous voulez, prenez le jet pack et gagnez l'extérieur pour rencontrer la Vérité.

Récompense : Aucune

GREEN GOO
Utilisez à nouveau le jet pack pour vous rendre jusqu'au lieu de votre prochaine mission. Rejoignez la locomotive et filez-lui le train (ha ha ha). Ne laissez pas les hommes qui débarquent voler les caisses et tirez-leur dessus pour les repousser. Brisez ensuite les caisses pour trouver l'objet Alien et ramenez-le à la Vérité pour finir.

Récompense : 10 000 $ maxi + Jet pack dispo constamment à proximité de l'aéroport

V) LAS VENTURAS

1) MISSIONS DU CASINO

FENDER KETCHUP
Allez faire un tour sur Las Venturas histoire de jeter un oeil sur le nouveau casino de Woozie (le dragon sur la carte). Rencontrez-le dans son bureau et il vous demandera de vous occuper d'un gars cachant certaines informations. Votre objectif est alors des plus simples, conduisez l'homme cible en prenant garde à lui foutre la trouille dès que cela devient possible (routes à contresens, coups de frein à main, cascades.). Restez vivant et faites grimper l'indicateur de peur pour mener à bien cette mission.

Récompense : 5000 $, Respect +

EXPLOSIVE SITUATION
Maintenant que vous avez le nom de la famille mafieuse, Woozie désire réagir. Après ses quelques directives, suivez les triangles jaunes sur la carte pour gagner la carrière précédemment citée. Lorsque vous pénétrerez dans le cercle rouge, il vous restera seulement 2 minutes 30 pour agir. Montez alors dans le camion non loin et servez-vous en pour défoncer les caisses et révéler ainsi les explosifs. Désamorcez ensuite les bombes, puis récupérez-les toutes. Cela étant, on vous enfermera sans ménagement sur le chantier. Repérez la moto et fuyez grâce à l'engin en suivant le cheminement des checkpoints (gare aux sauts foireux). Trouvez le contact de Woozie afin de lui remettre les explosifs pour finir.

Récompense : 7000 $, Respect +

YOU'VE HAD YOUR CHIPS
Un problème de contrefaçon, et Woozie vous appelle directement à l'aide. Ressortez du casino et volez une voiture pour vous rendre à l'usine fabriquant les fausses cartes et jetons. Là bas, naturellement, les grilles principales se dresseront devant votre nez : fermées. Passez alors dans une ruelle sur le côté et escaladez par-dessus la grille. A l'intérieur du périmètre, les gardiens des lieux ne mettent guère longtemps à rappliquer. Partez vous planquer le plus vite possible, et bousillez-les tous en restant de temps à autre à couvert. Lorsque le chemin sera partiellement dégagé (inutile d'essayer de tuer tous les gardes car il en arrive continuellement de tout côté), partez détruire les machines responsables du petit ennui de votre patron et coéquipier Woozie. Il ne vous reste plus qu'à grimper dans une caisse et à retourner au casino pour achever la mission.

Récompense : 10 000 $, Respect +

DON PEYOTE
En pénétrant dans le nouveau repère rouge, la Vérité vous passe un coup de fil. Piquez une caisse, et roulez vers l'endroit indiqué. Vous devrez alors récupérer deux de ses amis. Arrivé dans la ferme, des fermiers feront feu sur vous. Descendez-les puis allez rejoindre Rosie, aux portes de son casino.

Récompense : Respect +

INTENSIVE CARE
Vous devez récupérer un collègue à l'hôpital, mais celui-ci est déjà parti en promenade en ambulance. 3 véhicules de ce genre circulent sur les lieux. Partez en chasse de ceux-ci et tentez de les percuter. Si le véhicule ne semble pas résister, c'est que ce n'est probablement pas le bon. Par contre, s'il s'affole et semble prendre la fuite, c'est sûrement votre cible ! Ne lâchez donc plus l'ambulance et heurtez-la plusieurs fois d'affilée pour qu'enfin elle s'immobilise. Descendez alors de votre véhicule et expédiez le conducteur 6 pieds sous terre. Prenez sa place et conduisez jusqu'à l'abattoir pour finir. Attention car vous aurez toutefois droit à la mafia aux fesses !

Récompense : 5000 $, respect +

THE MEAT BUSINESS
Au Caligula's Palace, allez parler avec Rosie. Partez pour les abattoirs, et faites en sorte d'être repéré par la famille Sindacco. Une grosse bataille s'engage alors. Tuez tous ceux qui oseront se dresser contre vous et progressez à l'intérieur des murs en laissant à Rosie le soin de s'occuper de l'incendie. Ressortez et prenez la fuite jusqu'au casino lorsque le carnage sera terminé. Pensez également à protéger Rosie pour ne pas voir votre mission s'arrêter sur un échec.

Récompense : 8000 $, Respect +

MISAPPROPRIATION
L'officier Tenpenny est dans une bien mauvaise posture. Un dossier relatant toutes ses magouilles est sur le point d'être rendu aux autorités compétentes. Votre but est de le récupérer. Pour cela, commencez par vous rendre au point de rendez-vous, vers la ville fantôme. L'endroit étant hautement protégé, mieux vaut agir prudemment. Se poster sur un point en hauteur et ouvrir le feu sur chaque garde se révèle être une excellente technique. L'homme porteur du dossier devrait apparaître à proximité de l'hélicoptère. Essayez de vous en débarrasser avant qu'il ne monte à son bord. Si vous y parvenez, foncez pour récupérer le dossier. Sinon, volez le deuxième hélico et poursuivez votre cible pour vous en occuper un peu plus loin. Attendez alors qu'il se pose pour pouvoir achever votre objectif.

Récompense : Aucune

FISH IN A BARREL
Une signature, et envoyez c'est pesé !

MADD DOGG
Madd Dogg traverse une bien mauvaise passe, et tente de mettre fin à ses jours en sautant du toit d'un immeuble. Se sentant quelque peu responsable (Cf : mission " Madd Dogg's Rhymes "), CJ décide de lui venir en aide. Foncez donc jusqu'au parking et montez à l'intérieur du camion rempli de cartons. Roulez jusqu'au cercle rouge sous le bâtiment et une vue aérienne s'enclenchera alors. Ne touchez pas aux touches de direction et accélérez ou reculez en fonction des mouvements qu'effectue le pauvre homme plus haut. Au bout de quelques secondes, le malheureux se jettera dans le vide. Faites en sorte qu'il atterrisse dans votre chargement, et non pas sur le trottoir. Conduisez-le ensuite jusqu'à l'hôpital en évitant d'occasionner le moindre choc.

Récompense : Respect +

FREEFALL
Vos petites affaires terminées avec Woozie, sortez du casino et allez au prochain point de rendez-vous. Salvator, le nouveau Boss du Caligula's est pris pour cible par des tueurs à gages. Ressortez et grimpez sur la bécane pour vous rendre jusqu'à l'aéroport. Là bas, prenez possession d'un des avions et envolez-vous pour aller à la rencontre de l'avion transportant les tueurs. Positionnez-vous alors au-dessus en entrant dans le cercle rouge, et CJ le cascadeur grimpera de lui-même dans le nouvel avion. A l'intérieur, butez tous les tueurs ainsi que le pilote, puis prenez les commandes pour aller poser le jet à l'aérodrome de Las Venturas. Une mission riche en émotions !

Récompense : 15 000 $, Respect +

HIGH MOON
CJ est décidément un personnage très demandé. A peine est-il sorti du jet que son téléphone se met à sonner. Cette fois-ci, c'est Tenpenny qui recourt à nouveau à vos services. Allez jusqu'au point de rendez-vous, et vous vous retrouverez très vite en tête-à-tête avec Pulaski, le deuxième flic corrompu, partenaire inséparable de Tenpenny. Après avoir tenté de vous tuer, une course poursuite s'engage. Suivez le véhicule du flic et ne le laissez pas s'échapper. Tuez l'homme pour finir.

Récompense : respect +

SAINT MARK'S BISTRO
Rosie appelle à l'aide et vous devez voler à son secours. Foncez au Caligula's casino pour voir Salvatore. Libérez Rosie et ses potes puis laissez-vous guider par le radar. A l'aéroport, montez dans l'avion et gagnez le prochain repère. Arrivé au Bistro, débarrassez-vous des gardes de Forelli. D'autres se trouvent au balcon sous l'appartement. Occupez-vous en également. Vos petites affaires terminées, fuyez jusqu'à l'aéroport de Las Venturas.

Récompense : 20 000 $, Respect +

2) LE CASS DU CASINO

ARCHITECTURAL ESPIONAGE
Allez voir Woozie dans le casino et celui-ci vous demandera de lui fournir les plans de l'établissement. Partez alors pour

les quais et repérez le touriste portant un appareil photo. Frappez-le à mort pour récupérer son appareil photo puis dirigez-vous au service de l'urbanisme indiqué par la carte. Allez voir le réceptionniste et répondez à l'affirmatif à toutes ses questions. Gagnez l'étage supérieur par les escaliers à gauche pour que CJ se rende compte qu'il y a bien trop de gardes. Redescendez alors vers les archives et explosez le climatiseur. Remontez de suite et allez prendre des photos des plans dans la pièce au bout du couloir. Sur le chemin du retour, tuez tous les gardes et marchez jusqu'à l'extérieur, en direction de votre voiture. Filez au casino Four Dragons pour finir.

Récompense : Respect +

KEY TO HER HEART
Comme à l'accoutumée allez voir Woozie au casino pour débuter la mission. Vous devez vous rendre devant le Caligula's Palace. Entrez dans le cercle rouge puis attendez de voir passer le croupier. Il s'agit de Millie, suivez-la jusqu'au sex-shop sans vous faire repérer. Positionnez-vous sur le nouveau repère à l'intérieur ; laissez passer la séquence puis entrez dans la pièce de droite pour enfiler un costume. Retournez au dehors et continuez à suivre la demoiselle qui rentre chez elle. Sortez alors de la voiture et tabassez le mec avec son gode afin de pouvoir le récupérer (attention car ce personnage n'est pas indiqué par le radar). Sonnez chez Millie et profitez de la cinématique qui suit. Et voilà, CJ n'est plus seul ! Soyez extrêmement sympa avec elle si vous désirez récupérer sa carte d'accès (allez chez elle entre 14H et 18H et sortez-la, offrez-lui des cadeaux dont le gode, trouvez de belles bagnoles pour la conduire et revêtez le costume en cuir du sex-shop). Vous en avez en effet impérativement besoin pour effectuer la mission "Breaking the bank at Caligula's ". Mais la charmer n'est pas l'unique moyen d'obtenir la précieuse carte.
Réglez-lui son compte pour activer une courte mission visant à récupérer son bien si vous ne voulez pas vous embêter à la séduire.

Récompense : Respect +

DAM & BLAST
Au Four Dragons, allez vous entretenir avec Woozie puis dirigez-vous vers l'aéroport de Las Venturas. Là-bas, volez un avion et prenez de l'altitude en volant jusqu'au prochain point. Arrivé à destination, enclenchez la touche triangle pour sauter. Ouvrez alors votre parachute et rapprochez-vous un maximum du barrage. Après avoir atterri, récupérez le couteau et débarrassez-vous des deux gardes sur place. Marchez dans le cercle rouge. A l'intérieur, il vous faut détruire 5 générateurs à l'aide de bombes. Agissez discrètement pour que l'alarme ne soit pas donnée. Au commencement, passez par les escaliers de gauche pour trouver le premier générateur. Faites de même avec les quatre suivants et tuez constamment dans l'ombre. Le sale travail accompli, gagnez le repère rouge et fuyez à la nage, retournez au bercail pour finir.

Récompense : Respect +

COP WHEELS
Durant cette mission, il vous faudra récupérer quatre bécanes de poulet. Vous disposez de 12 minutes pour mener votre petite affaire à bien. Montez sur les véhicules indiqués par votre radar et déposez-les sur le camion. Finissez dans les temps pour triompher.

Récompense : Respect +

UP UP AND AWAY !
Partez pour la base militaire au Nord de Las Venturas. Profitez du passage du véhicule militaire pour entrer dans la base. Bataillez avec les gardes et allez récupérer l'armure à proximité. Un peu plus tard, quand le sang aura coulé, deux hunters viendront vous chercher des noises. Utilisez alors la mitrailleuse pour vous en débarrasser. Plus loin, piquez l'hélico équipé de la remorqueuse et volez jusqu'au prochain point de rendez-vous. Vous devez réussir à tracter un camion du Caligula's. Déployez le treuil juste au dessus pour y parvenir. Allez ensuite déposer le camion à l'endroit indiqué puis déposez l'hélico dans la zone rouge.

Récompense : Respect +

BREAKING THE BANK AT CALIGULA'S
Avant d'entamer cette mission, il vous faut veiller à posséder la carte d'accès de Millie. Pour commencer cette longue mission, pénétrez à l'intérieur du casino sans arme au poing. Un compte à rebours de 4 minutes se déclenche alors.

Vous devez parvenir à faire infiltrer votre équipe avant la fin du décompte. Dirigez-vous vers le point jaune et ouvrez la porte. Trouvez Zero qui vous emmènera un étage en dessous. Un peu plus tard, ce dernier coupera le courant. Enfilez alors vos lunettes thermiques et tournez à gauche pour suivre le couloir réservé aux employés. Près du distributeur se trouve une issue où vous devrez utiliser votre carte d'accès. Après la cinématique, suivez les indications du radar et trouvez le monte-charge pour bloquer la porte et ainsi permettre aux autres membres de l'équipe de rentrer. La deuxième phase du plan débute alors et un nouveau temps vous est donné. 2 minutes, c'est tout ce dont vous disposerez pour voler et ramener l'argent jusqu'au fourgon. Devancez l'équipe et flinguez tous les gardes rencontrés, puis lorsque l'on vous signalera que l'électricité pourrait prochainement être rétablie à cause des techniciens, gagnez l'étage supérieur et tuez toute l'équipe. Avant de repartir, placez des explosifs sur les générateurs de secours. Equipez-vous de la télécommande et faites sauter les charges à distance raisonnable. Lorsque vos potes auront fait exploser les portes du coffre, une jolie petite équipe de mafieux viendra vous rendre visite. Récupérez le bouclier avant de vous frotter à eux. Plusieurs vagues d'ennemis tentent alors de pénétrer dans la zone du cass. Ne les laissez pas faire. Vous prenez ensuite le chemin de la sortie. Comme précédemment, prenez les devants pour couvrir la team. Vos collègues au van, prenez l'ascenseur et dirigez-vous vers le point jaune montré par le radar. Montez alors constamment jusqu'à gagner les toits (porte de droite au bout du couloir après l'ascenseur). Là haut, les forces de police vous prendront en chasse. Foncez vers le parachute et tuez toutes les forces ennemies qui tenteront de vous retarder. Lorsque vous aurez récupéré l'objet tant convoité, une courte séquence vous montrera deux flics et un hélico, postés sur un immeuble à proximité. Sautez alors en direction de cette infrastructure et enclenchez votre parachute directement (en fait, celui-ci va plus vous servir de planeur). L'objectif atteint, débarrassez-vous des deux poulets et piquez l'hélicoptère.
Il ne vous reste plus qu'à suivre le point jaune indiqué par le radar, à vous poser, et enfin, à ouvrir bien grand vos poches !

Récompense : 100 000 $

VI) RETOUR A LOS SANTOS

1) MISSIONS DE MADD DOGG'S

A HOME IN THE HILLS
Le manoir de Madd Dogg's vous intéresse ? Qu'à cela ne tienne grâce à cette mission vous pourrez en faire votre seconde résidence. Après être passé au casino pour débuter la mission, vous voilà largué d'un avion avec tout de même un parachute. Visez le toit et éliminez les ennemis présents. Descendez ensuite les escaliers et pénétrez par les portes principales du manoir. Après plusieurs autres combats à l'intérieur des murs, Big Poppa, sera signalé par le radar, il demeure à partir de cet instant votre objectif principal. De nombreux ennemis vous font face au cours de cette mission, pensez donc bien à récupérer tous les items que vous pouvez en fouillant chaque pièce du manoir. Sortez au dehors en poursuivant Big Poppa. Celui-ci tentera alors de filer en voiture. Ne le lâchez pas et percutez sa caisse jusqu'à ce qu'elle explose. Ceci fait, le manoir est votre.

Récompense : Respect +, Manoir de Madd Dogg's

VERTICAL BIRD
Rendez-vous par la voie des eaux jusqu'au cargo. Arrivé sur place, escaladez les caisses et glissez-vous dans la trappe. Passez ensuite par la fenêtre suivante et progressez discrètement jusqu'au cercle rouge. Désactivez le lance-missiles et gagnez l'autre bout du navire. Choisissez un des hélicos et prenez la fuite. 3 autres engins volants vous prendront alors en chasse. Luttez du mieux que vous pouvez contre eux et allez vous poser à l'aérodrome dans le hangar pour finir. Le véhicule deviendra alors toujours accessible depuis ce point.

Récompense : 50 000 $, Hydra accessible en continu

HOME COMING
Munissez-vous de quelques gros calibres et partez chercher Sweet au poste de police de Pershing Square. Sous sa demande, ramenez-le à Grove Street. Votre véritable mission débute alors. Il vous faut nettoyer la zone de tous les dealers des gangs adverses. Repérez les points rouges sur la carte et partez en chasse. Allez ensuite vous frotter aux Ballas pour déclencher une émeute. Veillez à la santé de Sweet et faites face aux vagues d'ennemis venues à votre rencontre.

Récompense : respect +

CUT THROAT BUSINESS
Au manoir, allez à la rencontre de Madd Dogg's. Bougez sur le lieu du tournage, et une course poursuite débutera alors. Vous devez rattraper Og Loc en hydroglisseur. Maintenez le cap et suivez sans relâche. Le bougre changera de véhicule pour poursuivre sur un kart. A nouveau, lancez-vous à sa poursuite. Ne le perdez pas de vue et la mission sera bientôt réussie.

Récompense : respect +

2) MISSIONS DE GROVE STREET

BEAT DOWN ON B-DUP
En allant chez B-Dup, vous vous rendez compte que ce dernier a déménagé en plein territoire Ballas. Partez pour Glen Park en compagnie de Sweet et essayez de recruter quelques collègues en chemin. Armez-vous jusqu'aux dents et dirigez-vous vers le point de rencontre. Vous devez alors reprendre le contrôle du territoire. Plusieurs vagues d'ennemis débarqueront. Faites un carton et restez vivant jusqu'à ce que l'on vous indique de rentrer dans le baraquement afin d'éliminer une fois pour toutes B-DUP.

Récompense : respect +

GROVE 4 LIFE
Encore une histoire de territoires à reprendre. Allez voir Sweet et acceptez de l'aider dans sa requête. A Idlewood, tuez plusieurs ennemis pour entamer une nouvelle guerre des gangs. Les territoires détenus par les Ballas sont symbolisés par un coloris violet sur la carte. Reprenez-en au moins deux pour terminer avec succès la mission.

Récompense : 10 000 $, Respect +

3) MISSIONS D'EMEUTES

RIOT
Une émeute éclate dans les rues lorsque la populace apprend que les charges d'accusation à l'encontre de Tenpenny n'ont pas été retenues. Vous devez déplacer Sweet d'un point à un autre sans vous faire tuer. Dehors, tout fait penser à Armagedon. Soyez donc vigilant et privilégiez les grandes routes afin de bénéficier d'une plus grande liberté de manoeuvre.

Récompense : Aucune

LOS DESPERADOS
Recrutez deux gars autour de vous et rejoignez le gang de Cesar pour lui venir en aide. Vos cibles sont les Vagos, ils sont représentés par des points rouges sur la carte. Trouvez-les tous et tuez-les un par un. Lorsque cette première séance de nettoyage sera terminée, entrez dans le repère rouge pour entamer la seconde phase. Vous devez alors résister à deux vagues d'ennemis. Durant celles-ci un type équipé d'un lance-roquettes et un autre d'un lance-flammes vous prendront directement pour cible. Dégommez-les en priorité puis maîtrisez tout le beau monde restant.

Récompense : respect +

END OF THE LINE
Pour pouvoir lancer la mission, il vous faut au minimum contrôler 35 % du territoire de Los Santos.
Allez chercher Sweet chez lui et filez au QG de Big Smoke à East los Santos. La police est déjà sur place et peut vous être utile. Prenez le BMX et volez le blindé pour pouvoir défoncer le bâtiment, visez entre les deux gardiens pour faire mouche. Une fois à l'intérieur, continuez de progresser en écrasant les sous-fifres de Smoke à travers le couloir. Ce dernier réside au quatrième étage du bâtiment, et il va vous falloir les gravir un par un pour le retrouver. Montez au premier et faites parler vos armes. Gagnez ainsi le dernier étage. De l'énergie, des armes et des armures se trouvent dispersées de part et d'autre. N'oubliez pas d'en profiter à bon escient. Une cinématique s'enclenchera lorsque vous

aurez trouvé le gros pépère. Le tuer prend un certain temps et sa vie descend très lentement. Restez donc le plus près possible du traître pour l'avoir en pleine pomme. Smoke éliminé, Tenpenny refait surface et met le feu au bâtiment. Sortez vos lunettes thermiques. Vous disposez de 7 minutes pour fuir et de nouveaux ennemis se mettront en travers de votre route. Sachez qu'il vous est possible de repousser les flammes à l'aide des extincteurs pour pouvoir progresser plus facilement. A l'extérieur, le flic ripoux piquera le camion de pompier pour prendre la fuite. Sweet grimpe à l'échelle et parvient ainsi à se constituer passager clandestin. Volez une voiture et suivez-les. Patientez derrière sans tenter la moindre attaque. A un moment donné, Tenpenny tentera de faire chuter Sweet. Avancez alors votre bagnole pour que votre ami puisse se réceptionner sans le moindre mal. Dans la partie qui suit, vous céderez le volant à Sweet et passerez alors en position de tireur. Un travail de titan vous attend tant les poursuivants sont nombreux. Surveillez la barre d'état du véhicule et tirez sur tout ce qui roule et vous suit. Lorsque le camion quittera le pont pour s'écraser plus bas, vous aurez enfin triomphé. Profitez bien des séquences de fin et relancez la partie après coup. Il reste tant à faire et de plus, vous disposez d'un joli crédit supplémentaire !

Récompense : 500 000 $, Respect +

ANNULER L'ATTAQUE D'UN GANG

Lorsque vous n'avez pas conquis 100 % des territoires de gang et que vous êtes attaqué par un gang qui refuse le conflit, entrez dans une voiture de police, ambulance, camion pompier, etc. Puis activez la mission secondaire du véhicule pour annuler l'attaque du gang. Ensuite, annulez la mission secondaire.

CAMBRIOLAGES INFINIS

Pour pouvoir faire des cambriolages infinis sans attendre, entrez le code OVIAC pour que l'heure soit à 21h afin de pouvoir immédiatement cambrioler les gens. Répétez le code pour recommencer si vous le désirez.

AUGMENTER SES COMPÉTENCES D'ARMES

Prenez l'arme que vous voulez améliorer, mettez une voiture dans votre garage de spawn et ouvrez le garage pour tirer sur votre voiture. Dès qu'elle s'enflamme, éloignez-vous pour que la voiture se répare lorsque le garage se referme. Répétez ceci pour augmenter vos compétences d'arme en très peu de temps sans attirer les flics.

AUGMENTER RAPIDEMENT SA JAUGE DE RESPECT

Eliminez un maximum de flics pour augmenter votre jauge de respect le plus possible. Si vous voulez faire ceci sans mourir, saisissez le code d'invincibilité BAGUVIX.

NE PAS ATTENDRE LE RECHARGEMENT DE NITRO

Dès que votre nitro est à sec, descendez de votre véhicule et remontez immédiatement pour que la nitro soit à nouveau chargée.

ACCÉLÉRER SA VITESSE À MOTO

Roulez normalement et appuyez plusieurs fois rapidement sur le bouton qui permet de se mettre debout sur la moto.

OBTENIR LA VOITURE DE COURSE

Pour récupérer la voiture dédiée aux courses en ville, lancez une course et rendez-vous dans votre garage de spawn. Là, sortez du véhicule et attendez que le temps imparti soit terminé avant de revenir à votre garage où se trouvera désormais la voiture de course.

TROUVER L'AT-400

Pour trouver l'avion AT-400 :

- Allez à l'aéroport de Los Santos et rendez-vous devant le grand hangar.
- Attendez que la porte s'ouvre.
- Montez dans l'avion.

CONSERVER SES ARMES APRÈS UN PASSAGE CHEZ LES POLICIERS

Il suffit d'obtenir un rendez-vous avec Barbara pour garder ses armes après un passage chez les policiers.

CONSERVER SES ARMES APRÈS UN PASSAGE À L'HÔPITAL

Il suffit d'obtenir un rendez-vous avec Katie pour garder ses armes après un passage à l'hôpital.

TROUVER LE CAMION POUR LES CAMBRIOLAGES

Le camion se situe juste en face de la salle de gym qui est près de Groove Street.

PRENDRE LA VOITURE D'UNE COPINE SANS AVOIR 50 % AVEC ELLE

- Prendre un tracteur.
- Accrocher la voiture au tracteur.
- Garer la voiture dans un de vos garages.
- Fermer le garage.
- Retourner dans le garage et entrer dans la voiture.

TEMPS INFINI POUR LES MISSIONS CAMIONNAGES

Montez dans le camion et appuyez tout de suite sur Start. Le chronomètre reste bloqué pendant toute la mission.

ARGENT FACILE

Cette astuce vous permet de gagner de l'argent rapidement sans passer par un code. Il s'agit d'un lieu où tout le monde est riche. Il se situe à Los Santos :
A cet endroit, qui est la terrasse d'un hôtel, il y a, entre 9h et 19h30, des personnes qui apparaissent dès qu'une autre meurt. La plupart des personnes de cette terrasse ont énormément d'argent sur eux. Lorsqu'on tue une de ces personnes, on peut récupérer jusqu'à 700$ d'un coup. L'avantage étant que la terrasse, située en hauteur, est inaccessible à la police, sauf si on a 3 étoiles ou plus, ce qui est presque impossible en ne faisant que tuer des civils.

Grand Theft Auto : Vice City

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2010

TUER SANS ÊTRE RECHERCHÉ

Prenez un véhicule (à quatre roues de préférence) et foncez sur tous les motards que vous verrez de manière à les faire tomber de leur moto/scooter. Écrasez-les ensuite en boucle de manière à les tuer sans être recherché.

En alliant cette astuce à celle pour avoir le jeu non-censuré, vous pourrez gagner de l'argent en faisant cette astuce, et en roulant en boucle sur Washington Beach, par exemple, vous pourrez facilement farmer sans problèmes !

Grand Theft Auto III

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2010

+ D'INFOS FORUM

GAGNER RAPIDEMENT ET FACILEMENT DE L'ARGENT

Rendez-vous à Harwood dans l'île de Portland. Juste en façe de l'atelier de 8-Ball, vous trouverez une casse d'automobiles. Prenez n'importe quelle voiture et placez-la sur le marqueur. Une grue saisira la voiture et la détruira. Vous gagnerez un peu plus de 100$.

RÉUSSIR FACILEMENT LES MISSIONS AUTODÉFENSE

Il existe un petit glitch qui vous permet de finir les missions de police plus facilement. Voilà en quoi il consiste. Lorsque vous poursuivez un fuyard chevronné, faites juste en sorte d'effleurer sa bagnole. Ensuite mettez le jeu en pause, puis revenez en action. Cette manipulation aura pour effet de stopper net le brigand et de le faire sortir de son véhicule. Vous n'aurez ainsi plus qu'à rouler dessus pour le tuer et à enchaîner ce même glitch avec d'autres criminels.

Grizzly

© Jadeware 2007

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Maintenez [Petit coup de pied] + [Grand coup de pied] pendant un combat.

Guacamelee! : Gold Edition

© Drinkbox Studios 2014

+ D'INFOS FORUM

GAGNER DES DOLLARS RAPIDEMENT

Pour obtenir rapidement des dollars : commencez par aller dans la « Caverna Del Pollo », le passage se trouve dans la ville « Santa Luchita » tout en bas à droite en passant derrière le mur. En y accédant vous pourrez combattre des monstres sans arrêt et ainsi obtenir un maximum de dollars.

ACCÉDER AU NIVEAU « EL INFIERNO »

L'entrée du niveau « El Infierno » se situe dans le Desierto Caliente, juste en dessous de l'entrée du désert.

Pour entrer, il faut acheter des dynamites à 5000$ au personnage juste devant l'entrée puis passer vers le monde des morts.

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode.

© NCsoft / ArenaNet 2012

COMMENT OBTENIR SON COFFRE DE GUILDE PERSONNEL

Ce guide décrit comme obtenir un coffre de guilde personnel et ainsi économiser des pièces d'or pour pouvoir stocker des objets, cela revient moins cher que d'acheter un emplacement de banque supplémentaire vu le prix des gemmes.

Il vous faut tout d'abord créer une guilde, enlevez la représentation de votre guilde actuelle si vous en possédez déjà une et cliquez sur "créer une guilde" en bas à gauche du menu, il vous suffira juste de trouver un nom et un tag pour créer votre guilde.

A coté de la banque de l'Arche du lion, vous trouverez un PNJ s'appelant Nafni qui peut vous vendre de l'influence, cette influence sera nécessaire pour la création de votre banque de guilde.

Voici l'influence à acheter et à dépenser suivant le coffre que vous souhaitez :

Coffre de 50 places

-Architecture I (16 heures, 500 d'influence)
-Architecture II (32 heures, 1000 d'influence)
-Caisse de guilde (48 heures, 1000 d'influence)

Temps total: 96 heures
Influence totale: 2500 influences
Prix: 5 po (2 "A boire pour toute la ville" et 5 "Tournée générale")

Coffre de 150 places au total (effectuez la première étape avant)

-Architecture III (3 jours, 5 000 d'influence)
-Architecture IV (4 jours, 10 000 d'influence)
-Trésor de guilde (1 semaine, 5 000 d'influence)

Temps total : 2 semaines
Influence totale: 20 000
Prix: 40po (2 "A boire pour une semaine")

Coffre de 250 places au total (effectuez les étapes précédentes avant)

-Architecture V (1 semaine, 20 000 d'influence)
-Grotte profonde (1 semaine, 10 000 d'influence)

Temps total : 2 semaines
Influence totale: 30 000 d'influence
Prix: 60po (3 "A boire pour une semaine !")

TOUTES LES EMOTES

Les emotes sont des commandes à saisir dans la fenêtre de discussion pour effectuer un geste ou avoir une information sur votre personnage.

Voici les emotes disponibles :

`/age` - Donne le temps de jeu avec le compte et le personnage
`/assis` - X s'assoit.
`/cogite` - X est en pleine méditation.
`/coucou` - X fait un signe de la main.
`/danse` - X se livre a quelques pas de danse spectaculaires.
`/dormir` - X va se coucher.
`/enavant` - X fait un signe.
`/epaules` - X hausse les épaules.
`/genoux` - X s'agenouille.
`/hourra` - X applaudit.
`/lache` - X se recroqueville et tremble.
`/menace` - X profère des menaces.
`/montrer` - X montre quelque chose du doigt.
`/morts` - Indique le nombre de mort de votre personnage.
`/non` - X n'est pas d'accord.
`/oui` - X est d'accord.
`/pleurer` - X est en train de pleurer.
`/reverence` - X s'incline avec révérence.
`/rire` - X rit.
`/rank` - Affiche votre drapeau de votre rang PvP (lapin, daim, dolyak,...)
`/salut` - X salue.
`/surpris` - X est surpris.

Lorsque vous ciblez un joueur et que vous rajoutez "@" a la fin de l'émote, cela rajoutera le nom de l'autre personnage pour créer une interaction, exemple: `/rire @` = X rit de concert avec Cible

Il est possible d'effectuer des emotes personnalisées en mettant /emote + votre texte

Exemple : `/emote joue de la guitare` = X joue de la guitare

Il est possible de synchroniser votre emote avec un autre joueur, il suffit de rajouter le symbole * après votre emote.

Exemple : `/dance *`

Halo

© Microsoft / Gearbox Software 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1: Le "Pillar of Autumn".

Après une rapide cinématique vous vous trouvez dans une pièce où vous êtes réanimé et où un soldat vous demande d'effectuer les gestes de base. Vous devrez tourner la tête, faites un tour complet ça suffira. Il vous informe ensuite qu'il active votre santé et vous donne la permission de sortir de votre tube cryogénique en utilisant la touche X. Une fois fait, vous vous voyez sortir, et il vous demande de vous déplacer et de le rejoindre pour faire un diagnostic, il se trouve juste un peu à droite de vous. Il vous demande de vous placer dans un petit creux rouge et de regarder cinq points jaunes placés contre le mur. Passez dessus avec le viseur pour les faire changer de couleur. Ceci fait, sortez de votre creux et allez à l'autre bout de la pièce dans un même style de bac. Regardez le soldat et un test de votre bouclier se lancera. Appuyez ensuite sur A pour continuer le test. Cette épreuve finie, un message d'alerte vous annonce que vous êtes attendu d'urgence au poste de commandement, vous n'avez donc pas le temps de finir votre entraînement (point de contrôle).

Sortez de la pièce par la gauche, le soldat vous y attend et court vers une porte qui va exploser. Vous devez retourner en arrière et sauter par dessus les tuyaux après, prenez la porte à droite, continuez tout droit, attention à l'explosion en approchant de la porte (point de contrôle). A votre gauche, une porte semi-ouverte, baissez-vous et allez tout droit, puis prenez la premier porte à gauche, traversez le couloir en ouvrant la porte, vous verrez un Elite, reculez un peu et attendez que les soldats de gauche l'occupent, passez ensuite sans vous faire toucher à gauche puis à droite où des soldats sont en train de tirer sur des Grunts. Allez tout droit, traversez la pièce en suivant le soldat qui est là pour vous guider. Vous arrivez au poste de commandement où le capitaine Keyes vous attend. (Cinématique). A la fin de cette cinématique le capitaine vous remet un pistolet M6D : votre première arme. Sortez de la pièce par là où vous êtes entré, repartez vers la gauche puis à droite, au milieu du couloir votre arme et trois Grunts apparaissent, prenez ensuite la porte en face, vous y récupérerez votre deuxième arme : le fusil d'assaut MA5B.

Un Elite se bat contre quelques soldats, aidez-les à le tuer. Cet Elite tué, des Grunts et d'autres Elites arrivent. Tuez les tous et récupérez leurs armes si vous le souhaitez. Sortez par la porte où ils sont arrivés et allez à gauche où trois Grunts vous attendent et une trousse de médecine sera à droite de la porte. Traversez le couloir, vous arrivez derrière un Elite, éliminez-le (point de contrôle) et allez vers les soldats, puis rejoignez ceux qui se trouvent vers les nacelles de survie. La nacelle explose tuant les deux soldats, et plusieurs Grunts sortent avec deux Elites. Allez dans la nacelle de survie tout au fond se trouvent des boucliers, ressortez et allez à droite. Suivez les soldats, une porte à droite est ouverte, la pièce est dans le noir, allumez votre torche. Un Grunt vous attend, prolongez votre parcours après le point de contrôle et allez à droite où un Grunt si trouve, tuez-le et continuez dans cette direction, un Elite vous attaquera. Continuez et plusieurs Grunts et un Elite se battent contre les soldats. Prenez deux fois de suite à droite, quelques Grunts à l'intérieur du couloir vous attendent. Ramassez les cartouches puis continuez votre chemin, éliminez les ennemis se trouvant sur votre passage. Continuez et vous vous retrouverez vers une nacelle de survie, tuez tous les ennemis et à l'intérieur de cette nacelle se trouvent deux boucliers. Continuez vers une porte semi-fermée, quand vous la traverserez, plusieurs Grunts débarqueront par la gauche (il y a des médecines sur la porte de gauche et de droite au fond).

Continuez votre route (point de contrôle), vous arriverez dans une salle avec un escalier central qui est rempli d'ennemis, montez les marches et rejoignez les soldats. Poursuivez votre route ,des cartouches et une médecine vous attendent sur le sol plus loin. Vous arrivez dans un couloir avec trois nacelles fermées, tuez les Grunts plus loin et attendez que la porte grillagée s'ouvre. Prenez de suite à gauche et dirigez-vous vers la porte avec le voyant vert. Une porte coincée vous barre la route, défoncez-la avec votre arme (touche B) puis prolongez votre marche avec quelques Grunts et Elites à éliminer sur le passage. Allez au fond de la pièce où une médecine vous y attendra. Prenez la porte

où elle se trouve, vous arrivez vers une pièce en feu, allez à droite puis à gauche. Vous entrez dans un couloir sombre, prenez à gauche puis à droite, sortez et allez à gauche, plein de Grunts vous y attendent, prenez ensuite la porte à gauche qui emmène vers un tunnel sombre, allez où vous voulez et rejoignez les nacelles de survie et voici la fin de ce niveau.

Niveau 2 : Halo

Vous commencez ce niveau dans une nacelle de survie qui vient de se crasher. Sortez et récupérez tout ce que vous pouvez, à gauche se trouve une passerelle, un vaisseau Covenants arrive avec un Banshee (fuyez ou détruisez tout ce petit monde au choix), montez au sommet de la colline, quelques ennemis vous y attendent plus loin. (Point de contrôle). Vous arrivez dans une base alliée qui se fait assaillir par les feux ennemis. Aidez vos collègues à tuer tous les ennemis qui arrivent par vagues. Une fois ces affrontements finis, une jeep arrive par un vaisseau allié, montez dedans et partez tout droit (point de contrôle). En descendant vous arrivez dans une sorte de grotte. Après un rapide trajet à l'intérieur, vous arrivez devant un long et vaste couloir, plusieurs ennemis s'y trouvent, tuez-les. Allez vers la droite où un chemin montant vous amènera à un tableau digital, vous pourrez y activer un pont de lumière pour traverser ce couloir immense (point de contrôle).

Une fois hors de ce tunnel, montez au sommet de la colline puis allez à la nacelle à gauche, allez vers le premier chemin avec des balises bleues clignotantes. Vous arrivez dans un repère allié où les Covenants ont envahi la base, tuez-les tous et sauvez le plus de soldats possible enfermés dans les sous-sols. Retournez à la nacelle de survie, tuez les ennemis se trouvant sur votre passage. A ce moment un point de navigation apparaît, suivez-le jusqu'a être arrivé dans une base alliée, éliminez tout le monde et rejoignez vos collègues en haut de la colline. Ceci fait, un autre point de navigation apparaît : suivez le (point de contrôle), vous arrivez vers des carrières infestées de Covenants où des marines se défendent ,aidez-les. A la fin de ce massacre un vaisseau vient vous ramasser : c'est la fin de ce niveau.

Niveau 3 : Le "Truth and Reconciliation".

Votre vaisseau vous dépose avec plusieurs soldats à suivre. Vous arrivez dans un endroit rempli de Covenants, anéantissez-les. Allez tout droit vers un petit chemin longeant la falaise où se trouve une autre zone hostile. Une fois sorti de cette zone, continuez vers un chemin au bord de la falaise pour rencontrer une autre zone hostile avec cette fois-ci une capsule de camouflage optique derrière un arbre. A cette zone, du renfort Covenants arrive. Les ennemis anéantis, allez dans le cratère et engagez-vous dans une faille dans la falaise. Une petite troupe d'ennemis vous accueille avant d'arriver à la dernière zone où beaucoup de Covenants et les premiers Hunters apparaissent. A la fin de ce massacre, placez-vous au milieu de la plate-forme qui vous téléportera dans un vaisseau Covenants.

Vous voilà dans leur vaisseau, les Covenants arrivent pour vous faire la peau, détruisez-les (point de contrôle) , allez ensuite vers une grande porte qui vient de s'ouvrir et descendez au pied de la porte puis remontez et passez par là où les ennemis sont arrivés. Prenez à droite, une fois arrivé dans une immense pièce remplie de Covenants, éliminez-les tous, ils arrivent par toutes les portes de la pièce. Ouvrez la grande porte pour laisser entrer les marines qui vous aideront. (Point de contrôle). En face de la porte d'où vous venez de faire entrer les marines, se trouvent un pack médicinal et quelques munitions. En face de cet endroit, une porte blanche vous emmène un peu plus bas, prenez-la et descendez à gauche, éliminez le peu d'ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Continuez votre route jusqu'à ce que vous arriviez dans un hangar avec un vaisseau Covenants en l'air et plusieurs ennemis au sol. Un bouclier se trouve derrière une caisse dans la seconde partie du hangar. Une fois tout ceci fini un point de navigation s'active pour vous montrer le chemin.

Longez ce tunnel en tuant tous les Covenants. Attention un Elite invisible vadrouille avec plusieurs Grunts. Vous arrivez au premier étage du hangar où encore un Elite invisible vous attaque par la gauche. Dirigez-vous vers le pont central, à gauche se trouve un tableau digital qui activera la porte de plate-forme de la navette. Partez ensuite à la porte à droite, plusieurs groupes d'ennemis vous croiseront et ce tunnel est très linéaire. Arrivé à une porte (point de contrôle)) des Covenants vous attaquent de loin par la droite. Allez à gauche où d'autres ennemis vous attaqueront par la droite, puis par derrière. Allez dans la porte où la dernière attaque a surgi. Sur la gauche un peu plus loin se trouvent un cadavre avec plusieurs munitions et médecine. En entrant dans la nouvelle pièce plusieurs Covenants s'y trouvent dont un Elite avec une épée de lumière, assez dangereux, éliminez-le au plus vite. Allez ensuite à la porte en face puis à gauche. Plus loin à gauche se trouve une porte, allez au fond de la salle et activez sur le panneau digital les ouvertures des cellules, dans certaines cellules on peut trouver des munitions et médecines. Repartez et allez tout droit, en descendant se trouve une salle identique à la précédente mais remplie de Covenants, dont deux Elites invisibles et un Elite avec

une épée de lumière et plusieurs Grunts. Libérez le capitaine keyes, grâce au tableau digital au fond de la salle. (Cinématique).

Après sa libération, vous repartez avec une petite troupe de soldats et le capitaine. Attention à la fin de la cinématique deux Elites invisibles vous attaquent. Retournez à présent à la plate-forme du hangar (le plus facile est de suivre les ennemis). Beaucoup d'ennemis vous ralentiront tout le long. Arrivez à la salle du premier Elite au sabre, en rentrant vous verrez deux Elites invisibles à épée de lumière. Sur la petite tour au milieu de la pièce se trouvent plusieurs cadavres dont beaucoup de munitions. Une fois arrivé au point de navigation, des Grunts arrivent de tous les cotés, tuez-les et suivez le point de navigation en allant tout droit. Arrivé au quai actionnez le tableau digital et ce niveau est terminé.

Niveau 4 : Le cartographe silencieux.

Vous débarquez dans une zone en plein conflits, éliminez toute espèce hostile et attendez qu'une jeep se face déposer par un vaisseau allié. Une fois dans la jeep patientez pendant que deux marines montent avec vous et partez tout droit. En arrivant vers des collines, quelques jacklas vous attendent, continuez tout droit, derrière la colline se trouvent plusieurs Covenants. Entrez dans le bunker et descendez, les portes se verrouilleront et vous devrez retourner dehors. Reprenez votre jeep et allez à la plage en dessous où se trouve un bouclier, ensuite allez tout droit où une jeep renversée et des tonnes de munitions vous attendent. A ce niveau-là montez en éliminant toutes oppositions.

En haut de la colline vous trouverez des munitions et un peu plus bas deux Hunters si possible à tuer avec discrétion avec le pistolet. Deux boucliers se trouvent au pied des caisses où un Hunter se trouve. Les Hunters tués, d'autres ennemis arriveront d'en face. Allez dans leur direction, d'autres troupes vous y attendent. Arrivez à la porte d'un autre bunker, à gauche s'y trouvent plusieurs boucliers. Entrez dans le bunker en descendant, deux Hunters vous attendent. Vous arrivez devant un système de sécurité, coupez-le. Retournez au premier bunker là où la porte s'est fermée. En faisant demi-tour à la place des deux Hunters, deux Elites invisibles vous attaquent. A la sortie du bunker vous retournez à l'emplacement où se trouvaient les Hunters, un vaisseau Covenant a débarqué plusieurs jacklas, tuez-les et continuez votre route. Quand vous serez sur la plage où se trouvait la jeep retournez-vous et allez à gauche pour récupérer de l'artillerie lourde(du style un bon bazooka). Ceci fait, retournez au premier bunker. Arrivez à son entrée, deux hunters vous attendent. Une fois à l'intérieur, descendez à la porte et continuez votre route, allez d'abord à droite puis allez à gauche, vous arrivez dans une pièce où les Covenants ne sont pas en alerte donc vous pouvez tenter de les tuer par surprise. Descendez ensuite par la porte de gauche. Vous arrivez dans une pièce avec deux Hunters, continuez de descendre par là où se trouvent les Hunters. Descendez au plus bas où quelques ennemis vous attendent et continuez de descendre jusqu'à ce que vous voyez un tableau digital : activez-le. Continuez tout droit pour récupérer un bouclier dehors. Remontez ensuite à la surface en tuant toutes les troupes qui s'opposent à vous. Vers la surface un Elite au sabre vous attend et à la sortie deux Elites invisibles. Sortez et montez dans le vaisseau allié. Ce niveau est maintenant fini.

Niveau 5 : Attaque de la salle de contrôle.

Votre vaisseau vous laisse sur une plate-forme covenantaire, d'entrer un Elite et quelques Grunts vous attaquent. Une fois débarrassé, entrez dans cette grande porte et avancez jusqu'à arriver dans une pièce assez grande où un Elite patrouille devant la porte, et quelques Grunts puis un autre Elite stagnent au milieu de la pièce. Allez ensuite à une porte semblable (ces niveaux se ressemblent énormément). Une fois dehors vous vous trouvez sur un immense pont recouvert d'ennemis. Au bout du pont se trouve un Elite a épée de lumière, attention. (Point de contrôle) Entrez dans le couloir et vous arrivez encore dans une grande pièce. En allant à gauche vous trouverez un cadavre avec des munitions et de la médecine. En allant vers la gauche attention, un Elite invisible vous attaque avec plusieurs Grunts. Cette fois la sortie se trouve vers le bas à l'autre bout de la pièce se trouve un petit couloir qui vous fait détendre pour arriver à un ascenseur (point de contrôle).

En arrivant les décors changent un peu, tous les ennemis dorment donc vous pouvez tenter de les tuer tous par surprise. Quelques Grunts se cachent de suite à gauche, et à droite après la porte, puis certains après les petits containers. Deux Elites vadrouillent. Allez ensuite dans une de ces grandes portes avec les même couloirs. Vous ressortirez à terre, enfin avec une troupe de marines qui se bat contre plusieurs ennemis donc un Ghost et un char Covenant. Un bazooka se trouve à gauche vers la jeep avec un fusil de sniper. (Pour le char, le bazooka est très fortement conseillé). Une fois tout le monde anéanti, prenez deux hommes avec vous dans la jeep (un tireur et un passager) et continuez votre route pour trouver une autre patrouille sous le feu ennemi, mais cette fois accompagné

d'un scorpion (char allié) A gauche de ce scorpion se trouvent une nacelle échouée avec plusieurs munitions et médecines. Faites le plein et gardez votre bazooka surtout. Montez dans le scorpion, quatre hommes peuvent monter avec vous pour vous porter main forte. Allez dans la grotte en face (point de contrôle).

Quand vous arrivez à voir dans quoi vous vous embarquez, commencez bien à exterminer les plus grosses artilleries grâce au canon du char. Pour arriver jusque-là, un autre passage est possible avant d'entrer dans la grotte à gauche, mais cela ne change rien. Il y a un char Covenant, deux Ghosts et trois Grunts derrière des tourelles. Votre chemin se poursuit par l'entrée d'un tunnel mais avant ça, allez à droite de cette entrée, plusieurs cadavres de marines y sont dont beaucoup de munitions et un camouflage optique. En descendant, deux Hunters vous attendent mais (avec le char tout devient plus facile). Vous devez descendre de votre char et activer le tableau d'ouverture de la porte. (Point de contrôle). Vous arrivez dans une salle immense infestée de monstres, attaquez en premier les tourelles et exterminez la première partie de la salle, ensuite faites le pont et enfin l'autre partie de la pièce. (Point de contrôle). Vous arrivez dans une montée énorme remplie de Covenants embusqués, le mieux est d'avoir le sniper ou le char, foncez dans le tas, dégainez tous ceux qui s'opposent à votre montée. A la fin de la montée, un vaisseau de largage Covenants vous envoie plein de troupes et deux Ghosts vous attaquent (avec le char c'est une partie de plaisir). Partez tout d'abord à droite, il y a des munitions et des médecines à récupérer. Un char Covenant vous attend derrière un petit rocher où repose une tourelle. Des ennemis sortent de la porte de gauche quand vous l'approchez. En passant par la gauche, rien d'intéressant, à par quelques ennemis sortant d'une porte de la même manière que celle de droite. En allant tout au bout, deux Hunters vous attaqueront. A l'intérieur du bâtiment se trouvent plusieurs Elites dont un invisible à sabre, et un camouflage optique au fond de la pièce. (Point de contrôle)

Vous arrivez dans une descente en spirale avec quelques ennemis aux alentours (si vous possédez toujours le char ça sera très facile) descendez pour récupérer des marines échoués. Un vaisseau de largage Convenants vous envoie une petite troupe et deux Hunters vous attendent au continue de votre route. Un camouflage optique est disposé à gauche avant tous les piliers. Il est temps pour vous de laisser le char tranquille si vous le possédez toujours. En continuant, un Elite invisible à sabre vous attaque et plusieurs Grunts sont cachés à gauche et à droite. (Point de contrôle) Montez le petit chemin, des troupes assez importantes vous attaquent, tuez d'abord les chars puis les tourelles et le banshee Au milieu se trouve une petite descente avec deux Elites. En haut, devant la porte deux tourelles.
Entrez dans ce bâtiment, vous arrivez dans une salle identique à celle du début de ce niveau. Les Covenants font tous la sieste vous pouvez essayer de les tuer tous en silence mais deux Elites font des rondes. Quittez ensuite cette pièce par l'ascenseur. En arrivant en haut un jacklas vous attend.

En arrivant à l'intérieur de la pièce à droite, se trouve un cadavre rempli de munitions et de médecine. Plusieurs Grunts vous attaquent avec deux Elites. Poursuivez votre chemin (point de contrôle) Vous arrivez sur un pont double: un pont à droite avec plein d'ennemis et le vôtre avec encore plus d'ennemis. Attention au fond se trouve un Elite invisible et au milieu deux Elites, de l'autre côté, seulement quelques Grunts. Vous arrivez dans une salle encore, à gauche deux Elites font une ronde et plus loin un cadavre avec de la médecine et des munitions. Vous arrivez cette fois dans un couloir immense où plusieurs ennemis sortent de gauche. Après ce rapide couloir, vous arrivez dans une pièce avec au centre un étage vitré rempli de Covenants dont deux Elites. Plusieurs Grunts arriveront par la porte de sortie. (Point de contrôle) Vous arriverez ensuite sur un pont double de tout à l'heure où cette fois beaucoup d'ennemis vous attendent de votre côté (deux Elites dont un, invisible) et deux Hunters vous attendent de l'autre côté. Vous arrivez dans une pièce assez garnie de Grunts et de jacklas,à la sortie de cet endroit se trouve une descente à l'autre bout de la pièce. Vous arrivez dans un couloir où se cachent deux Elites invisibles dont un au sabre. Vous arrivez dans une salle gardée par deux Hunters et bourrée de munitions et de médecines. Quand vous prenez la porte, un autre Grunts vous attaque. A la sortie de ce couloir, vous arrivez sur un pont avec plusieurs ennemis (dont trois Elites). Pour les presser, une très bonne astuce : tuez le plus rapidement possible l'Elite qui se dirige vers le Banshee. Si vous arrivez à bien faire cela, sans faire tomber le Banshee en bas bien sûr. Prenez-le et détruisez tous ces ennemis, vous pourrez également tuer le char Covenant en bas avec deux Elites armés de Ghosts. Pour ceux qui n'y arrivent pas, tuez tout le monde et attention aux deux Banshees qu'il y aura. En arrivant, allez ensuite à la porte d' en face où d'autres Grunts arrivent. Vous arrivez encore dans une salle (point de contrôle) éliminez tout ce petit monde et allez dans l'ascenseur. Vous arrivez dans une autre salle avec une tour au centre remplie de munitions. Un Elite invisible vous attaque, de suite après quelques Grunts vous attaquent à leur tour, sortez de cette pièce et vous arrivez face à un Elite qui veut monter dans un Ghost, plus loin un char Covenant et un autre Ghost. En montant deux Hunters vous guettent. A chaque virage de la montée se trouve une tourelle (entre le virage quelques ennemis). En montant sur le dernier niveau un Hunter vous attaque. Dans la tour se trouvent un Hunter et quelques Grunts, rien de plus. Ouvrez la porte grâce au tableau digital. En ouvrant attention un gros groupe de Grunts et d'Elites vous s'attendent (le bazooka est très utile si vous le possédez). Ouvrez la deuxième porte : il n'y a personne, ouvrez ensuite la troisième et ce niveau est enfin fini.

Niveau 6 : "343 Guilty Spark".

Vous arrivez dans une sorte de forêt tropicale où la pluie règne comme climat. Allez tout droit, il y a une nacelle de survie échouée avec munitions et médecines, dont une nouvelle arme: le fusil à pompes (très efficace pour le corps à corps). Des ennemis vont vous attaquer, trois ou quatre, rien de méchant. Partez dans leur direction ensuite, vous arrivez à côté d'un vaisseau Covenant échoué, continuez en montant, deux jacklas vous attendent. Allez là où le deuxième jacklas était monté sur les racines de l'arbre, une fois arrivé de l'autre côté, vous êtes dans un bois, une horde de Grunts vous s'attaque. Allez ensuite à droite dans un souterrain Covenant qui se trouve au milieu d'un immense ascenseur. Une fois en bas (point de contrôle) vous êtes accueilli par un petit groupe de Grunts, allez dans la porte, vous arrivez dans une pièce avec là aussi quelques Grunts qui vous attendent en bas. Massacrez tout le monde et allez à la porte de droite. Vous pouvez si vous voulez, activer un pont de lumière en passant par les caisses gauche. Une fois dans l'autre pièce, des Jacklas gardent une porte abattez-les et passez par là. Vous arrivez dans une pièce où beaucoup de munitions Covenants se trouvent, je vous conseille de prendre l'arme qui s'y trouve, elle est très utile pour la suite (gardez la pompe si vous le pouvez). Juste au-dessus de ces munitions se trouve une porte, vous arrivez dans une pièce face à un soldat fou qui vous tire dessus à coups de pistolet. Tuez-le si vous le voulez ça ne changera rien. Allez au fond de la pièce, il y a un coin en feu, montez par là. En continuant vous arriverez dans une pièce avec un pont de lumière à activer. (Point de contrôle) Allez à gauche puis en descendant vous trouverez un homme mort avec des munitions et médecines. Vous arrivez devant une porte (cinématique) .

Vous êtes pour le moment enfermé et seul, mais cela ne va pas durer, de nouveaux ennemis arrivent : les Floods. Dans la salle se trouvent quelques munitions à droite. Ils arrivent par cinquantaines au moins, mais sont très faibles mais en groupes ils peuvent vous faire beaucoup de mal. En sortant de cette pièce, vous remontez et trouvez encore d'autres ennemis qui sont eux particulièrement dangereux. Ils se relèvent une fois et peuvent s'emparer de vos armes pour s'en servir contre vous, attention. Vous retournez dans la pièce avec le pont de lumière et plusieurs Floods sont en bas, ne vous croyez pas en sécurité, ils savent sauter jusqu'au pont. Le fusil à pompes est très efficace à cet endroit: une balle met les gros Floods K.O du premier coup. Passez à droite, cette fois une porte s'est déverrouillée. Vous arrivez dans une pièce remplie de Floods, descendez à droite. Attention si vous passez dans le couloir rempli de taches bleues ce n'est pas le bon chemin. Vous arrivez dans une pièce bien garnie par les Floods et quelques Covenants vous attaquent aussi. Eliminez tout le monde, vous pouvez monter par les caisses, des Covenants se cachent vers là, tuez-les et prenez la porte qu'ils gardaient. Vous entrez dans une salle de réacteurs (point de contrôle) ,au fond à gauche se trouve une porte qui vous emmènera à l'ascenseur. Attention en bas des Floods munis de vos armes et celles des Covenants vous attendent. Un bouclier est caché en haut des caisses qui bouche une des entrées de la porte. Vous arrivez dans une salle où deux de vos collègues essayent de vous aider mais meurent assez vite. A gauche se trouve une porte qui vous emmènera dans une pièce avec des caisses qui vous permettront de monter à gauche. En haut, la porte d'en face est ouverte. Vous arrivez dans une salle où tout le monde est mort, allez en face une porte est ouverte. Des Floods encore des floods, là aussi beaucoup d'entre eux descendent, allez à gauche une porte est ouverte. A la prochaine pièce, allez tout droit , vous arrivez dans une pièce où des caisses assez hautes vers la droite vont vous aider à monter (pour monter, sautez et baissez-vous). Une fois en haut une porte en face est ouverte. Vous entrez dans une pièce où il faut activer un pont de lumière, quelques Floods en bas et en haut et beaucoup dans la porte où vous vous dirigez. Un ascenseur vous ramène à la surface avec des hommes à vous, et des munitions sont à votre disposition avec de la médecine.

Vous revoilà dans la forêt dès que vous sortez, des Floods vous attaquent, essayez de protéger vos collègues. Suivez-les pour le moment et abattez tous ces Floods. Une fois tués, dirigez-vous vers des balises rouges et continuez un peu plus loin, il y a une tour, restez-y dessus, vous apercevez que de nouveaux compagnons : des robots volants. Ils vous aident, tuez tout le monde et c'est la fin de ce niveau.

Niveau 7 : La bibliothèque.

Vous êtes téléporté par le 343 Guilty Spark dans une immense pièce. Ce niveau est très linéaire. Pour commencer, suivez l'index (343 Guilty Spark), à peine cinq mètres plus loin les ennuis commencent, des Floods vous attaquent par la gauche et la droite. Continuez de suivre l'index tout le long de votre trajet se trouvent des Floods de partout. Vous arrivez devant un passage vers la droite où l'index vous attend. Attention, beaucoup de Floods sortent par le conduit d'aération à l'opposé de la petite porte. (Point de contrôle) Vous arrivez dans une immense salle pleine de lumière, l'index vous attend à gauche. Suivez le encore. Attention des ennemis vous attendent en sortant de la porte. Vous arrivez plus loin devant une grande porte où l'index vous attend, patientez devant la porte en dégommant tout ceux qui

vous attaquent. L'index ouvre la porte, suivez-le, il va vers la droite. Attention, allez vers le couloir allant vers la gauche, beaucoup de floods vous attaqueront. En sortant du deuxième couloir, il y a une médecine contre le mur de droite et un bouclier dans la petite pente juste à côté. Prolongez votre course en détruisant tous ces Floods malgré leur énorme quantité. Vous arrivez devant une salle qui sert d'immense ascenseur. En haut, des sentinelles alliées vous aident à détruire les Floods (point de contrôle). Suivez l'index. Un peu plus loin vous arrivez devant une pente avec à l'intérieur, deux médecines. Arrivé devant la porte, l'index vous annonce qu'il doit aller déverrouiller la porte, vous devez rester à votre position et vous défendre (les sentinelles vous aident toujours). Un moment plus tard l'index a ouvert la porte, allez vers la droite où des Floods se battent contre les sentinelles. (Point de contrôle). Continuez de suivre l'index. Vous arrivez devant une porte et une horde de Floods vous attaque, (attention un des premiers possède un bazooka). L'index doit encore partir, défendez votre position. Peu de temps après l'index vous ouvre la porte. Vous arrivez cette fois-ci dans une descente avec un passage avec quelques Floods à l'intérieur. En ressortant, il y a toujours plein de Floods pour vous accueillir. Suivez l'index qui est parti vers la gauche.

Les sentinelles ne sont plus là, vous devez vous débrouiller tout seul. Dans le couloir, beaucoup de Floods arrivent de tous les côtés. En arrivant dans le deuxième couloir, un Flood vous attend avec un bazooka, attention, une médecine se trouve à gauche de ce flood. Continuez votre chemin et allez tout droit (vous ne pouvez aller nulle part ailleurs). A la fin de ce long couloir, vous arrivez encore devant un ascenseur. (Point de contrôle) En haut, allez toujours tout droit, l'index repart ainsi que les sentinelles. Plus loin se trouve une descente avec un passage, juste avant, une médecine sur le pilier. En ressortant les sentinelles vous aident, allez vers la gauche là aussi. Au bout d'un couloir rempli de Floods, vous arrivez devant une porte qui ne va pas tarder à s'ouvrir, un peu avant, à droite, se trouve une médecine. Avancez toujours tout droit jusqu'à arriver devant une grande porte. Après cette porte, un cadre est au pied d'un pilier avec une médecine. Vous arrivez plus loin dans un couloir, avec toujours des Floods de partout. Avancez jusqu'à ce que l'index parte activer une porte. Derrière cette porte se trouve une médecine. Vous devez défendre votre position de tous les Floods apparents, attention, ils sont assez nombreux. La porte s'ouvre, vous devez de nouveau suivre l'index. Les sentinelles sont revenues vous aider. Avancez jusqu'à trouver un ascenseur (point de contrôle).

En arrivant, vous êtes accueilli un peu plus loin par des Floods, une médecine se trouve de suite après l'ascenseur. Continuez, vous arrivez dans un couloir toujours autant rempli de Floods, et à la fin de ce couloir vous arriverez dans une pente qui donne sur un tunnel. Vous ressortez et encore et encore des Floods vous attaquent. La porte derrière s'ouvre et vous pouvez prolonger votre route. Une petite pente accompagnée d'une médecine vous attend. Continuez ensuite dans le couloir, puis continuez en tuant le peu d'ennemis qui vous courent après, jusqu'à arriver à une grande porte. Attention, voici la fin du niveau, la porte s'ouvre et énormément de Floods vous attaquent (vraiment beaucoup).Sinon vous pouvez courir de suite au pied du rayon bleu et le niveau sera fini.

Niveau 8 : Deux trahisons.

Après une cinématique de conflits avec l'index, vous devez vous battre contre les sentinelles. Je vous conseille de garder le pistolet plasma, le plus facile, et de charger le pistolet à fond et de bien le viser, en un coup les sentinelles mourront. Allez ensuite à la porte en face pour activer le tableau digital et une horde de Covenant débarque ainsi que des sentinelles, abattez tout le monde. Allez ensuite à la prochaine porte, puis encore une autre, vous arriverez dehors, (un endroit que vous connaissez du niveau 5), plusieurs Covenants vous attendent, cette fois-ci, montez tout en haut de la tour, il s'y trouve un fusil de sniper qui vous sera très utile pour la suite ainsi qu'une médecine et un pistolet. Il y a encore quelques Covenants un peu plus bas. Pour vous retrouver en bas, vous avez le choix : soit vous passez par la gauche (vous sautez sur les parois du mur qui vous feront glisser jusqu'à l'étage en dessous sans trop rencontrer d'ennemis), soit vous passez normalement par la droite, avec quelques Elites par-ci et par-là, rien de bien méchant. Arrivez au premier étage, se trouvent un bazooka avec des médecines. Tout en bas, des Covenants assez féroces vous attaqueront avec un char covenant, puis plus loin avec plusieurs Elites. Tuez tout le monde et emparez-vous du Banshee. Attention à l'Elite de gauche(un doré) il est très puissant: tuez-le d'abord.

Une fois à l'intérieur du banshee, montez là où le point de navigation vous indique. Des ennemis sortent par la porte, attention à ne pas laisser tomber le vaisseau, vous en aurez encore besoin. Vous arrivez dans des couloirs(qui vous seront familiers) et débarquerez dans une pièce a priori vide. Placez- vous un petit instant dans le laser au milieu de la pièce, votre bouclier éclate et des sentinelles vous attaquent dès que vous n'avez plus de bouclier. Allez dans un coin tranquille pour que la jauge de vie de votre bouclier remonte et retournez tuer ces sentinelles. Ressortez ensuite pour récupérer votre Banshee. Un nouveau point de navigation est apparu : suivez-le, il se trouve juste un peu plus bas. Des Covenants sortent de la porte, tuez-les et entez dans cette porte. Vous arrivez dans une pièce avec une troupe Covenante, descendez ensuite par la petite pente à l'opposé de la pièce. Vous débarquez dans un couloir qui semble

vide mais après quelques pas, quelques ennemis arrivent. Plus loin des Floods sont en plein conflit avec les Covenants, laissez les faire ou allez dans la mêlée, mais massacrez tout le monde. (Point de contrôle)

Sortez ensuite de cette pièce pour arriver sur un pont avec plusieurs Covenants, de votre côté et sur le pont de gauche se trouvent des Floods qui peuvent sauter sur votre pont. Allez dans la porte d'en face pour arriver dans une pièce avec au centre une petite tour. Cette pièce n'est remplie que de Floods. Après cette pièce, les Floods et les Covenants sont encore en conflit. Après avoir tué le petit groupe devant vous, un Flood débarque avec un bazooka, tuez-le vite. Plus loin vous arrivez encore dans une pièce avec des Floods qui vous accueillent. Continuez encore votre route pour arriver sur un autre pont. Un Banshee est en train de survoler le pont et quelques Floods le regardent. Attention plus loin deux Floods vous attendent avec un bazooka. Vous arrivez dans une pièce qui a l'air a priori tranquille mais un peu après, une explosion surgit et beaucoup de Floods vous attaquent. Vous repassez encore par une petite pente pour arriver à un ascenseur qui vous descend (point de contrôle). Le problème c'est que cet ascenseur est rempli de petit Floods. Vous entrez dans une pièce, où plus loin deux Floods vous sautent dessus, et quelques autres arrivent aussi.

Vous revoyez enfin le sol, les Covenants sont toujours là pour vous, ils vous attendent en force avec un char, deux tourelles un Ghost et un Banshee. Dans le creux du milieu se trouvent deux entrées avec de la médecine et des armes. Une fois tous ces ennemis tués, allez vers le char, descendez et vous vous retrouverez bientôt face à une jeep avec des munitions. Faites le plein, prenez la jeep (ou laissez-la, comme vous voulez) et des Covenants vous attaquent par le haut. Montez et tuez-les, puis continuez vous arriverez devant un barrage Covenant à gauche et deux Hunters à droite. A l'intérieur du bâtiment se trouve une médecine, attention, un char et un Banshee vous attendent par la gauche. Prenez ensuite un des deux Banshee, puis montez en haut du bâtiment. Plusieurs ennemis vous attendent dont un Elite doré et deux Banshee. Allez ensuite au point de navigation pour détruire le générateur à impulsion n°2. Vous arrivez dans une pièce où Floods et sentinelles se mènent la guerre, détruisez-les tous et détruisez le générateur.
Attention quand le générateur est détruit, des Floods débarquent de partout, attention le mieux est d'avoir le bazooka pour ceux qui arrivent par la porte d'entrée. Regagnez votre Banshee (point de contrôle).

Vous devez maintenant vous diriger vers la grande descente. Un conflit Covenants-Floods est en train de se faire. Attention les Floods ont des bazookas. Avancez ensuite dans le tunnel et ouvrez la porte avec le tableau digital à gauche de la porte. La porte explose et se bloque, mais vous pouvez quand même passer. Vous arrivez dans une immense pièce avec un pont à droite. Allez sur le pont, vers le milieu du pont, des troupes de Floods vous attaquent de tous les côtés. Attention, un Flood possède un bazooka. Allez ensuite ouvrir la porte grâce au tableau digital, puis longez le tunnel. Vous arrivez encore devant une porte ouvrez-la. Vous arriverez dans une montée et plus loin, un conflit Covenants-Floods assez important se porte. A droite, des Floods vous attaquent. Allez détruire les survivants du conflit. En haut de la tour se trouvent des bazookas et plusieurs Ghosts, prenez-en un et descendez, vous arrivez devant une nacelle de survie échouée avec beaucoup de munitions. Juste à côté se trouvent aussi des Floods et des Covenants, tuez-les et poursuivez votre chemin. Attention deux Floods avec des bazookas vous attendent. Il y a une petite butte et vous arrivez dans le plus grand conflit du jeu (en mode légendaire c'est un endroit extrêmement difficile). Une fois ce massacre terminé, prenez un des deux Banshee au fond et allez au point de navigation. Une fois en haut, des sentinelles vous attaquent, entrez et vous arrivez au dernier générateur. Des sentinelles plus perfectionnées vous attendent, celles-ci ont un bouclier, c'est juste un peu plus long de les tuer. Détruisez le dernier générateur et ce niveau est fini.

Niveau 9 : Keyes

Vous débarquez dans un vaisseau Covenant, allez tout droit, passez la porte et vous verrez un Grunt poursuivit par un Flood. A gauche se trouve une porte qui renferme trois grenades plasma et un camouflage optique. Allez à la poursuite de ces deux ennemis et détruisez tous vos opposants. Vous arrivez devant une porte, derrière se trouve un trou immense infranchissable, vous devez sauter dans ce trou. (Cinématique) vous reprenez la partie dans l'eau, sortez en allant tout droit et éliminez tous les ennemis qui se battent déjà entre eux. Dirigez-vous ensuite dans le canyon vers la droite, détruisez encore tous vos opposants et continuez tout droit, vous êtes encore dans un canyon entre deux falaises et plusieurs Floods tombent du ciel. A la fin de ce canyon se trouvent une médecine et un fusil de sniper. Vous arrivez devant un plan d'eau où des Hunters se font tuer par des Floods, sautez dans l'eau et tuez tout le monde. Après un rapide tour dans un autre canyon, vous arrivez devant des Covenants (point de contrôle), une tourelle est placée en plein milieu. Plusieurs Floods arrivent, dégommez tout le monde puis dirigez-vous dans la direction des Floods où encore quelques-uns vous attendent. Vous arrivez devant un canyon, sautez et continuez pour arriver dans une zone de conflit. Quelques Covenants et Floods se battent en bas et trois Floods se battent sur une corniche en hauteur. Continuez votre chemin après avoir exécuté tout le monde, et vous arrivez devant un rocher entouré d'une colonne de

lumière bleue émise par un vaisseau Covenant. A droite de ce rocher se trouve un bouclier. Passez ensuite par la gauche, beaucoup de Floods vont vous attaquer, dirigez-vous vers la colonne bleue au sommet du rocher. (point de contrôle).

Vous êtes téléporté à l'intérieur du vaisseau Covenant, dirigez-vous vers la porte à gauche, prolongez votre course jusqu'à être arrivé en haut d'un hangar. En bas se trouvent plusieurs Floods éliminez-les, dirigez-vous ensuite vers la porte d'en face, puis prenez à gauche quelques Floods vous attaquent par le haut , en arrivant en bas, plusieurs Floods vous attaquent par la droite en émeutes. A gauche de la porte où débarquent tous les Floods, se trouve un bouclier. Allez ensuite en face de la porte d'où vous arrivez. Des Floods vous attaquent, allez ensuite dans le trou au milieu de la pièce, deux Floods vous attendent, plus loin vous arrivez devant pas mal de Covenants, attention il y a beaucoup d'Elites et quelques Floods. En arrivant, à la sortie de ces deux couloirs, des Floods vous attaquent par le haut et par l'arrière (à ce moment les pompes et quelques grenades sont fortement conseillées).

Plus loin, vous arrivez enfin au point de navigation prévu, au centre de cet hangar immense se trouvent trois Elites et une tourelle, éliminez-les et plusieurs Floods vous attaqueront, allez ensuite à la porte au fond à droite. Des Covenants sont en train de fuir des Floods, tout le long de ce couloir se trouvent des Floods et à la fin à droite une médecine. Vous arrivez au dernier étage, éliminez tout ceux qui se trouvent à cet étage, allez dans la porte à droite puis encore à droite. Des Floods et des Covenants vous attaquent en grande quantité attention. Passez par la gauche, après la porte à droite se trouve une médecine. Allez au milieu de cette pièce et montez sur la plate-forme centrale (cinématique) (point de contrôle).

Enormément de Floods vous attaquent en premier temps, et de puissants Covenants vous attendent à la porte de droite attention. Sortez ensuite par cette porte, passez ensuite par le chemin de droite, il y a une médecine le long du chemin vers la droite. Vous arrivez dans un compartiment où un Covenant se fait tuer par deux Floods, continuez votre route. Vous arrivez alors dans un conflit Floods- Covenants. Attention de puissants Covenants vous attendent. (Pour les presser vous pouvez de suite sauter sur le Banshee et finir le niveau) Allez tout droit, puis prenez la porte à gauche où une petite troupe de Covenants vous attend derrière des boucliers de lumière. Arrivez au second étage, allez tout droit, jusqu'à prendre la porte à droite, descendez en suivant le point de navigation, en arrivant en bas, des Covenants vous attaquent, tuez-les et montez dans le Banshee et ce niveau sera terminé.

Niveau 10 : La Panse

Vous arrivez dans la ruine de votre vaisseau, pour commencer, dirigez-vous vers la gauche et allez tout le temps tout droit, il n'y a rien de difficile pour le moment. Arrivé dans le tunnel, prenez à gauche et descendez, des Floods et des sentinelles se battent. Continuez et vous arrivez devant une impasse, deux secondes plus tard des Floods explosent la porte de gauche et débarquent en masse. Passez par cette porte, vous arrivez ensuite dans un couloir où des Floods vous attendent à gauche et d'autres qui se battent dans la salle d'en face, endroit assez dur à cause de quelques Covenants qui débarquent par la gauche de la salle. Allez ensuite dans cette porte et dirigez-vous vers la gauche. Vous arrivez à la passerelle, mettez-vous devant le tableau digital au fond de la pièce (cinématique) (point de contrôle).

Des sentinelles vous attaquent dès que la cinématique prend fin. Faites ensuite demi-tour et allez au fond du couloir, une porte vient de s'ouvrir, en ressortant de cette pièce, des Floods et des Covenants puissants se battent attention. Allez ensuite à la porte d'en face et continuez votre route. En sortant, des sentinelles se battent contre de petits Floods, passez sous la porte et vous arriverez devant une salle. Entrez et de nombreux Floods et sentinelles vous attaquent par tous les côtés. Tuez tout le monde et montez à droite de la pièce, allez ensuite à l'intérieur de la cabine puis prenez à gauche, des Floods par hordes, vous attaquent, allez ensuite tout au bout du couloir jusqu' à être arrivé dans une petite impasse, un bouclier vous attend, revenez un peu en arrière et prenez à droite. Vous arrivez dans un tunnel où au fond vous aurez trois possibilités de passages, à droite se trouve une médecine, à gauche une bonne réserve de grenades Covenants et au centre, le conflit Covenants-Floods-Sentinelles se porte bien, attention cet endroit est difficile. Tous ces ennemis tués, allez à droite, deux portes avec au sol une écriture "ENGINEERING"- et une autre "ARMORY". Je vous conseille de passer par l'armurerie d'abord, celle-ci étant vide pour le moment vous n'aurez aucun mal à faire le plein. Allez ensuite dans l'autre porte où vous débarquerez dans les pièces des machines. Des Floods vous attaquent de partout ainsi que des sentinelles. Passez par la droite, et arrivez au troisième étage, activez les deux panneaux digitaux et montez sur les grosses ferrailles qui bougent. Regardez les bornes et plus bas se trouve le noyau, prenez le bazooka ou les grenades et tirez dedans quand les clapets seront ouverts. Faites la même manipulation pour les quatre bouches de ventilation. Une fois les quatre ventilateurs détruis, prenez la porte en face des premiers réacteurs, un et deux, suivez le chemin jusqu'à être arrivé à un ascenseur rempli de Covenants.

Arrivé à l'ascenseur, vous montez jusqu'au hangar de jeeps, prenez la première venue et fuyez, ne faites pas attention à tous ces ennemis, débrouillez-vous de rester sur votre jeep et d'aller le plus vite possible. Vous arrivez au point de navigation et vous apprenez que vous devez poursuivre encore votre route, alors continuez aussi bien que ce que vous faisiez précédemment jusqu'au prochain point de navigation(point de contrôle). Quand il vous reste à peu près 500 mètres, un énorme trou se crée, vous devez vous jeter dedans avec la jeep et tentez de bien atterrir pour ne pas mourir, mais il faut aussi réussir à avoir de la vitesse pour sortir et sauter un autre trou là aussi. Une fois arrivé à un barrage, partez de votre jeep et courez jusqu'au vaisseau au fond et ce JEU est fini.

Hardline

© Virgin Interactive / Cryo Interactive 1997

+ D'INFOS FORUM

DEBUG MODE

Allez dans l'interface et tapez kenavo les bigorneaux. Vous verrez alors apparaitre cheat mode activated. Lors des phases de combats, appuyez sur

pour tuer les ennemis.

Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé

© Electronic Arts / EA Bright Light Studio 2009

+ D'INFOS FORUM

REMPORTER UN DUEL FACILEMENT

Si vous voulez gagner un duel plus rapidement et plus facilement que la normale, il vous faudra lancer un petrificus totalus car c'est la seule attaque qui enlèvera beaucoup de points de vie à votre adversaire. Une fois ce sort lancé, vous n'aurez plus qu'à en lancer un autre et vous remporterez le duel.

DANS QUEL CLUB DE DUEL SE SITUE L'HYDROMEL

Si vous ne voulez pas perdre de temps à chercher dans quel club se trouve l'hydromel, cette astuce est faite pour vous ! Le célèbre ingrédient Hydromel se situe dans le club de duel de métamorphose. Savoir où se trouve cet ingrédient vous fera gagner un gain de temps considérable sur le reste de votre aventure.

Havoc

© Reality Bytes 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche

pour utiliser les cheat codes :

SSS	Boucliers au maximum
AAA	Toutes les armes
VVV	Véhicule supplémentaire

PASSER LE NIVEAU

Tappez "cheat" à l'écran de sélection du véhicule. Tappez ensuite <1 - 6> pour le niveau suivi de <1 - 5> pour le stage.

VIES INFINIES

Maintenez [Command] + [Shift] + [Ctrl] dés que vous êtes touché.

Heavy Metal F.a.k.k 2

© Gathering of Developpers / Ritual Entertainment 2001

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Sélectionnez l'option "Video/Audio" et choisissez "Advanced". Activez la Console. Press ~ during game play to display the console window, then enter one of the following codes to activate the corresponding cheat function. Note: The codes must be reactivated after each level.

Mode dieu: god
Désactiver Inteligence des Ennemis: notarget
Rétablir énergie: health 100
Montrer commandes de la console: eventlist
Désactiver clipping: noclip
Toutes les armes: wuss
Toutes les armes et objets: give all
Créer objet indiqué: spawn <nom de l'objet>
Tuer classe d'ennemis indiqués: killclass <nom de la classe>
Invisibilité: hide
Toutes ls armes du niveau indiqué: exec <nom du niveau>
Désactiver invisibilité: show
Choix du niveau: <nom du niveau>

Noms des niveaux

Julie's House	fakkhouse
Julie's Training Area	training
Eden Homes	homes1
Landers Roost	landersroost
Creeper Pens	creeperpens
Eden Marketplace	homes2good
Town Center	towncenter_good
Eden Underground	under
Eden Underground 2	over
Eden Shield Generator	shield
Eden Market Under Siege	home2evil
Otto's Shop	otto
Towncenter Attacked	towncenter_evil
Outskirts Of Eden	cliff1
Eden Cliffside	cliff2
Mooagly Swamps	swamp1
Deep Mooagly Swamps	swamp2
Swamps Confrontation	swamp3
Billy Goats Gruff	gruff
We Cemetery	cemetery
The Wind Of Spirit	fog
The Water Of Purity	water
The Sanctity OF Blood	blood
The Bridge Of Reason	oracleway
Tomb Of The We	oracle
Séquence d'introductio	intro

Séquence de fin	end

Noms des accessoires

ammo_flashbangs.tik
ammo_gascan.tik
ammo_gasplant.tik
ammo_gunclip.tik
ammo_meteor.tik
ammo_plasma.tik
ammo_rockets.tik
ammo_shell.tik
ammo_uziclip.tik
ammo_bolt.tik
ammo_rock.tik
armor_armguard.tik
armor_kneepad.tik
armor_shoulderpad.tik
item_bighealthfruit1.tik
item_healthfruit1.tik
item_healthmush.tik
item_healthplant.tik
item_healthvial.tik
item_bigwaterampoule.tik
item_waterampoule.tik
item_edenwater.tik
item_watervial.tik
item_cop.tik
item_crystalshard.tik
item_dagger.tik
item_detonator.tik
item_fogjewel.tik
item_bloodshgliek.tik
item_heart.tik
item_orb.tik
item_swordcrystal_blue.tik
item_swordcrystal_red.tik
item_tikismall.tik
item_tyleramp.tik
weapon_axe.tik
weapon_cbow.tik
weapon_chaingun.tik
weapon_chainsword.tik
weapon_elecsword.tik
weapon_firesword.tik
weapon_flamethrower.tik
weapon_flamethrowergas.tik
weapon_flashbang.tik
weapon_gun.tik
weapon_horn.tik
weapon_hornofconjuring.tik
weapon_largeshield.tik
weapon_lightsword.tik
weapon_rlauncher.tik
weapon_shotgun.tik
weapon_sling.tik
weapon_sling_asteroid.tik

weapon_sling_gas.tik
weapon_smallshield.tik
weapon_soul.tik
weapon_soulsucker.tik
weapon_uzi.tik
weapon_2uzis.tik
weapon_dualuzi.tik
claw.tik
creeper.tik
gasyerass.tik
ghost.tik
grawlix.tik
harvester.tik
horde.tik
lympthorn_f.tik
lympthorn_m.tik
recruiter.tik
seasnake.tik
shgliek.tik
shgliek_evil.tik
suckblow.tik
tyler.tik
vmama.tik

Hellcats

+ D'INFOS FORUM

DÉPLACEMENTS ILLIMITÉS

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur les touches

et S. Ensuite, vous pouvez vous rendre n'importe où à l'aide des touches 2, 4, 6 et 8.

Hellcats : Missions At Leyte Gulf

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Appuyez sur [Ctrl] + S pendant le jeu pour activer les touches suivantes:

Augmenter l'altitude: 1
Diminuer l'altitude: 7
Ajuster la vitesse: 3 or 6
Floter: 5
Avancer: 8

Hellcats Over The Pacific

© Graphic Simulations / Parsoft 1991

+ D'INFOS FORUM

MOUVEMENT RAPIDE

Appuyez sur [Ctrl] + S pendant le jeu. Utilisez ensuite [2], [4], [6], ou [8] pour aller dans la direction choisie.

MORT AUTOMATIQUE

Faites [Ctrl] + X.

Heretic

© id Software / Raven Software 1994

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, entrez DIPSTICK pour activer le cheat mode (tapez seulement RAV pour une activation temporaire, permettant d'utiliser un seul code). Tapez alors l'un des codes suivants :

`COCKADOODLEDOO`	Transformation en poulet
`ENGAGEx`	Passe à un autre niveau (où x = n° du niveau)
`GIMMExy`	Où y est le nombre d'éléments souhaités et x l'une des lettres suivantes :
`a`	Anneau d'invulnérabilité
`b`	Shadowsphere
`c`	Quartz Flask
`d`	Urne Mystique
`e`	Grimoire du Pouvoir
`f`	Torche
`g`	Bombe à retardement des Anciens
`h`	Morph Ovum
`i`	Ailes de Colères
`j`	Arme du Chaos
`KITTY`	Passe-muraille
`MAP`	Dévoile toute la carte
`MASSACRE`	Fait disparaître tous les monstres
`PONCE`	Santé au maximum
`QUICKEN`	Invulnérabilité (God mode)
`RAMBO`	Toutes les armes et protections
`RAVMAP`	Dévoilre tous les détails de la carte
`SHAZAM`	Règle la force des armes
`SKEL`	Toutes les clés
`TICKER`	Affiche la vitesse d'animation (nombre d'images/seconde)

Heroes of Might and Magic

© 3DO / New World Computing 1996

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Utilisez les cods suivants pendant la partie:

Carte entière: 101495
Encorceler les ennemis avec Haste: 101111
Or: 101496
Crystaux: 844690
Minéraux: 844691
Diamands: 899101
Plutos: 991001

Heroes of Might and Magic II : The Succession Wars

© 3DO / New World Computing 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez les codes suivants :

`1313`	Pour perdre
`32167`	Avoir 5 dragons noirs
`8675309`	Voir toute la carte
`911`	Finir le niveau

Heroes of Might and Magic III

© New World Computing

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur pendant le jeu et entrez l'un des codes suivants:

`nwconlyamodel`	Tous les bâtiments
`nwctrojanrabbit`	Victoire instantanée
`nwcavertingoureyes`	35 archanges
`nwccoconuts`	Points de mouvement illimités
`nwcgeneraldirection`	Carte complète

Hexen : Beyond Heretic

© GT Interactive / Raven Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

BUTCHER	Tue tous les monstres
CASPER	Mode passe-murailles
CLUBMED	Energie maximale
CONAN	Pas d'armes
DELIVERANCE	Mode cochon
INIT	Recommence le niveau
KILLS	Affiche un compteur du nombre de tués
LOCKSMITH	Toutes les clés
MAPSCO	Affiche la carte
MARTEK	Suicide après avoir entrée le code 3 fois
NOISE	Test son
NRA	Toutes les armes, armure maximale
SATAN	Invulnérabilité
SHERLOCK	Toutes le spièces du puzzle
TICKER	Affiche le taux de rafraichissement
VISITx	Choix du niveau (où x est un nombre de 01 à 31)
WHERE	Affiche les coordonnées

Hotline Miami

© Devolver Digital / Dennaton Games 2012

EFFETS DES MASQUES

Rasmus (Chouette)

Les lettres du puzzle sont plus visibles.

Tony (Tigre)

Les exécutions sont plus rapides et le combat à mains nues est plus efficace.

Brandon - Panthère

Les déplacements sont beaucoup plus rapides.

Dennis - Loup

Le joueur démarre avec un couteau.

Georges - Girafe

Le joueur voit plus loin.

Ted - Chien

Les chiens ne vous attaquent plus.

Rufus - Eléphant

Le joueur ne meurt plus en une balle.

Remi - Chameau

Le joueur obtient plus de munitions.

Aubrey - Porc

Il y a plus d'armes qui apparaissent dans les niveaux.

Don Juan - Cheval

Les portes deviennent mortelles.

Graham - Lapin

Les déplacements sont un peu plus rapides.

Willem - Singe

Le joueur peut voler l'arme d'un ennemi en appuyant sur la touche Espace.

Peter - Licorne

Les armes deviennent moins bruyantes.

Zack - Grenouille

Le joueur dispose de plus de temps pour effectuer un combo.

Oscar - Tapire

Les niveaux sont plongés dans la pénombre.

Rick - Renard

Le joueur obtient plus de points avec les armes à feu.

Louis - Caméléon

Le joueur devient plus difficile à repérer.

Charlie - Pieuvre

Le joueur obtient plus d'armes de mêlée.

Carl - Mante religieuse

Le joueur démarre directement avec une perceuse.

Jones - Crocodile

Il y a encore plus de sang.

Nigel - Chauve-Souris

Les contrôles du joueur sont inversés.

Phil - Poisson

Les dialogues de l'histoire passent en français.

Jake - Serpent

Les lancers tuent les ennemis.

Richter - Rat

Le joueur démarre avec un Uzi disposant d'un silencieux.

Earl - Phoque

Le joueur peut supporter deux balles de plus avant de mourir.

OBTENTION DES MASQUES

Coq (Richard) :

Donné en début de partie.

Hiboux (Rasmus) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Prelude.

Tigre (Tony) :

Débloqué en réalisant un High Score dans No talk .

Cochon (Aubrey) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Overdose.

Cheval (Don Juan) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Decadence

Lapin (Graham) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Tension.

Loup (Dennis) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Full house.

Girafe (George) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Clean hit.

Chien (Ted) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Neighbors.

Éléphant (Rufus) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Push it.

Chameau (Rami) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Crackdown.

Singe (Willem) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Hot & Heavy.

Licorne (Peter) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Deadline.

Grenouille (Zack) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Assault.

Taupe (Oscar) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Vengeance.

Renard (Rick) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Safehouse.

Panthère (Brandon) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Fun & Games.

Pieuvre (Charlie) :

Trouvé sur le plan de travail d'une cuisine dans Safehouse.

Caméléon (Louie) :

Finir le jeu avec la fin normal.

Poisson (Phil) :

Trouvé dans une boite de masques dans Resolution.

Chauve-souris (Nigel) :

Finir le jeu avec la fin secrète.

Morse (Earl) :

Trouvé sur un corps dans Overdose.

Crocodile (Jones) :

Trouvé dans Full house, obtenir une barre de fer et ouvrir la bouche d'égout.

Sauterelle (Carl) :

Trouvé sur un corps dans Push it.

Serpent (Jake) :

Trouvé sur un corps dans Hot & Heavy.

Rat (Richter) :

Trouvé au dernier étage du commissariat de police dans Assault.

SUCCÈS SECRETS

Il existe 4 succès cachés dans le jeu :

« Cat Fight »

Tuer les 2 panthères roses avec le masque « Brandon » dans le chapitre 15

« Batman »

Finir le chapitre 2 avec le masque de « Nigel »

« Sewer Alligator »

Dans le chapitre 5, ne montez pas dans votre voiture tout de suite après avoir terminé le niveau. Au rez-de-chaussée, ramassez le pied-de-biche et faites le tour du bâtiment par l'extérieur jusqu'à trouver une plaque d'égout. Pénétrez dans les égout pour ramasser le masque de Jones.

« Smell Something Burning »

Dans le chapitre 6, récupérez la hache qui se trouve dans le couloir du premier étage et tuez-le chez lui, assis aux toilettes.

FINIR LE CHAPITRE 10 PLUS FACILEMENT

Pour cela, il vous faut le masque de chien, déblocable dans le chapitre 7. Grâce à ce masque, les nombreux chiens présents dans ce niveau ne vous attaqueront pas, ce qui vous facilitera amplement la tâche pour éliminer les criminels. En effet, les chiens sont assez coriaces et rapides et il est assez ardu de passer ce niveau du fait de leur présence.

OBTENIR DES A+ PLUS FACILEMENT

Pour cela, il vous faut débloquer le masque de Zack (grenouille) dans le chapitre 13, qui vous donnera la possibilité de réaliser de meilleurs combos et de faire ainsi monter votre score plus facilement dans n'importe quel niveau (excéptés ceux qui se déroulent avec le second personnage jouable qui lui ne porte pas de masque).

Hyperspeed

© MicroProse 1991

+ D'INFOS FORUM

SUPER ARMES

Maintenez [Command] + [Space] et appuyez sur N pour comencer une partie.

Ice And Fire

© GT Interactive / Zombie

+ D'INFOS FORUM

QUELQUES CODES DE NIVEAUX

1. INNA
2. LENA
3. SVETA
4. NINA
5. KATYA
6. ANNA
7. TANYA
8. KLAVA

Code général : MAXIM

MODE TRICHE

Entrez MAXIM comme mot de passe.

COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

Lorsque vous créez un personnage de votre équipe, n'hésitez pas à utiliser la fonction "retirer" pour relancer les dés lors du tirage de vos caractéristiques, ni à redéfinir la répartition de ces points dans les six caractéristiques à l'aide des boutons "-" et "+". Vous pouvez ainsi espérer obtenir un personnage ayant au maximum 90 points de caractéristiques à répartir (soit une moyenne de 15 par attribut) : atteindre ce score peut nécessiter de relancer les dés plusieurs fois, et il est illusoire de vouloir obtenir plus de points (cela est sans doute possible, mais vous risquez de relancer les dés de très très nombreuses fois). Quoi qu'il en soit, les caractéristiques n'augmentent pas avec l'XP (contrairement aux compétences), et il est donc essentiel de bien les définir à la création du personnage : n'hésitez pas utiliser les informations du manuel pour savoir quelles sont les caractéristiques importantes pour chaque classe de personnage. En tout état de cause, les caractéristiques essentielles de la classe choisie devraient systématiquement être montées à 18 (à moduler selon les bonus/malus raciaux) : Force et Constitution pour les Combattants, Sagesse pour les Clercs/Druides, Intelligence pour les Mages, Dextérité pour les Voleurs, Charisme et Intelligence pour les Bardes, etc. En outre, la Dextérité de tous vos personnages devrait systématiquement être à 18 (17 pour les nains), pour bénéficier d'un magnifique -4 à la classe d'armure.

Toujours au moment de la création de votre équipe, laissez au moins un emplacement libre (de façon à ce que votre équipe compte au plus cinq personnages). De cette façon, vos personnages monteront plus vite en niveau (l'XP gagnée étant divisée entre le nombre de personnages). Par ailleurs, vous aurez ainsi un emplacement libre pour un personnage supplémentaire, que vous pourrez mettre à profit de différentes façons.

Au tout début du jeu, lorsque vous équipez vos personnages pour la première fois à Havrefrost, vous pouvez, si vous avez besoin d'argent supplémentaire (pour acheter de meilleures armes/armures de départ), créer un personnage supplémentaire (le mieux étant un guerrier, qui possède en moyenne plus d'or au départ, soit 50 à 200 PO). Le plus rapide est d'importer un personnage (guerrier) et de lui donner un nom court. Vous pouvez ensuite le supprimer de l'équipe. Lorsque vous revenez au jeu, le personnage a disparu, mais son argent de départ est toujours dans votre cagnotte.

De la même façon, si au cours de l'aventure, vous avez besoin de soigner vos personnages mais êtes à court de potions ou de sorts de soin, vous pouvez créer (importer) un clerc : lorsque vous reviendrez au jeu, vous pouvez alors l'utiliser pour lancer un soin des blessures légères. Vous pouvez ensuite supprimer ce clerc de votre équipe. Vous pouvez renouveler l'opération autant de fois que nécessaire. Attention : cette astuce ne peut pas être utilisée en plein combat (vous ne devez pas avoir d'ennemis visibles à l'écran pour pouvoir modifier votre équipe). Une autre façon de se soigner facilement (toujours hors combats) est de sauvegarder votre partie, puis de faire dormir votre équipe. Si des monstres vous attaquent pendant votre sommeil, vous pouvez alors reprendre votre sauvegarde et recommencer l'opération. Sinon, votre équipe s'est reposée et tous vos personnages ont regagné l'intégralité de leurs points de vie (cela permet aussi à vos éventuels mages/clercs/druides de renouveler leur stock de sorts mémorisés). Faites attention si vous souhaitez finir le jeu en un nombre minimum de jours : à chaque fois que vous dormez de cette façon, vous faites avancer le temps dans le jeu.

Enfin, si vous avez besoin d'identifier un objet durant la partie (mais toujours hors combats) et n'avez pas/plus de sort d'Idenfification, vous pouvez importer un mage (par défaut, ce sort est dans ses sorts mémorisés), l'utiliser pour lancer ce sort sur l'objet de votre choix (il faut mettre l'objet dans son inventaire), puis supprimer ce mage de votre équipe. Attention : une fois que l'objet est identifié, pensez bien, avant de supprimer le mage de votre équipe, à enlever l'objet de son inventaire (sinon, vous perdrez définitivement l'objet !). De nouveau, vous pouvez renouveler l'opération si vous avez plus d'un objet à identifier.

Imperialism

© SSI / Frog City 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, appuyez sur le globe. Appuyez ensuite simultanément sur

et sur le globe et entrez l'un des codes suivants :

DUNE	Toute la carte en désert et toundra
HOTHOR	Les verts ont des ressources équilibrées
KIDASTICKS	Les rouges ont des ressources équilibrées
PIPPIN	Les rouges ont beaucoup de ressources
SCOTLAND	Presque toute la carte en collines

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

© LucasArts 1992

+ D'INFOS FORUM

TUER EN UN COUP

Maintenez 0 quand vous frappez un adversaire.

SOLUTION COMPLÈTE

PREMIERE PARTIE : OU COMMENT RETROUVER LE DIALOGUE PERDU DE PLATON

L'aventure débute

Parcourez les différentes salles et trouvez la petite statue. Cliquez sur la statue de forme bizarre, puis sur la corde. Cliquez sur les livres recouvrant les statues : vous ramasserez alors une statuette de chat. Enfin allez dans la cave pour ouvrir les trois armoires. Prenez la statuette dorée. Partez pour New York après vous être fait dévaliser.

A New York

Prenez le vieux journal devant le kiosque puis allez frapper à la porte en bas à droite. Pour entrer, il faut convaincre le videur. Sachez que vous êtes fan de Sophia Hapgood, "femme très intelligente, capable, qui rend les choses si facile à comprendre". Une fois entré, parlez plusieurs fois à l'éclairagiste. Donnez-lui le journal ; il quittera la pièce. Poussez ensuite les leviers de façon à ce que les boutons deviennent tous verts avant d'appuyer sur le gros bouton central. Rejoignez Sophia dans son bureau. Soutirez-lui un maximum d'informations et proposez-lui de l'accompagner en Islande.

L'Islande

Entrez dans la grotte et parlez au Docteur. Posez-lui toutes les questions, puis ressortez et partez à Tikal.

Le Tikal (Guatemala)

Avancez dans la jungle. Parmi les différents couloirs, un mène à une falaise. Aidez-vous du fouet pour faire courir le rongeur dans ce passage. Il vous débarrassera ainsi de l'anaconda présent dans l'arbre. Montez sur ledit arbre et parlez au Docteur Sternhart. Dites-lui que vous voulez visiter le temple. Il vous demandera alors le titre du Dialogue de Platon. Répondez que vous l'ignorez, et interrogez le perroquet qui ne manquera pas de vous donner la réponse. Une fois dans le temple, demandez à Sophia d'occuper Sternhart, puis ressortez à toute vitesse pour prendre la lampe à kérosène sur l'étalage. Rentrez à nouveau dans le temple. Ouvrez la lampe et versez l'huile sur le dessin mural. Placez alors l'objet dans l'orifice de la tête (contre le mur), puis tirez sur "la trompe de l'éléphant". Quand Sternhart sera parti, prenez la perle qui reste sur la tombe du roi. Sortez du temple, et repartez en Islande.

Retour en Islande

Retournez dans la caverne et glissez la perle dans la tête de la figurine gelée avant de la prendre.

Les Açores

Frappez à la porte de la maison du Dr Costa et proposez-lui un marché (par l'intermédiaire de Sophia). Echangez-lui la figurine contre le nom de la collection contenant le Dialogue de Platon. Retournez à New York.

Retour au College Barnett

Après avoir parlé avec Sophia, entrez dans votre bureau (il se trouve de l'autre côté de la rue) et prenez le pot de mayonnaise dans le frigidaire. Retournez au collège, et montez au premier étage. Là, cherchez la collection qui comporte le Dialogue de Platon. En fonction des cas, cela peut être :

- dans un coffre : montez à la corde puis versez la mayonnaise devant le totem. Tirez le totem deux fois et grimpez dessus afin de prendre la clé dans l'urne. Redescendez et poussez le cageot sur la gauche. Ouvrez le coffre avec la clé et prenez le Dialogue. Enfin redescendez, prenez le chewing-gum collé sur la chaise. Dans la cave, prenez le chiffon rouge ainsi qu'un morceau de charbon. Il vous suffit d'utiliser le chewing-gum pour monter le conduit de charbon et prendre la statuette du chat en cire.

- dans une étagère : montez à la corde, prenez la pointe de la flèche sur l'étagère au fond de la pièce. Redescendez, prenez le chewing-gum collé sur la chaise et retournez à la cave. Prenez le chiffon rouge et un morceau de charbon et utilisez la gomme sur le conduit à charbon. Montez dans le conduit, prenez la statuette du chat en cire et retournez au 1er étage. Enveloppez la pointe de flèche dans le chiffon et utilisez l'ensemble pour dévisser les cinq vis de l'étagère renversée. Ouvrez celle-ci et prenez le Dialogue perdu.
Une fois le livre récupéré, retournez dans votre bureau. SAUVEGARDEZ. Parlez à Sophia, trois méthodes pour continuer l'aventure vous seront proposées (en fonction de votre réponse à Sophia) : accompagné de Sophia, en solo, ou de façon plus musclée.

DEUXIEME PARTIE : OU COMMENT DECOUVRIR L'ATLANTIDE

En solo

Monte-Carlo

Rendez-vous à Monte-Carlo. Là, cherchez Monsieur Trottier parmi les passants (vous le reconnaîtrez facilement vu qu'il est vêtu de brun). N'oubliez pas, avant cela, de consulter en lisant les 10 pages du Dialogue de Platon. Notez les informations principales (vous devrez répondre à une question). Pendant la discussion, il vous donnera sa carte de visite. Celle-ci en poche, prenez un taxi.

Alger

Traversez la place du marché puis prenez la ruelle au fond de l'écran. Là, parlez à Paul. Donnez-lui la carte de visite de Trottier et demandez-lui un rendez-vous avec Omar. Sortez du magasin et allez faire un tour dans les rues d'Alger. Rencontrez un citadin (petit carré rouge parmi les blancs) au niveau des portes du marché. Dites-lui qu'il a un beau chapeau jusqu'à ce qu'il vous le donne. Retournez alors au magasin d'Omar et donnez le fer rouge à Paul. Il retournera voir Omar. Sortez alors du magasin et suivez-le dans les rues (petit carré rouge parmi les blancs) jusqu'à ce que vous arriviez à la demeure de son patron. Dans la maison, débarrassez-vous d'Omar en l'enfermant dans son petit cabinet en bois. Prenez alors le bâton en bambou, deux statues et décrochez à l'aide du bâton la carte du désert parmi le linge. Enfin, utilisez le charmant chameau d'Omar et avancez dans le désert. Arrêtez-vous dans les campements pour connaître l'emplacement du site marqué d'une croix rouge.

Le lieu de fouilles

Descendez l'échelle et dans l'obscurité, cherchez une jarre ainsi qu'un tuyau. Remontez à l'échelle et approchez-vous de la voiture. Mettez le tuyau dans le réservoir, puis utilisez la jarre avec le bout du tuyau. Redescendez et versez la jarre dans le bouchon du générateur. Appuyez sur le bouton activant le générateur. A présent trouvez plus facilement le bout de bois et la peinture murale. Poussez le dessin representant un disque pour que s'ouvre une cachette secrète contenant une petite statue. Puis prenez une bougie dans le générateur et remontez vers la voiture. Introduisez la perle dans la statue, puis placez la bougie et utilisez-la avec la statue activée. Sur le siège, vous trouverez un mot des nazis.

Vous repartez à Monte-Carlo.

Retour à Monte-Carlo : poursuite en voiture

Rattrapez Trottier et avertissez-le du danger qu'il court. Il se fera enlever. Suivez en voiture les ravisseurs. Dans la ville, cherchez alors à heurter la voiture des nazis pour provoquer un accident. Réveillez Trottier. Il vous confiera un télégramme dans lequel figure le carrefour où il a jeté la Pierre du Soleil. Partez à la recherche dudit croisement. En consultant les panneaux, vous arriverez bien vite au bon endroit. Ouvrez la grille d'égout et prenez la pierre. Finalement retournez à votre hôtel pour prendre un taxi.

Thera

Sur l'île de Thera, avancez sur votre gauche et prenez le filet de pêche. Dirigez-vous alors vers les montagnes. Cherchez l'entrée d'une grotte. Avant d'entrer, fermez la caisse et prenez la facture. Allez sur votre gauche, prenez la pelle et déballez-la. Fermez alors la porte. Mettez la Pierre du Soleil dans l'axe, et réglez-la d'après le Dialogue perdu de Platon. Une fois fait appuyez sur l'axe. Ouvrez la porte. Prenez l'inscription, et refermez la porte. N'oubliez pas de reprendre la pierre avant de retourner au port.
Une fois au port parlez au fonctionnaire. Donnez-lui la facture. Il vous confiera alors une caisse contenant un ballon. Prenez le ballon et donnez-lui l'inscription (au fonctionnaire). Il vous donnera alors un grand panier. Maintenant, retournez à l'entrée de la grotte et utilisez le filet, le panier et le tuyau avec le ballon. Utilisez le tout sur "le trou d'aération". A bord de la montgolfière, dirigez-vous jusqu'au sous-marin ennemi.
Pour diriger le ballon, vous pourrez utiliser deux actions :

- donner hydrogène : vous descendrez et tournerez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
- lâcher du leste : vous monterez et tournerez dans le sens des aiguilles d'une montre

Le sous-marin

A bord du sous-marin, ouvrez le sas et descendez grâce à l'échelle. Sur votre droite, décrochez la ficelle du linge, puis plus loin, un chiffon rouge. Allez sur votre gauche, prenez le pain et la viande. Faites-en un bon sandwich. Offrez le au garde juste sur votre droite. Ouvrez rapidement les armoires, puis prenez la Pierre de Lune. Lisez les instructions sur les torpilles. Faites maintenant diversion. Partez à gauche et enroulez les fils avec le chiffon. Réglez le panneau de commande à l'aide des instructions et poussez le levier. Sur votre droite, utilisez les instructions sur l'autre panneau, puis attachez la ficelle au levier. Entrez dans la torpille et prenez le fil avant de refermer la porte. Tirez sur la ficelle.

La Crète : dans les souterrains de Knossos

Posez les deux pierres (Soleil puis Lune) autour de l'axe situé un peu sur la droite. Après les avoir réglés selon le Dialogue, empruntez la porte secrète. Prenez les deux têtes sur l'étagère puis prenez le passage. Grâce au fouet, récupérez la dernière tête. Montez l'escalier et allez à droite puis à gauche. Utilisez le fouet sur la tête de la statue et avancez sur le plateau au centre. Vous retrouverez alors Sternhart. Prenez sa canne, son peigne, son écharpe et la Pierre du Monde. Lisez le petit mot. Remontez alors la chute d'eau en utilisant la chaîne. Partez sur votre gauche. Posez les trois têtes sur l'étagère et empruntez le passage. Montez l'escalier. Allez à droite et poussez la cale grâce à la canne de Sternhart. Ressortez de la pièce et descendez l'escalier. Tournez à droite et avancez jusqu'à la salle de la grande tête. Mettez la canne dans l'orifice bucal de la bouche de la statue. En haut, ouvrez le coffret, et prenez les perles. Allez dans la salle du fond. Donnez alors une perle à la statue puis mettez le tout dans la machine. Vous trouverez alors la carte de l'Atlantide. Placez les trois pierres au milieu de la mini-ville en pierre, puis réglez-les. Prenez la porte, traversez la chute d'eau, puis attachez le fil au peigne. Frottez alors le peigne contre l'écharpe vous obtiendrez un détecteur de perles. Ramassez les perles parmi les ossements de la salle, puis revenez à la grotte précédente. Utilisez à nouveau le détecteur. Grattez le mur avec votre bout de bois pour dégager la porte. Ouvrez celle-ci. Prenez une perle et mettez-la dans le trou (bouche) du métro.
Allez à la troisième partie

Accompagné de Sophia

Monte-Carlo

Rendez-vous à Monte-Carlo. Là, cherchez Monsieur Trottier parmi les passants (vous le reconnaîtrez facilement vu qu'il est vêtu de brun). N'oubliez pas, avant cela, de consulter en lisant les 10 pages du Dialogue de Platon. Notez les informations principales (vous devrez répondre à une question). Ecoutez bien tout ce que Trottier vous dira. Invitez-le à rencontrer Sophia. Une fois dans la chambre, Sophia lui demandera une preuve de sa foi. Puis Trottier vous posera quatre questions (vous pourrez répondre aux trois premières grâce à la discussion que vous avez eue lorsque vous jouiez Indy devant l'hôtel). Choisissez au hasard la réponse de la dernière, vous vous tromperez de toute façon. Allez parler à Indy (obtenez la réponse) puis recommencez la séquence. Lorsque vous aurez récupéré la Pierre du Soleil, sortez et prenez un taxi.

Alger

Parlez au mendiant, puis traversez la place du marché. Prenez la ruelle au fond et parlez à Omar. Acceptez de partir dans le désert. Il vous donnera alors une carte. De retour à son magasin, il vous donnera un masque pour se faire pardonner. Retournez alors au marché pour parler au marchand de fruits. Il est d'accord pour vous échanger de la nourriture contre un objet. Donnez maintenant le masque contre un objet qui conviendra au marchant. (n'hésitez pas à aller chez Omar autant de fois que nécessaire). Ensuite, donnez la nourriture au mendiant qui vous donnera en échange un billet pour un tour en ballon. Allez parler directement au lanceur de couteaux. Persuadez Sophia de se porter volontaire, puis poussez-la pendant qu'elle hésite. Quand vous aurez le couteau, montez sur le toit de la maison située sur votre droite. Donnez le ticket au marchand, puis montez dans le ballon. Coupez alors la corde pour partir. Pour diriger le ballon, vous pourrez utiliser deux actions :

- donner hydrogène : vous descendrez et tournerez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
- lâcher du leste : vous monterez et tournerez dans le sens des aiguilles d'une montre

Le lieu de fouilles

Pour retrouver Sophia, descendez l'échelle et dans l'obscurité, cherchez une jarre ainsi qu'un tuyau. Remontez à l'échelle et approchez-vous de la voiture. Mettez le tuyau dans le réservoir, puis utilisez la jarre avec le bout du tuyau. Redescendez et versez la jarre dans le bouchon du générateur. Appuyez sur le bouton activant le générateur. A présent, trouvez un bout de bois et une pincette. Allez sur la droite et enfoncez le bout de bois dans le mur. Introduisez la pincette pour placer la Pierre du Soleil. Réglez la pierre selon le Dialogue perdu et appuyez sur la pincette. Sophia apparaît alors avec un démarreur et un poisson-détecteur de perles. Prenez une bougie dans le générateur avant de remonter vers la voiture. Mettez le démarreur dans le moteur et placez la bougie. Vous voilà parti.

La Crète

Partez sur la gauche et empruntez le sentier. Allez sur la passerelle, puis, toujours à gauche, prenez la longue-vue. Redescendez et cherchez la grotte qui a un dessin mural indiquant l'endroit ou a été enterrée la pierre de Lune. Ressortez, et repérez au centre du site les cornes du taureau. Pour découvrir la tête de taureau, poussez le tas de pierres en face des cornes au sud. Utilisez la longue-vue après l'avoir posée pour visionner les cornes. Cliquez lorsque vous serez positionné dans l'angle de la corne gauche. Un rayon apparaît. Poussez alors le tas de pierres juste à gauche et installez une fois de plus la longue-vue. Cette fois, visez l'angle de la corne droite. Une croix apparaîtra alors. Vous pourrez alors creuser à l'aide du bout de bois pour déterrer la pierre de Lune. Retournez à l'endroit où vous avez atterri, et continuez sur la droite. Là, posez les deux pierres autour de l'axe. Après avoir réglé les pierres selon le Dialogue perdu, battez le garde. Empruntez la porte secrète.

Perdu dans les souterrains de Knossos

Prenez les deux têtes sur l'étagère puis prenez le passage. Grâce au fouet, récupérez la dernière tête. Montez l'escalier et allez à droite puis à gauche. Utilisez le fouet sur la tête de la statue et avancez sur le plateau au centre. Vous retrouverez alors Sternhart. Prenez sa canne. Remontez ensuite la chute d'eau en utilisant la chaîne, puis partez sur votre gauche. Posez les trois têtes sur l'étagère et empruntez le passage. Montez l'escalier, à droite veuillez pousser la cale grâce à la canne. Ressortez, descendez l'escalier, puis tournez à droite et avancez jusqu'à la salle à la grande tête. Mettez la canne dans la bouche de la statue, puis en haut, ouvrez le coffre et prenez les perles. Retrouvez Sophia. Prenez la porte au fond et regardez le trou dans le mur. Insistez alors pour que Sophia accepte de passer par le trou. Prenez le passage puis montez l'escalier et rangez les perles dans le coffret. Demandez alors à Sophia de vous donner son collier pour pouvoir utiliser le détecteur poisson. Utilisez votre bout de bois dans le mur, pour ouvrir la porte. Entrez.

Placez les trois pierres au milieu de la mini-ville et réglez-les selon le Dialogue. Inutile de résister à Kerner. Donnez-lui les pierres, puis dans la grotte, utilisez votre bout de bois dans la roche sur votre droite.

Le sous-marin

Montez à bord du sous-marin puis montez l'escalier. Ouvrez le sas. Après s'être débarrassé du capitaine, parlez dans l'interphone et ordonnez à l'équipage d'aller à l'avant ou à l'arrière du navire. Descendez alors. Allez à gauche et prenez un morceau de pain, un thermos, et de la viande. A gauche, poussez un levier et appuyez sur le gros bouton. Ensuite descendez par la trappe et prenez de l'acide à l'aide de la jarre avant de remonter à votre poste. Allez alors tout à droite, descendez, et versez la jarre sur le coffre-fort. Vous récupérez les pierres, et une petite clé. Allez maintenant vous poster derrière le mur (derrière Sophia) et demandez-lui de divertir le garde. Remontez en vitesse, descendez l'échelle et prenez la ventouse sur votre droite. Approchez-vous du garde. Une fois que Sophia l'a assommé, déverrouillez le cadenas de la roue grâce à la petite clé et poussez celle-ci. Dirigez alors le sous-marin dans l'entrée de l'Atlantide.
Dirigez le sous-marin :

-1er levier : réglez la profondeur (pour monter ou descendre)
-2eme levier : réglez la direction (virez de 180° à gauche ou à droite)
-3eme levier : réglez le sens des moteurs
-4eme levier : réglez la vitesse (à noter que le sous-marin doit être à l'arrêt pour inverser les moteurs)
Allez à la troisième partie.

Muscles et action

Monte-Carlo

Rendez-vous à Monte-Carlo. Là, cherchez Monsieur Trottier parmi les passants (vous le reconnaîtrez facilement vu qu'il est vêtu de brun). N'oubliez pas, avant cela, de consulter en lisant les 10 pages du Dialogue de Platon. Notez les informations principales (vous devrez répondre à une question). Pendant la discussion, il vous donnera sa carte de visite. Celle-ci en poche, prenez un taxi.

Alger

Traversez la place du marché puis prenez la ruelle au fond de l'écran. Là, parlez à Paul. Donnez-lui la carte de visite de Trottier et demandez-lui un rendez-vous avec Omar. Sortez du magasin et suivez-le dans les rues (petit carré rouge parmi les blancs) jusqu'à ce que vous arriviez à la demeure de son patron. Dans sa maison, débarrassez-vous du garde nazi, puis prenez les deux statues ainsi que le bâton. Enfin, décrochez la carte du désert à l'aide du bâton (elle se trouve au milieu du linge). Utilisez alors le chameau d'Omar et avancez dans le désert. Arrêtez-vous dans les campements et parlez aux bédouins pour connaître l'emplacement exact du site marqué d'une croix.

Le lieu de fouilles

Descendez à l'aide de l'échelle et dans l'obscurité totale, approchez-vous du générateur. Appuyez sur le bouton. Puis, cherchez une jarre, une pincette ainsi qu'un bout de bois. Poussez le dessin du disque (près de la peinture murale) pour que s'ouvre une ouverture secrète renfermant la Pierre du Soleil.
Puis, tout à droite, veillez à dégager une carte de la Crète en utilisant votre bout de bois sur le mur. Mettez la pince dans le trou, et ajustez la Pierre du Soleil autour de celle-ci. Réglez-la selon le Dialogue perdu de Platon. Reprenez alors la pierre avant d'emprunter le passage secret. Devant le garde, utilisez votre fouet sur sa mitraillette, puis venez en aux poings ! Partez après le combat sur la gauche et montez l'échelle de corde. A bord du ballon, dirigez-vous au nord. Direction la mer.
Pour diriger le ballon, vous pourrez utiliser deux actions :

- donner hydrogène : vous descendrez et tournerez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
- lâcher du leste : vous monterez et tournerez dans le sens des aiguilles d'une montre

La Crète

Partez sur la gauche, vers la passerelle, toujours à gauche, prenez la longue-vue, puis redescendez et cherchez la grotte qui comporte un dessin mural. Celui-ci indique l'endroit ou a été enterrée la pierre de Lune. Ressortez et repérez les cornes de taureau (centre du site). Poussez le tas de pierres en face des cornes vers le nord. Utilisez alors la longue-vue après l'avoir posée sur l'objet en forme de tête de taureau pour visionner les cornes. Cliquez lorsque vous serez positionné dans l'angle de la corne gauche. Un rayon lumineux apparaîtra. Poussez alors le tas de pierres juste à gauche et installez une fois de plus la longue-vue. Cette fois, visez l'angle de la corne droite. Une croix apparaîtra. Vous pourrez alors creuser à l'aide du bout de bois pour déterrer la pierre de Lune. Retournez à l'endroit où vous avez atterri, et continuez sur la droite. Là, posez les deux pierres autour de l'axe. Après avoir réglé les pierres selon le Dialogue perdu, battez le garde. Empruntez la porte secrète.

Perdu dans les souterrains de Knossos

Prenez les deux têtes sur l'étagère puis prenez le passage. Grâce au fouet, récupérez la dernière tête. Montez l'escalier et allez à droite puis à gauche. Utilisez le fouet sur la tête de la statue et avancez sur le plateau au centre. Vous retrouverez alors Sternhart. Prenez sa canne. Remontez ensuite la chute d'eau en utilisant la chaîne, puis partez sur votre gauche. Posez les trois têtes sur l'étagère et empruntez le passage. Montez l'escalier, à droite veuillez pousser la cale grâce à la canne. Ressortez, descendez l'escalier, puis tournez à droite et avancez jusqu'à la salle à la grande tête. Mettez la canne dans son orifice bucal, ouvrez le coffre (en haut). Prenez les perles et retournez dans la grotte où vous avez posé les trois têtes de statue. A partir de là, prenez la porte au fond à droite, allez à droite et poussez la pierre qui bloque la porte jusqu'à ce qu'elle casse. Utilisez votre fouet sur le caillou qui dépasse. Prenez la porte au fond, avancez et cachez-vous vite derrière le bloc de pierre de droite. Quand le garde arrive juste devant, poussez la pierre, puis prenez le couloir. Là battez-vous contre le nazi. Partez à droite, assommez le garde suivant, puis revenez un peu en arrière pour atteindre l'étage supérieur. Poussez le rocher suspendu, puis redescendez et continuez sur votre droite. Encore une fois prenez à droite, poussez la grosse pierre avec votre bout de bois, puis redescendez. Evitez de vous battre (vous y laisseriez des plumes). Prenez l'escalier et utilisez sur la grosse pierre bloquant l'entrée la stalactite. Retournez vers le garde assommé et fouillez-le. Vous obtiendrez un poisson-détecteur ainsi que des perles. Repartez à l'endroit où vous avez assommé le garde Anton. Là, servez-vous du poisson. Puis utilisez une fois de plus votre précieux fouet sur la crevasse. Prenez alors le passage que gardait Arnold. Placez les trois pierres autour de l'axe et réglez-les (toujours selon le Dialogue). Prenez la porte et regardez la pierre en triangle. Quittez ce lieu.

Thera

Partez sur votre gauche, et cherchez l'entrée d'une grotte dans les montagnes. Ramassez la caisse à outils et retournez vers le port. Parlez alors au capitaine et demandez-lui de vous emmener à 33 miles au sud-est. Dans le bateau, ouvrez l'armoire, et réparez le costume. Utilisez la manette du compresseur, puis enfilez le costume. Sophia vous accrochera alors à la grue et vous descendra au fond de l'océan. Prenez alors l'entrée en haut à gauche.
Allez à la troisième partie.

TROISIEME PARTIE : AU COEUR DE L'ATLANTIDE

Le premier cercle : perdu dans les labyrinthes

Dans la pénombre, cherchez une échelle puis posez-la contre la petite pente rocheuse. Attendez le retour de la lumière. Puis, montez sur l'échelle et cherchez un coffre. Ouvrez celui-ci pour prendre le bâton s'y trouvant. Puis glissez une perle dans la bouche du bâton. Vous pouvez maintenant placer les trois pierres récoltées auparavant autour de l'axe. Réglez-les d'après le dernier paragraphe du Dialogue. Mettez une perle dans la bouche de la statue, récupérez l'échelle et entrez.

Visitez les différentes salles et souterrains, en évitant le plus possible les gardes, afin de trouver une tête de statue, une sculpture d'anguille, une pièce en bronze, la cage thoracique d'un squelette, une roue en bronze (pièces de robot) et une coupe (la prendre des mains d'une statue). Une fois tout cela dans l'inventaire, allez dans la salle pleine de lave. Posez la coupe sur le piédestal, mettez la tête de statue contre la plaque et reprenez la coupe maintenant remplie. Dirigez-vous maintenant vers la salle des machines. Mettez la roue en bronze à sa place, puis montez dans l'engin. Versez la coupe dans le chaudron et descendez chercher les perles d'orichalcum (si nécessaire, refaites cette opération deux fois - il vaut mieux avoir une vingtaine de perles). Reprenez la roue en bronze avant d'aller dans la salle des crabes. Mettez un sandwich dans la cage thoracique qui flottera dans le bassin. Quand le crabe se sera fait

emprisonner, reprenez le piège et cherchez la salle d'où vous pouvez observer la prison de Sophia en étant près de la grand statue. Glissez une perle dans la bouche de la statue qui va se charger d'assommer le garde. Rejoignez votre compagne. Pour cela, il vous faudra franchir la porte du passage dans le quart de cercle sud-est. Retournez devant le bassin et introduisez une perle dans votre sculpture, ainsi qu'une autre dans la bouche de la statue-poisson. Entrez dans la prison, et ramassez une des pièces de la statue. Entrez dans les canaux au centre d'Atlantis.

Le deuxième cercle : la traversée des canaux

Approchez-vous de la pieuvre. Donnez-lui le crabe, puis traversez le canal. Placez une perle d'orichalcum dans la bouche du crabe-radeau. Pour franchir les grilles, il vous faudra placer les pierres, tantôt celle du Soleil, tantôt celle de la Lune tantôt celle du Monde. Quand vous aurez atteint une salle avec un escalier, descendez du radeau, entrez dans la salle et prenez une nouvelle pièce de la statue. Fermez le placard et regardez le plan de fonctionnement du gros robot (notez-le). Retournez sur le radeau, cherchez une salle avec une entrée dans le fond de l'écran. De l'autre côté, accrochez la chaîne avec le bras du robot et posez l'échelle contre lui. Ouvrez son panneau, regardez-le de plus près et placez les pièces d'après le plan.
Pour placer les pièces sur le panneau :

-déplacer une pièce : cliquez sur la pièce puis là où vous voulez qu'elle soit
-annuler une sélection : cliquez du bouton droit
Quand le bras s'est baissé, vous pouvez accrocher l'autre extrémité de la chaîne à l'anneau que tient le bras cassé. Revenez au panneau du robot et déplacez uniquement la pièce en bronze d'en haut à gauche à en bas à gauche. Replacez une perle au centre du panneau et le bras se levant, il ouvrira la porte. Pour l'instant, prenez la barre de fer qui est tombée et retournez à la prison. Donnez la barre de fer à Sophia, puis tentez de soulever les barreaux. Dites à Sophia d'utiliser la barre de fer pour pouvoir sortir. Après les touchantes retrouvailles, ouvrez la cellule pour à nouveau reprendre votre fidèle barre de fer et repartez vers la salle précédente.

Le troisième cercle : le coeur de l'Atlantide

Franchissez la porte. Suivez Sophia dans la demeure de Nur-Ab-Sal puis montez l'escalier à gauche et prenez le sceptre. Près du puits de lave, parlez à Sophia, maintenant possédée par l'esprit malin et regardez son collier. Glissez une perle dans l'orifice de son collier, puis mettez-le vite dans le coffret lorsqu'elle vous le tend. Sortez de la pièce et cherchez une énorme machine dans une des salles. Observez bien les dessins sur le sol. En tout, il y a neuf carrés. Chaque colonne correspond à une entaille de la machine, chaque ligne à une position du levier et deux carrés plus grands (notez la configuration). Montez alors à l'échelle et placez le sceptre dans l'entaille à droite, la barre de fer dans l'entaille à gauche. Mettez une perle dans la pièce à droite et poussez les deux leviers vers le haut. Pendant le trajet, déplacez éventuellement un des leviers puis positionnez-les comme les deux grands carrés d'après le dessin des neuf carrés relevé précédemment.

Le centre du coeur de l'Atlantide

Suivez les passerelles, puis dans la salle bouillonnante de lave, utilisez les différents chemins pour aller vers la droite et vous retrouver au bas d'un escalier, devant une plate-forme qui s'effondre petit à petit. Sur le chemin, vous pouvez constater sur le mur une gravure représentant les trois pierres ajustées d'une certaine manière. Notez bien cette disposition, puis traversez la plate-forme. Vous atteindrez le centre de l'Atlantide. Placez les trois pierres autour de l'axe dans la position retenue d'après la gravure. Une fois que Kerner disparaît, parlez au professeur et essayez de le faire douter. Enfin, faites-lui peur et menacez-le afin qu'il décide de subir lui-même la "transformation". Ceci fait, quittez Atlantis le plus vite possible et reposez-vous dans le sous-marin dans les bras de votre chère Sophia, vous l'avez bien mérité !

Indiana Jones and the Last Crusade : The Graphic Adventure

© LucasArts 1990

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Tappez "iehovah" à l'écran titre pour activer les touches suivantes:

Passer le niveau: L
Aller aux endroits intermédiaires des niveaux 1 et 2: 1 ou 2

Ingemar's Skiing Game

+ D'INFOS FORUM

SAPIN DE NOEL

Mettez vot Mac à la date du 25 Décembre.

Iraq Attack

+ D'INFOS FORUM

VIES EN PLUS

Tappez "cheat" pendant le jeu et tappez 1 pour une nouvelle vie.

Jazz JackRabbit 2

© Gathering of Developpers / Orange Games 1998

MODE TRICHE

Commencez une partie en solo et entrez un des cods suivants:

Mode Dieu: jjgod ou jjinv
Toutes les armes: jjguns
Munitions max: jjammo
Boost: jjrush
Oreilles hélico et overboard: jjfly
Suicide: jjkill ou jjk
Bouclier: jjshield
Passer le niveau: jjnext or jjnxt
Niveau éclairé: jjlight
Aide de l'oiseau: jjbird
Pièces: jjcoins
Gemmes: jjgems
Retour au menu principal: jjending
Retour au bureau: jjq
Power-ups: jjpower
Traverser les obstacles: jjnowall
Tir automatique: jjfire
Mode 16 couleurs: jjcolor
Faire le personnage rire: jj<2 - 9>
Changer les controles: jjcpu
Parler: jjt

Killing Time

© Logicware / 3DO

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Entrez un des noms suivants:

Lance flamme: MAD DOG
Cinq Anhks: STRYDER
Double pistolet: JOHN WOO
Shotgun: BURGER
28 Cocktaile Molotov: EDGE
Double pistolets: CHOW YUN FAT

King's Bounty

© New World Computing

+ D'INFOS FORUM

ALLER À UN AUTRE CONTINENT

Appuyez sur une des touches suivantes pendant le jeu:

Saharia: S
Archiplegra A
Forestia: F

Klingon Honor Guard

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Appuyez sur [Tab] pendant le jeu et tappez un des codes suivants:

999 munitions de chaque: allammo
Vue exterieure: behindview 1
Vue normale: behindview 0
Mode vol: fly
Désactiver clipping: ghost
Mode Dieu: god
Cacher monstres, armes et objets: hideactors
Montrer monstres, armes et objets: showactors
Désactiver invisibilité: invisible0
Invisibilité: invisible1
Tuer monstres choisis: killall <nom du monstre>
Tuer tous les monstres: killpawns
Choix de la carte ou du serveur: open <nom de la carte ou de l'URL>
Désactiver le temps: playersonly
Vitesse de jeu: slomo <numéro>
Suicide: suicide
Mode marche: walk
Activer l'arme choisie dans l'inventaire: activateitem
Ajuster la lumière: brightness
Jouer une plage du cd: cdtrack <numéro>
Mode fenêtre: endfullscreen
Quiter le jeu: exit
Jouer un mort: feigndeath
Voir résolution: getcurrentres
Charger une partie: loadgame <0-9>
Sauver une partie: savegame <0-9>

Noms des objets

Daktagh
Disruptorpistol
Disruptorrifle
Assaultdisruptor
Spinclaw
Grenadelauncher
Rocketlauncher
Sithhar
Particlecannon
Batleth
Cipherkey
Genetickey
Palmkey
Passcardkey
Retinalkey
Combatarmor

Combatgoggles
Communicator
Gagh
Tricorder
Vacsuit

Kung Fu Chivalry

+ D'INFOS FORUM

CONTINUER LE JEU

Entrez 90179240 comme mot de passe.

L'Entraîneur : Saison 03/04

© Eidos Interactive / Feral Interactive 2004

JOUEURS PAS CHERS

Si vous désirez avoir des joueurs très performants, sans entamer votre capital, les personnes suivantes sont recommandées :

Alexandr Filimonov (Russe, sans club)
Anatoli Todorov (Bulgare, Litex)
Denis Calencov (Moldave, Anderlecht)
Freddy Adu (Américain, sans club)
Ibrahim Said (Egyptien, Al Ahly)
James McEveley (Anglais, Blackburn)
Jan Kristiansen (Danois, Ejfsberg)
Kim Kallstrom et Andreas Isaksson (Suédois, Djurgarden)
Krasen Trifonov (Bulgare, Burgas)
Radamel Falcao Garcia (Colombien, River Plate)
Suleiman Mohammed (Nigérian, sans club)
Temile (Nigérian, sans club)
Timmy Simons (Belge, FC Bruges)
Veigar Pall Gunnarson (Islandais, KR)
Wael Reyad (Egyptien, Al Ahly)

BONS JOUEURS, BONS PRIX

Voici une liste de joueurs doués et pas chers, de quoi constituer une équipe performante sans se ruiner

Attaquants :
Advaldo (libre)
Alessandro Simonetta (As Rome)
Alessio Cerci (As Rome)
Anatoli Todorov (Litex)
Benjamin Onwuachi (Juventus)
Evrando Roncatto (Guarani)
Julis Aghahowa (Shaktar)
Pazzini (Atalanta)
Wael Reyad
Zlatan Ibrahimovic (Ajax)

Defenseurs :
Alpay (libre)
Conteh (palerme)
Daniele Bonera (Parme)
Diope (libre)
Joseph-Reinette (guingamp)
José Julian De La Cuesta (Atletico Nacional)
Lasha Chelidze (Kutaisi)

Mike Zonneveld (N.E.C)
Orlando Montalvan (St Louis Steamers)
Patrice Evra (monaco)
Philippe Mexes (auxerre)
Sarr (Atalanta)

Gardiens :
Alexander Filiminov (libre)
Emil Ousager (Ab Odense)
François Dubourdeau (Kilmarnock)
Kasper Schmeichel (Manchester City)

Milieux :
Alexander Farnerud (strabsourg)
Demetrius Williams (St louis)
Diego (santos)
Freddy Adu (libre)
Giorgos Karagounis (Inter Milan)
Jan Kristiansen
Jerome Rothen (Monaco)
Kim Kallstrom (Rennes)
Lionel Morgan (Wimbledon)
Mario Rebecchi (Inter Milan)
Mikel Arteta (Rangers)
Morten Gamst Pedersen (Tromso)
Stephane Dalmat (Inter Milan)
Toledo

Milieux défensifs :
Benoit Pedretti (Sochaux)
Fabio Rochemback (Barcelone)
Freddy William Thompson (Communiances)
John Welsh (Liverpool)
Kevin Nolan (Bolton)
Leko Jerko (Dinamo Kiev)
Pah-Modou Kah (AIK)
Renato (santos)

L'Oeil Noir : Les Chaînes de Satinav

© Deep Silver / Daedalic Entertainment 2013

SECOURS OU MORT

Vous pouvez vous venger d'Olgierd, le rival de Geron qui le tourmentait au tout début du jeu, en le poussant au suicide. Mais vous pouvez aussi l'en empêcher. Pour ce faire, dès le début du Chapitre 5 : De retour à la maison, allez directement à l'entrée de la ville et parlez à Olgierd.

Sélectionnez les paroles dans l'ordre suivant : "L'empêcher de se suicider" - "Gagner sa confiance" - "Pas un Porte Malheur" - "Nier la Faute" - "On a jeté un sort à Olgierd - "Lui faire donner la fourche". Il vous cèdera alors la fourche et aura la vie sauve.

Si vous ne respectez pas cet ordre, vous retrouverez le corps sans vie d'Olgierd et devrez en retirer la fourche avant d'entrer à l'Académie de magie.

Le Fabuleux Voyage de l'Oncle Ernest

© Lexis Numérique 1999

+ D'INFOS FORUM

GAGNER DU TEMPS

A Tahiti, utilisez un crabe pour couper les cordes.
A Caracas, pourquoi chercher une clé ou une combinaison alors que de l'acide ernestique suffit à ouvrir un coffre.

© Riot Games 2013

CONSEILS

J'veux du soleil !

Le champion Leona possède plusieurs passifs cachés :

- Le premier est en rapport avec tous les champions possédant des lunettes de soleil (sur le skin de base, ou par exemple sur le skin Singed Surfeur). En effet, ces derniers reçoivent un point de dégâts en moins. Cela ne fonctionne pas contre Vi, car elle ne porte pas les lunettes !
- Si Leona touche le champion Zyra avec son passif, Zyra grandit un peu (c'est une plante, et ces dernières aiment le soleil !)

Des âmes !

Tresh peut récolter les âmes des sbires et champions tombés au combat. Pour le champion Nunu, Tresh récolte deux âmes au lieu d'une : une pour le yéti, et une pour le personnage sur son dos.

Toutefois, Tresh ne reçoit qu'une âme lorsqu'il tue Sejuani, celle du sanglier : en effet les joueurs ont imaginé que la championne Sejuani était rousse, et les développeurs ont fait cette blague en référence à la rumeur du net disant que les roux n'auraient pas d'âme.

Libérez le Kraken !

Le champion Fizz, via son ultime, libère un requin géant des flots. Si cet ultime touche un Yordle, ou un petit champion, le requin gobe le champion et son cadavre n'est pas visible sur la map.

Cela fonctionne pour les champions suivants : Annie, Amumu, Fizz, Kennen, Lulu, Poppy, Tristana, Veigar et Ziggs.

La main verte

Si le champion Maokai se trouve à proximité de Zyra, il gagne un point de mouvement bonus.

Plante vs Zombie

Lorsque les champions Zyra et Sion sont dans deux équipes différentes, un passif caché apparaît : si l'un tue l'autre, il gagne un bonus de 2 or.

Left 4 Dead 2

© Valve 2010

BIEN COMPRENDRE LES TECHNIQUES DES INFECTÉS SPÉCIAUX

Certains se demanderont comment utiliser comme il faut les infectés, suivez attentivement.

Le Hunter

Le Hunter est un infecté pouvant sauter loin et haut. Pour bien attraper un des survivants, il vous faudra monter sur un toit (non loin des survivants de préférence), et attraper le dernier personnage de la troupe. Vous aurez plus de chances de faire davantage de dégâts.

La Spitter

La Spitter (ou long cou) est une infectée pouvant cracher un liquide acide. Pour pouvoir infliger considérablement de dégâts, montez en hauteur et anticipez le mouvement des survivants. Essayez de bien viser.

Le Smoker

Le Smoker est un infecté possédant une très grande langue. Le smoker attaque à distance, il faut suivre le même procédé que le Hunter : montez sur un toit et attrapez le dernier survivant de la troupe pour pouvoir l'étrangler.

Le Charger

Le Charger est redoutable, il vous suffit d'apparaître derrière toute l'équipe adverse pour foncer et mettre à terre toute l'équipe entière. Essayez de prendre un survivant un peu à la traîne ou affaibli et emmenez-le loin de son groupe. Vous aurez de grandes chances de le tuer.

Le Jockey

Le Jockey est un infecté pouvant être redoutable s'il est bien utilisé. Pour pouvoir mettre à terre un survivant, cherchez le plus faible d'entre eux et attendez-le caché derrière un obstacle. Il vous suffira de lui sauter dessus et l'emmener loin des siens pour le mettre à terre.

Le Boomer

Le Boomer est sans doute l'un des infectés les plus importants. Il vous sera d'une grande aide lors d'une horde. Pour pouvoir l'utiliser comme il se doit, apparaissez près des survivants et essayez d'être discret. Vomissez-leur dessus, ils seront en mauvaise posture.

Le Tank

Le Tank est l'infecté le plus puissant du jeu pouvant être jouable aléatoirement. Pour commettre d'avantages de dégâts, foncez sur les survivants et cognez-les ou envoyez-leur des objets pour les mettre à terre. N'ayez crainte, le tank possède beaucoup de vie. Un conseil, évitez les flammes, les cocktails Molotovs.

BIEN CONTRÔLER LE TANK

Voici 3 petites astuces vous permettant de bien contrôler le Tank :

1- Toujours attaquer les survivants les plus faibles, ce sont ceux qui courent le moins vite, ils seront donc plus facile à avoir.

2- Évitez à tout prix le feu des cocktails molotovs. Le feu endommage sérieusement le Tank.

3- Ne pas toujours foncer sur les survivants, essayez d'attendre le moment ou l'endroit idéal pour une attaque (ex : sur le toit d'un immeuble, face à une fenêtre...).

4- Le lancer de rocher : pour pouvoir atteindre votre cible, il vous suffit tout simplement de bien anticiper le mouvement de l'adversaire. Généralement, celui-ci tourne autour de vous ou bien recule. La technique est d'anticiper, sans ça vous n'y arriverez pas.

Legend of Grimrock

© Almost Human Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Former son équipe

Avant de vous plonger dans les donjons de Grimrock, le choix vous est laissé de configurer l'équipe de quatre prisonniers que vous allez contrôler ou bien de laisser cette phase de création à l'ordinateur. Autant dire que, pour maximiser vos chances de vous en sortir et pour personnaliser votre expérience de jeu, il est préférable de vous occuper de cette phase de création vous-même.

Dans les faits, il est recommandé d'opter pour une équipe équilibrée plutôt que pour une formation spécialisée : un ou deux guerriers occuperont ainsi votre première ligne, tandis qu'un voleur et un mage pourront se partager l'arrière. Utiliser un voleur en première ligne est aussi parfaitement viable, mais gardez toujours au minimum un guerrier pour encaisser et dispenser le plus gros des dégâts. Il convient aussi de choisir les rôles de vos personnages en fonction de leur race, et vice-versa : les Minotaures ont ainsi des prédispositions naturelles pour la fonction de guerrier (mais ont des besoins en nourriture plus élevés) alors que c'est la plupart du temps dans la magie que se spécialisent les Insectoïdes.

Au niveau des deux traits que vous pouvez sélectionner pour chacun de vos héros, préférez évidemment ceux qui octroient des bonus en adéquation avec le rôle du personnage : Agressive et Healthy pour un guerrier tank, Strong Willed pour un magicien et Evasive pour un voleur sont de bons exemples de combinaisons viables. Le trait Skilled peut être très utile en début de partie, en ajoutant trois points de compétence à distribuer d'office, mais veillez à ne pas sacrifier un trait plus utile à votre personnage sur le long terme pour celui-ci. De la même façon, un guerrier Minotaure bénéficiera par exemple plus sur le long terme du trait Head Hunter, lui octroyant un bonus de +3 pour chaque crâne porté, que du trait Agressive.

Astuces générales

- Legend of Grimrock ne récompense que très rarement la témérité. Pour survivre à l'exploration des donjons qui vous attendent, battre en retraite ou fuir complètement d'un combat se révélera ainsi souvent salvateur, que ce soit pour recharger vos batteries ou pour attirer vos adversaires sur un terrain qui vous sied plus volontiers.

- Attendez de préférence que vos personnages se trouvent en réel manque de nourriture avant de les nourrir : les provisions pouvant parfois se faire rares, mieux vaut en effet tirer le maximum des aliments que vous collectez pour ne rien en gâcher.

- Pour vous éclairer, vous aurez besoin de torches, items indispensables que vous pouvez trouver sur de nombreux murs mais qui finissent par se consumer. Une méthode efficace pour garder un maximum de torches en bonne forme sur soit est d'échanger celle que vous avez en main quand elle commence à faiblir avec une autre fixée à un mur : la torche nouvellement fixée ne perdra jamais son éclat et votre nouvelle source de lumière sera en pleine forme.

Niveau 1 - Into the Dark

Vous voici plongé dans le premier niveau des donjons de Grimrock. Commencez par inspecter une paroi au sud-ouest de votre position de départ pour trouver un interrupteur caché à activer. Vous débloquez ainsi l'accès au premier des 71

Récupérez et équipez les tuniques dans une alcôve sur la gauche un peu plus loin, puis la masse, et levez la grille à l'aide du levier sur la droite. Vous vous retrouvez ensuite face à une plaque de pression : ramassez la pierre au sol, posez-la dessus pour ouvrir la grille au fond du couloir, allez récupérer la clé au fond du cul-de-sac sur la droite et utilisez-la sur la porte que vous rencontrez plus loin.

Dans le couloir de gauche, une inscription au mur vous donne un indice pour continuer : activez l'interrupteur caché au fond, récupérez la clé dans la zone ainsi découverte et allez l'utiliser dans la serrure dans le couloir au sud pour ouvrir la grille. Plus loin sur la gauche vous attendent vos premiers ennemis, deux escargots géants : donnez le premier coup et battez en retraite le temps que le cooldown de vos attaques soit passé pour remettre le couvert. Répétez l'opération jusqu'à venir à bout des créatures, récupérez leur chaire, une source de nourriture appréciable, puis ramassez l'attirail en cuir et le couteau au nord.

Au sud, récupérez le couteau de lancer, faites face à deux nouveaux escargots, puis dirigez-vous au nord. Ramassez le rocher et la nourriture, ouvrez la grille que vous avez passé sur la gauche et lancez le rocher sur la plaque de pression de l'autre côté du gouffre pour le refermer et récupérer une clé. Remettez-vous en route vers l'ouest, ignorez d'abord la porte pour ramasser de la nourriture, un rocher et de l'équipement au sud, puis utilisez finalement votre clé sur la serrure croisée plus tôt.

Face à la tête de démon, dirigez-vous vers la droite et préparez-vous à combattre de nouveaux ennemis après avoir levé la grille. Ces troncs d'arbre sur pattes sont à peine plus dangereux que les escargots rencontrés jusque là, mais veillez tout de même à ne pas vous laisser encercler. Récupérez ensuite leur chaire et les deux champignons dans cette zone, puis la Tar Bead près du levier à activer au fond (qui vous sera utile pour concocter des potions de soin). Ramassez la gemme bleue dans la cage auparavant inaccessible, activez l'interrupteur au mur et retournez au niveau du levier pour trouver le deuxième Secret du niveau et son lot d'items utiles.

Dirigez-vous maintenant au sud en repassant devant la statue de démon, abaissez le levier sur votre gauche pour fermer le gouffre devant vous et affrontez le groupe d'escargots qui vous assaille en ouvrant si besoin la grille en vous tenant sur la plaque de pression. A l'est, un parchemin contenant votre premier sort de feu vous attend, de même qu'une pierre et deux nouveaux équipements. Passez ensuite au centre, vers le sud, en disposant si besoin une pierre à travers les barreaux de la grille si celle-ci est fermée, pour récupérer la seconde gemme bleue au sol.

Remontez au nord pour disposer les deux gemmes bleues dans les orbites de la statue et exécutez un pas en arrière aussitôt pour éviter l'attaque du légionnaire squelette. Une fois celui-ci vaincu, récupérez son bouclier et sa lance (arme unique pouvant attaquer depuis le rang arrière), récupérez le parchemin à gauche de la porte de fer, puis cherchez les deux interrupteurs cachés sur les murs de la pièce pour ouvrir ladite porte et au troisième Secret du niveau, qui prend la forme d'un bâton de mage.

Plus au sud, un cristal de vie vous attend, vous permettant de sauvegarder et de restaurer la santé, l'énergie et le statut de tous vos personnages. Ne vous reste plus qu'à emprunter les escaliers après avoir récupéré le parchemin de Nuage de poison pour accéder au niveau 2.

Niveau 2 - Old Tunnels

Sur votre gauche en arrivant, franchissez la grille en poussant le levier et récupérez les items contenus dans la pièce avant de vous diriger vers le sud. En chemin, vous affronterez de nouveaux escargots et autres arbres mobiles ainsi qu'une variante plus petite de ces derniers capables de vous attaquer à distance. Une fois ce petit monde éliminé, ramassez la machette près de la torche au fond ainsi qu'une boussole et une clé sur la gauche, puis rebroussez chemin. Ouvrez la grille que vous aviez ignoré au nord à l'aide du levier pour récupérer une dague, deux pièces d'équipement et de la nourriture, puis ouvrez la porte dans le couloir à l'est en utilisant votre clé.

Dans la salle suivante, insérez une torche dans l'emplacement de gauche pour ouvrir l'accès au premier Secret du niveau, qui prend la forme d'un casque lourd. Empruntez le couloir au sud, ramassez l'armure légère et la clé à travers les barreaux sur la gauche et utilisez cette dernière sur la serrure au fond. Empruntez le couloir sur la gauche, activez l'interrupteur caché sur le mur pour trouver le deuxième Secret du niveau (des flèches empoisonnées), puis revenez poser un objet sur chaque plaque de pression pour ouvrir la porte.

Un ennemi volant vous attend dans le couloir suivant : disposez de lui et empruntez le premier couloir sur la droite.

Déposez une arme dans l'alcôve sur la gauche pour ouvrir la grille, éliminez les escargots et ramassez le rocher, le champignon et la clé au sol. Examinez ensuite les parois de la pièce pour trouver un interrupteur caché révélant le troisième Secret de cet étage, des chausses plutôt excentriques. Dans le second couloir à l'est, prenez le temps de sauvegarder avant d'entrer dans la pièce carrée, où vous devrez faire face à trois légionnaires. Veillez à ne pas vous faire encercler pour vous en sortir, poussez les leviers tout en récupérant les différents items contenus dans les alcôves, dont un parchemin vous décrivant les runes utilisées pour lancer le sort Éclats de glace.

Empruntez ensuite le portail à l'est pour atteindre une zone isolée du niveau. Activez les interrupteurs successifs à côté des cellules pour faire avancer le sac jusqu'au bout de la salle, en éliminant le squelette au passage, et récupérez son contenu : une clé, de la nourriture et un casque léger. Rebroussez chemin jusqu'au couloir où vous aviez rencontré le volatile et utilisez les deux clés sur les serrures successives pour atteindre un cristal de vie. Là, passez la grille de gauche, éliminez les volatiles et enfoncez l'interrupteur au fond. Rebroussez légèrement chemin pour en trouver un deuxième sur la gauche, puis retournez au fond de la pièce au sud pour trouver une clé et un couteau de lancer.

Retournez au niveau du cristal de vie, passez la grille vers l'est et activez un interrupteur caché pour désactiver le portail obstruant l'accès. L'effet étant temporaire, exécutez rapidement plusieurs pas en arrière pour être sûr de passer. Envoyez un objet sur la plaque de pression pour refermer le gouffre, éliminez le volatile dans la pièce suivante et récupérez-y une petite hache, une clé, ainsi qu'un ingrédient alchimique pouvant guérir du poison une fois mixée. Allez enfin utiliser vos deux clés de part et d'autre de la grille au centre pour accéder au portail.

Dans la nouvelle zone, récupérez le parchemin de Rayon empoisonné et le couteau de lancer, cherchez l'interrupteur caché sur un mur à droite de la grille et éliminez toute résistance végétale dans le couloir suivant. Récupérez la nourriture dans le cul de sac au nord et appuyez sur l'interrupteur à côté de la porte, ce qui aura pour effet d'ouvrir cette dernière ainsi que de faire glisser un pan de mur derrière vous. Éliminez l'arbuste à l'intérieur et ramassez la fronde au sol, votre première arme à projectile.

Explorez ensuite la zone suivante, où vous attendent de nouveaux arbres sur pattes, pour récupérer des bottes de nomade et une Cave nettle. Examinez les murs pour trouver un interrupteur caché faisant coulisser un pan de mur un peu en retrait et révélant le premier Trésor, un calice doré. Dirigez-vous ensuite vers le nord pour récupérer une Tar bead nécessaire à la concoction de vos futures potions de soin, actionnez le levier dans l'alcôve à gauche après avoir ramassé la clé et pénétrez dans la zone ainsi révélée juste à l'est pour trouver le quatrième Secret du niveau, composé d'un nouveau casque lourd, d'une pièce d'armure en cuir, d'une Tar bead et surtout, d'un crâne fort utile aux minotaures ayant le trait Head Hunter.
Allez utiliser votre clé à l'extrémité est de la zone pour continuer, descendez vers le sud pour abaisser un levier et créer une jonction avec la zone précédente, puis allez vous placer sur la plaque de pression dans le couloir partant vers l'ouest un peu en arrière. Reculez sitôt la porte ouverte pour éviter la charge du légionnaire et l'abattre, puis occupez-vous de la formation de quatre dans la pièce suivante. Sur la droite, restez une vingtaine de seconde sur la plaque de pression face à la statue pour ouvrir la porte et accéder au cinquième Secret, non sans défaire au préalable un quatuor de légionnaires qui vous assaille d'emblée : vous y récupérez trois bombes de feu.

Avancez davantage vers l'ouest, cherchez un interrupteur caché sur l'un des murs et allez chercher le butin du sixième et dernier Secret de l'étage dans la crypte ainsi révélée en disposant du légionnaire. Vous mettez ainsi la main sur une caisse contenant le parchemin de Bouclier de poison, une brigandine et une potion de soin. Continuez vers l'ouest, récupérez le sac contenant l'unique nécessaire d'alchimie du jeu et emparez-vous de la torche pour libérer l'accès au niveau suivant.

Niveau 3 - Pillars of Light

Dans la première salle, enlevez les torches des murs est et ouest et disposez-les tout autour du pilier central pour ouvrir la porte au sud. Récupérez la Bombe de glace en face et progressez vers l'est, où vous attendent trois volatiles peu amicaux ainsi qu'un archer squelette, capable de vous atteindre à très longue distance. Contournez par la gauche pour éviter de tomber dans le gouffre, puis une fois la zone pacifiée, appuyez sur l'interrupteur mural à l'ouest.

Vous ouvrez ainsi un pan de mur au centre : récupérez le shuriken, appuyez sur l'interrupteur caché et lancez votre projectile sur la plaque de pression au nord pour pouvoir accéder au premier Secret du niveau : un arc court accompagné de ses flèches, une arme idéale pour un Voleur placé à l'arrière. Dans le couloir suivant, ouvrez la grille en appuyant sur l'interrupteur pour vous voir enfermé avec quatre légionnaires. Si la confrontation directe vous effraie, une

trappe est mise à votre disposition au centre, activable en vous tenant sur la plaque de pression juste à côté.

Fouillez ensuite les catacombes d'où provenaient les guerriers morts-vivants pour trouver une fiole vide accompagnée d'un ingrédient, un shuriken, une clé ainsi qu'un levier à tirer. Empruntez le passage révélé au sud-ouest de la pièce en récupérant les ingrédients au passage pour aller utiliser votre clé sur la porte, ramassez la note de Toorum dans l'impasse à gauche et passez la grille au nord pour accéder à un cristal de vie. Poursuivez vers l'est en veillant à ne pas vous faire surprendre par l'araignée dans le couloir, passez la grille et éliminez une seconde arachnide en évitant les deux gouffres. Appuyez sur l'interrupteur à l'entrée pour temporairement fermer les gouffre et appuyer sur le bouton au mur pour révéler un téléporteur. Engouffrez-vous à l'intérieur pour trouver le deuxième Secret de l'étage prenant la forme d'un Tome de vie et d'un Shuriken et rebroussez chemin.

Dans la salle suivante, une énigme à base de téléporteurs vous attend. Laissez-vous d'abord tomber dans le gouffre au centre pour atteindre une zone cachée du niveau 4. Laissez un objet sur la plaque près du téléporteur, puis un autre sur chacune des deux plaques accessibles à travers les barreaux après avoir activé l'interrupteur mural pour libérer l'accès au troisième Secret : le Bracelet de serpent. Réactivez ensuite le téléporteur en activant à nouveau l'interrupteur et passez au travers pour récupérer un quatrième Secret, le Parchemin d'Invisibilité.

De retour dans la salle précédente, les deux brumes lumineuses suivent un trajet régulier, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Préparez un objet à lancer et suivez le même chemin que les téléporteurs en faisant face à l'est. Lancez votre objet au dessus du gouffre au centre pour qu'il atteigne une plaque de pression en face et comble ledit gouffre, vous permettant de traverser. Allez récupérer les bombes empoisonnées dans l'alcôve sur la gauche, puis positionnez-vous au dessus du gouffre refermé. Préparez un rocher ou tout autre objet lourd en faisant face à l'ouest et sitôt le téléporteur passé, posez votre objet sur la plaque à travers les barreaux en passant la grille aussi promptement que possible.

Créez un raccourci en activant le levier à l'est, ramassez les flèches près des cocons d'araignées et dirigez-vous vers l'est pour affronter toujours plus d'arachnides dans une grande salle remplie d'autres cocons. Repliez-vous si nécessaire dans les couloirs pour attirer les créatures et les éliminer plus facilement, puis une fois la salle purgée, détruisez les cocons et récupérez une petite clé et une épée longue dans les alcôve au fond, ainsi que quelques ingrédients au sol.

Passez la porte au nord et continuez à avancer pour atteindre une nouvelle énigme : disposez un objet à travers la grille et appuyez sur le bouton à gauche pour recevoir une pièce d'équipement et une petite clé, puis sacrifiez la pièce d'équipement à son tour pour recevoir les Mitaines de nomade, le cinquième Secret de l'étage. Continuez vers le nord-ouest pour utiliser vos deux clés de part et d'autre de la porte, éliminez les araignées qui vous fondent dessus depuis les couloirs suivants et disposez une torche à chaque extrémité est-ouest de la salle, similaire à la première du niveau. Vous débloquez ainsi l'accès à un levier non loin de là. Activez-le et retournez au niveau de la salle à téléporteurs : retirez l'objet que vous aviez utilisé pour combler le gouffre et faites le tour pour accéder au sixième Secret, une Cape de Chasseur.
Pour atteindre la large salle sur la droite une fois de retour au nord-est, trouvez un interrupteur mural non loin, disposez des araignées libérées par son activation, puis appuyez sur l'interrupteur en métal juste à gauche. Dépêchez-vous ensuite de passer la grille temporairement levée en empruntant le couloir de droite pour bénéficier de votre raccourci. Disposez des deux araignées dans la pièce avant de vous dirigez vers le nord-est, un cul-de-sac où vous pouvez récupérer de la nourriture, puis continuez vers l'ouest pour combattre votre lot d'arachnides en récupérant au passage des Gants de cuir. Vous remarquerez qu'au bout d'un moment, deux de ces créatures débouleront du nord sans crier gare : veillez à récupérer la clé en or relâchée par l'une d'entre elles après l'avoir tuée, allez récupérer les herbes au nord dans la septième zone de Secret et gagnez le niveau 4 par les escaliers que vous débloquez grâce à l'interrupteur caché.

Là, éliminez méthodiquement les gelées vertes (qui peuvent vous attaquer à travers les barreaux et bloquer votre régénération de santé) pour pouvoir ultimement récupérer la gemme verte et votre deuxième Trésor, la Statue de divinité. Allez mettre la gemme dans la bouche de la statue à l'entrée pour accéder au huitième Secret associé au troisième étage et composé d'une arbalète, de carreaux empoisonnés et de deux bombes. Retournez au niveau 3 pour en continuer l'exploration en direction du sud-ouest, où vous mettrez la main sur une caisse contenant parchemins, nourriture, ainsi que sur une bombe de feu.

Toujours plus à l'est, ramassez une targe dans un coin et passez l'une des deux grilles vous menant dans une longue pièce rectiligne, où de nouvelles araignées n'attendent que de se faire dépecer par vos soins. Passez la porte au sud-

ouest pour être confronté à une nouvelle énigme : disposez un objet sur la plaque à travers la grille puis sur l'autre pour laisser le projectile de la statue atteindre sa cible et allez chercher un peu de nourriture dans l'alcôve au fond à droite avant de passer la porte. Ramassez le casque en cuir et les notes de Toorum, utilisez votre clé en or sur la serrure pour trouver le neuvième Secret, composé de Bottes de mailles et d'une Masse cloutée, et empruntez finalement les escaliers pour rejoindre le niveau 4.

Niveau 4 - Archives

Dès votre arrivée dans ce niveau, vous êtes confronté à deux champignons ambulants : veillez à rester en dehors des nuages toxiques qu'ils génèrent, puis ouvrez la grille à l'aide de la clé laissée par l'un d'entre eux. Ramassez la flasque vide et le champignon dans le couloir, puis disposez des archers dans la large salle qui suit. De là, vous avez accès à quatre téléporteurs, qui vous mèneront vers autant d'énigmes à résoudre : commencez par passer celui se situant dans le coin sud-ouest, sur votre droite en entrant.

Avant de vous ruer sur la plaque de pression, équipez un objet à lancer à l'un de vos personnages (rocher, couteau,...). Une fois dessus, un compte à rebours de trois clics se déclenche : lancez votre objet après le troisième de façon à ce qu'il emprunte le téléporteur éphémère et atterrisse sur l'autre plaque de pression inaccessible, refermant les gouffres devant vous. Disposez ensuite un objet sur la première plaque en vous positionnant là où le téléporteur apparaît pour être transporté derrière la grille sur la gauche et ainsi pouvoir récupérer le premier Secret du niveau, un Tome de sagesse infinie, qui vous gratifie de 5 points de talents gratuits pour l'un de vos personnages. Tombez si vous le souhaitez dans le gouffre pour atteindre une zone fermée du niveau 5 gardée par des légionnaires et recelant de quelques ingrédients et de nourriture, puis avancez.

Activer la plaque de pression suivante déclenche la fermeture des gouffre devant vous, mais ces derniers se referment au fur et à mesure : pour votre première tentative, gardez l'oeil rivé sur le mur de droite pour y trouver un interrupteur faisant coulisser une paroi un peu plus loin et récupérez le masque de chitine, le deuxième Secret, dans l'alcôve ainsi révélée. Lors de votre très probable seconde tentative, gardez un objet à lancer en main et suivez à nouveau le parcours en restant face à l'est. Face à la plaque de pression que vous apercevez, lancez votre objet et empruntez la porte au sud dans la foulée.

Vous atteignez ensuite la salle centrale des quatre énigmes du niveau. Réglez leur compte aux volatiles qui s'approchent trop et ramassez le parchemin devant vous avant de passer le portail, puis de retour dans salle principale, empruntez le téléportez du coin nord-ouest. Pour passer la première énigme, appuyez sur le bouton à gauche et straffez rapidement sur la droite pour intercepter le projectile inoffensif envoyé par la statue. La pièce suivante comporte trois cellules dans lesquelles vous allez devoir piéger autant de légionnaires. C'est également le premier endroit du jeu où il vous est permis de faire un peu de leveling, les squelettes, nécessaires à la résolution de l'énigme, réapparaissant à mesure que vous les tuez. Pour préparer vos pièges, ouvrez les trois cellules à l'aides des interrupteurs à côté de chacune d'elles, entrez, puis rouvrez les cellules à l'aide des boutons pour pouvoir sortir. Ne loupez pas l'interrupteur dans la cellule au sud-est qui ouvre l'accès au troisième Secret du niveau, celui-ci comprenant de l'équipement lourd et léger ainsi qu'un ingrédient alchimique.

Une fois les squelettes piégés et la voie dégagée, avancez pour récupérer un deuxième parchemin et empruntez à nouveau le téléporteur. Passez cette fois le portail sud-est pour être immédiatement confronté à un labyrinthe de téléporteurs. Chaque plaque de pression active ou désactive les portails autours d'elle quand vous marchez dessus, il faut donc arpenter la pièce d'une certaine façon pour pouvoir traverser. Celle-ci étant carrée, elle peut être assimilée au pavé numérique d'un clavier, voici donc l'ordre à suivre : 2,5,8,9,6,5,2,3,6,5,2,1, interrupteur, 4,5,2,1,4,5,2,3,6,5,8,9. Éliminez le volatile dans la pièce suivante et après avoir passé la grille, examinez le mur de droite pour trouver un interrupteur caché révélant l'accès au quatrième Secret, une dague empoisonnée.

Faites ensuite un allez-retour complet sur les plaques de pression pour pouvoir traverser, puis un autre pour avoir accès à la clé dans l'alcôve. Ouvrez la porte pour accéder à la salle centrale, récupérez le parchemin mais n'empruntez pas tout de suite le portail : trouvez plutôt un interrupteur caché dans le renfoncement sur la droite et allez rapidement dans la pièce centrale, sur la gauche, pour appuyer sur un second bouton en empruntant les plates-formes temporairement levées. Retournez vite sur la terre ferme et laissez-vous tomber dans le gouffre auparavant recouvert d'un portail au centre : vous atterrissez alors dans la pièce fermée que vous aviez pu apercevoir lors de vos précédentes chutes et pouvez récupérer une clé mécanique.
De retour dans la salle principale, empruntez le dernier téléporteur au sud-ouest.

Là, plusieurs légionnaires et autres archers surgissent de parois coulissantes pour vous attaquer. Faites un peu de ménage par le vide, puis entamez votre exploration des catacombes. Ici, il s'agira simplement de retirer les objets des trois plaques de pression disséminées dans les couloirs. Vous mettrez également au passage la main sur de nouvelles notes de Toorum. La dernière plaque est maintenue par un quatuor de légionnaires : libérez-les à l'aide du levier non loin, éliminez-les, puis activez l'interrupteur dans la cellule pour accéder au cinquième Secret du niveau, un sac remplie de provisions, non sans avoir à occire un énième squelette par avant et avoir récupéré l'amulette d'ossements, indispensable pour la suite.

Examinez les parois du côté ouest des catacombes pour trouver un interrupteur caché, puis dirigez-vous vers le nord en combattant de nouveaux légionnaire pour trouver un sixième Secret prenant la forme d'une pièce d'équipement et d'une bombe. Empruntez enfin le couloir maintenant praticable à l'est pour rejoindre le quatrième et dernier parchemin et rejoignez la salle principale. Vous y avez peut-être déjà remarqué les alcôves sur les piliers ainsi que les inscriptions qui y sont gravées : il vous faut placer chacun des parchemins en votre possession dans la bonne alcôve pour pouvoir continuer. Attention toutefois, car une horde de créatures viendra mettre votre résistance à rude épreuve sitôt le quatrième parchemin placé. Voici les associations à effectuer :

" Eternally imprisoned - to depths beyond measure "
" Crimes forgotten - but never forgiven "
" Caverns still echoing - by his call" "
" Put to sleep - but still dreaming "

Hâtez-vous ensuite de gagner le couloir à l'est pour pouvoir éliminer les créatures une par une sans vous faire encercler, puis une fois la zone pacifiée et tout objet utile ramassé, allez utiliser votre clé mécanique dans le couloir au nord pour obtenir l'armure de chitine, le septième et dernier Secret du niveau. Récupérez les provisions au sud près du cristal de vie, puis empruntez les escaliers pour rejoindre le niveau suivant.

Niveau 5 - Hallways

Ouvrez la grille sur votre gauche pour trouver des carreaux d'arbalète et un parchemin de Bouclier de feu, puis une autre sur l'autre versant du couloir sur la droite. Appuyez sur l'interrupteur caché pour ouvrir la voie vers la salle adjacente, puis sur l'interrupteur sur le mur faisant la jonction pour faire coulisser un pan de mur et trouver le premier Secret du niveau, une Cape d'écailles. Ramassez la clé dans l'alcôve, ressortez et utilisez-la sur la serrure au sud-ouest.

Explorez la pièce au sud-est pour récupérer un peu de nourriture dans les alcôves, passez la grille à l'est, puis utilisez la séquence suivante pour ouvrir la porte au nord : activez une première fois le levier, puis le bouton de droite, relevez le levier et appuyez sur le bouton de gauche. Éliminez les arbustes qui vous font face pour récupérer le deuxième Secret de l'étage, de la nourriture et une pièce d'équipement. Dans la pièce au sud, appuyez deux fois sur le bouton de droite, une fois sur celui de gauche, allez appuyer sur le bouton accessible au sud, revenez au nord pour appuyer sur le bouton de droite, puis celui de gauche, et allez finalement rappuyer sur le bouton isolé au sud pour vous frayer un chemin jusqu'à la clé dans le renfoncement.

Après avoir éliminé les volatiles qui vous assaillent, récupérez les notes de Toorum et un ingrédient alchimique dans les renfoncements et laissez-vous tomber dans l'un des gouffres pour atteindre une zone du niveau inférieur. Examinez les murs pour trouver un interrupteur caché, réglez leur compte aux deux ennemis volants et récoltez les fruits du troisième

Utilisez à loisir le cristal de vie au nord, passez la grille à l'ouest, ramassez des jambières de mailles dans le cul-de-sac au nord et affrontez des crabes au sud. Là, jetez un oeil à la carte au début de ce chapitre de la solution et restez immobile à l'emplacement du N : cela aura pour effet d'ouvrir la porte en acier du niveau un peu plus loin. Ramassez le shuriken au sud et allez passer la grille pour aller récupérer votre dû, le cinquième Secret du niveau campé par la Lurker Vest. Tirez ensuite la chaîne au nord-est pour continuer dans la même direction et ramassez le rocher sur votre route : il vous sera utile très bientôt. Pour passer la porte close sur la droite, vous allez devoir vous adonner à un petit jeu de vitesse : abaisser le levier dans le renfoncement ouvre la porte mais baisse la grille, tandis que la plaque de pression au fond au nord fait bouger la grille quelle que soit sa position (ouverte ou fermée). Pour passer, activez donc le levier, puis faites volte-face aussi vite que possible pour jeter le rocher vers la plaque. Dépêchez-vous ensuite de vous glisser par la voie entrouverte avant qu'elle ne se referme.

Explorez alors à votre guise les tunnels déserts pas si déserts que cela, en tranchant l'écorce des ennemis présents et en faisant bouillir les crabes avec votre meilleur sort de feu, le cas échéant, récupérez une Tar bead et des gantelets de mailles dans la pièce directement à votre droite et récupérez une bombe de feu et un marteau de guerre tout à l'est. Attention, car plusieurs murs auront bougé sur le chemin du retour, révélant un nouveau shuriken, une deuxième bombe ainsi que d'autres ennemis. Une fois la zone revenue au calme, passez la porte à l'ouest pour trouver une première clé ornementale dans l'alcôve et abaissez le levier pour faire la jonction avec le couloir par lequel vous êtes arrivé.

Allez ensuite abaisser le levier que vous aviez utilisé auparavant au sud et retournez rapidement au nord pour pouvoir entrer dans la pièce autrement fermée et récupérer le contenu du sixième Secret du niveau, une cape de chasseur et un lot de flèches. De retour dans la pièce en longueur, passez cette fois la grille de gauche vers l'ouest. Tomber dans l'un des gouffres de cette pièce vous mènera à une zone isolée du niveau six peuplée par des légionnaires. Récupérez-y un peu de nourriture et d'Xp avant de remonter, ramassez l'arc court si vous en avez l'utilité et rejoignez la pièce aux puits.

Abaissez le levier et appuyez sur le bouton : prenez alors le temps d'observer le parcours formé par les plates-formes éphémères, tout en prenant en compte le fait qu'un interrupteur mural vous attend dans le coin supérieur droit du circuit. Une fois fin prêt, lancez-vous, appuyez sur ledit interrupteur en suivant le parcours de plus belle et vous atteindrez le septième et dernier Secret du niveau, un Bracelet de force très utile. Refaites à nouveau le parcours après avoir activé l'interrupteur mural pour cette fois atteindre l'autre côté sans encombre et progressez vers le sud pour aller récupérer la seconde clé ornementale, non sans occire par avant le crabe la gardant. Vous n'êtes malheureusement pas au bout de vos peines, car sitôt la clé récupérée, des arbustes plutôt vindicatifs et un nouveau crabe fondront sur vous. Vous pouvez éviter la confrontation en posant un objet quelconque dans l'alcôve avant de prendre la clé, ou bien la rendre bien plus facile en posant ledit objet après vous être emparé de la clé et en sortant de la pièce autrement fermée : cette dernière option vous permettra de vous occuper des ennemis un par un. Les deux clés en votre possession, retournez dans la pièce en longueur pour les utiliser sur les deux serrures successives, non sans vous occuper du cas des quelques légionnaires apparus entre temps, pour rejoindre le sixième niveau.

Niveau 6 - Trapped

Dès votre arrivée dans le niveau, vous êtes encerclé par trois araignées : tuez-en une rapidement pour pouvoir vous échapper et préparer votre contre-attaque plus sereinement, mais veillez à ne pas vous éloigner de trop. En effet, un ogre rôde aux alentours, et mieux vaut vous occuper de lui à part. Cet ennemis particulièrement létal vous charge en ligne droite et assène des coups de massue dévastateurs : restez donc à distance pour l'esquiver, suivez-le jusqu'au bout de sa course pour placer quelques coups et éloignez-vous pour répéter l'opération. Une vois vaincu, cet ogre relâche un sac contenant de la nourriture et une clé dorée. Repérez ensuite un renfoncement à l'est de la zone, placez-y une torche pour ouvrir une paroi légèrement au nord et éliminez les squelettes qui s'interposent entre vous et le premier

Examinez ensuite les murs pour trouver une rune à activer vous ouvrant un nouveau passage, disposez un objet sur la plaque de pression pour matérialiser un portail ne transportant que les objets, puis posez un second objet dans le téléporteur pour qu'il aille ouvrir la grille. Ne vous reste plus qu'à récupérer l'Orbe de radiance, le deuxième Secret pouvant servir de torche une fois équipé, et rebroussez chemin en éliminant le crabe au passage. De retour dans la large salle, dirigez-vous vers le nord-ouest de la zone pour atteindre des couloirs entrelacés : arpentez lesdits couloirs en suivant toujours le mur de gauche. Vous entendrez des clics chaque fois que vous marcherez sur une grille, mais ne vous en inquiétez pas et faites plusieurs fois le tour de ces couloirs en tournant en rond. Un rocher apparaîtra d'abord, puis un légionnaire, et enfin un sac contenant une potion de rapidité et sa formule (qui constituent le troisième Secret de cet étage).

Prenez ensuite la direction du sud-ouest pour atteindre une nouvelle zone. A moins que votre mage ne connaisse déjà le sort de boule de feu, vous êtes contraint d'emprunter la voie de gauche, vers le sud-est. Éliminez le crabe dans la salle carrée (l'un des ennemis du niveau pouvant réapparaître sans fin) et laissez-vous tomber dans le puits au centre. Vous atteignez ainsi le quatrième Secret lié au niveau 6, les Lurker pants. Explorez ce petit labyrinthe infesté de volatiles et laissez-vous à nouveau tomber dans le gouffre près du portail sensé vous ramener au niveau 6 pour atteindre une autre zone isolée, au niveau 8 cette fois. Déposez un objet quelconque sur la plaque à travers le grillage pour libérer les petites créatures, taillez-les en pièce et déposez un second objet sur la plaque par l'autre côté. Faites le tour pour récupérer le premier, puis le deuxième pour laisser la porte s'ouvrir, puis récupérez le casque intégral, le contenu du cinquième Secret.

De retour au sixième étage, passez la pièce carrée vers le sud et appuyez sur l'interrupteur caché pour révéler un

renfoncement, bien utile pour éviter les boules de feu que la statue au fond se mettra à vous envoyer sitôt la plaque de pression activée. Conscient du fait qu'au moins une attaque fera mouche (sauf si vous êtes extrêmement rapide pour récupérer les deux objets de part et d'autre de la statue), ramassez l'épée de feu et le parchemin de boule de feu et profitez-en pour activer un interrupteur mural sur le mur est pour révéler un second abri. Appuyez sur un autre interrupteur dans ce renfoncement et empruntez les escaliers ainsi révélés dans le premier abri pour accéder à une zone fermée du niveau 5, où vous attendent deux nouveaux ennemis : des gardiens de feu. Éliminez vos adversaires, capables de léviter au dessus des puits et de vous destiner des boules de feu, pour pouvoir accéder au sixième Secret, une cuirasse et des gantelets de plates.

De retour au niveau 6, à l'entrée des Halls of fire, utilisez votre nouveau sort de feu ou la lame enflammée pour passer l'épreuve du mage en contrant la boule de feu de la statue avec une attaque similaire et ainsi refermer le gouffre devant vous. Empruntez le couloir au nord à la recherche d'une rune au mur pour révéler un escalier et descendez-le pour révéler un nouveau Secret, l'accès au Défi du Guerrier. Rebroussez chemin pour l'instant et dirigez-vous vers le sud pour atteindre une large pièce jalonnées de gouffres et habitée par deux gardiens de feu (qui réapparaissent régulièrement : une bonne source d'Xp supplémentaire). Disposez d'eux pour avoir le champ libre et prenez le temps d'examiner la disposition des gouffres : votre but sera ici d'actionner plusieurs boutons en un temps limité, en commençant par celui se situant au sud-est de la pièce.
Enchaînez aussi rapidement que possible avec le bouton sur la face la plus proche du pilier à l'ouest, contournez ce dernier pour accéder au troisième sur son autre versant et straffez sur la gauche pour avoir accès à une clé dans l'alcôve toute proche.

Utilisez la plate-forme, durable celle-ci, formée à côté pour traverser et réitérez la séquence, en appuyant cette fois dans la foulée sur le bouton de la façade nord du pilier. Faites un pas en arrière et contournez ledit pilier pour accéder au bouton sur sa façade sud et ainsi faire coulisser un pan de mur derrière vous, révélant un gardien de feu ainsi qu'un huitième Secret contenant une cotte de mailles et l'épée de Nex, objet indispensable pour accéder au Défi du Guerrier. Avant de rebrousser chemin, laissez-vous tomber dans le gouffre le plus à l'ouest, attendez un moment, puis éliminez le crabe qui se dresse entre vous et le troisième Trésor, la Couronne des Rois.

Maintenant que le Défi vous est accessible, retournez à l'ouest du niveau pour emprunter les escaliers vous y menant et préparez un maximum de potions de soin. Prenez bien sûr le temps de sauvegarder avant d'entrer, puis rendez-vous au centre de la pièce : vous êtes alors attaqué par une horde de créatures vertes, dont le nombre fait définitivement la force. Frayez-vous un chemin vers un coin de la pièce aussi rapidement que possible pour éviter de rester encerclé et taillez dans le gras en vous soignant autant que nécessaire pour finalement voir le bout de cette épreuve du feu.

Avant de partir, examinez les parois à l'ouest pour trouver un interrupteur révélant le quatrième Trésor, l'Ancien Apparatus, ramassez la clé dorée traînant sur le sol et utilisez-la pour récupérer dans un renfoncement le bouclier de valeur.

De retour dans la grande salle principale, dirigez-vous cette fois vers le nord-est et suivez le couloir jusqu'au bout pour atteindre une pièce remplie d'escargots géants. Ces derniers, comme beaucoup de monstres dans ce niveau, réapparaissent très souvent : profitez-en donc pour faire le pleine de nourriture et continuez vers l'ouest pour atteindre le bien nommé " Labyrinthe de la folie ". Ce dernier consiste en une série de portails vous empêchant d'atteindre vos deux objectifs : la clé d'un côté et le neuvième Secret de l'autre. Pour traverser, commencez par désactiver l'un des téléporteurs en appuyant sur un interrupteur caché sur la façade sud, allez empruntez le portail à droite en entrant, puis celui derrière vous et enfin celui face à vous pour atteindre la clé au nord-ouest. Activez l'interrupteur à droite pour désactiver un second téléporteur, puis de retour à l'entrée, empruntez le même portail que précédemment, puis celui à votre droite : vous accédez ainsi au neuvième Secret, un pendentif de Miroir de l'esprit boostant le gain d'Xp.

Rebroussez chemin pour explorer la partie est accessible depuis le long couloir. Cette zone étant infestée de légionnaires réapparaissant à l'infini, elle est également propice au gain d'Xp. Commencez par examiner les murs près de l'entrée pour trouver un interrupteur caché révélant quelques ennemis au nord, ainsi que le dixième Secret, un bouclier lourd et des bottes de mailles. Un peu plus au sud-est du premier interrupteur, un deuxième du même type vous attend, révélant un duo d'archers à l'ouest ainsi que le onzième Secret du niveau, un collier de morsure de froid. Repérez enfin une plaque de pression, activable uniquement par vous et les squelettes environnants : son activation ouvre temporairement une paroi à l'ouest. Pour avoir le temps de la passer, attirez un squelette vers vous et faites le marcher sur ladite plaque avant de vous précipiter dans l'ouverture. Éliminez-y un quatuor de légionnaires et récupérez des ingrédients et la clé au sol.

Allez enfin prospecter du côté sud-est dans la salle principale pour trouver un portail sur la gauche. Une fois à l'intérieur, vous serez traîné de téléporteur en téléporteur sans pouvoir vous déplacer : ignorez l'interrupteur mural dans la salle de la statue (vous écoperiez sinon d'un nuage de gaz) et ouvrez plutôt la porte à l'aide de la chaîne. Donnez quelques coups par intermittence à l'escargot pour en venir finalement à bout et débloquer l'accès à la pièce, où vous pouvez activer un levier ouvrant la voie d'une autre salle par le téléporteur fou. Empruntez ce dernier à nouveau pour y accéder, tuez le crabe à l'intérieur et ramassez la quatrième et dernière clé du niveau. Retournez vers l'ouest pour les utiliser et débloquer l'accès à un cristal de vie ainsi qu'à la porte en fer tout au sud renfermant le dernier Secret du niveau, l'armure de chitine.
Utilisez enfin votre clé dorée un peu plus loin pour accéder à l'un des trois trésors enfermés (le meilleur étant le tome de sagesse infinie) et passez au niveau suivant.

Niveau 7 - Ancient Chambers

Commencez votre exploration de ce niveau en ouvrant toutes les portes sur votre route et en éliminant méthodiquement les gelées vertes qui vous barrent la route. Une fois les quatre volets d'acier ouverts et la note de Toorum en votre possession, allez fermer la porte la plus proche des escaliers pour ouvrir un mur à l'est, révélant ainsi un premier Secret

Passez par la droite pour trouver une nouvelle note de Toorum, revenez au centre pour récupérer le Parchemin d'obscurité et continuez à progresser ainsi en examinant les murs pour trouver un interrupteur caché près d'une caisse en bois. Vous gagnez ainsi l'accès à un portail au sud-ouest vous amenant au deuxième Secret, des carreaux d'arbalète, deux haches de jet et de la nourriture, défendu par quelques végétaux. Dans cette pièce, examinez les murs pour trouver une rune sur l'un d'eux et ainsi faire coulisser un mur vous donnant accès au troisième Secret, un lot de bombes de glace. De retour au labyrinthe proprement dit, dirigez-vous cette fois vers la sortie au nord-ouest et suivez le couloir jusqu'à une pièce isolée où vous attend une simple plaque de pression.

Là, activez la plaque et retournez rapidement dans le couloir pour éviter de vous faire encercler par les nombreuses gelées qui vous attendaient. Éliminez-les une à une, puis récupérez la cape de devin dans une alcôve, de la nourriture et surtout, la clé reposant au nord. Utilisez-la sur la serrure à l'est pour refermer un puits, vous permettant de traverser, et affrontez les gardiens de feu rôdant aux alentours. Au sud-est de cette zone de gouffres, appuyez sur le bouton et déplacez-vous de sorte à laisser le faisceau atteindre sa cible, ce qui ouvrira la grille à côté de vous. Éliminez un nouveau gardien, puis appuyez à nouveau sur le bouton en esquivant cette fois les deux projectiles pour refermer un nouveau puits. Avant de continuer, laissez-vous tomber dans le gouffre près de l'entrée au sud pour accéder à une zone isolée contenant le quatrième Secret, le Bracelet de Tirin.

De retour au niveau 7, continuez-en l'exploration en direction du nord-est, où vous attendent de nouvelles gelées. Au sud de cette nouvelle zone, ignorez le bouton à gauche de la porte en bois et passez plutôt la suivante en tirant sur la chaîne. Pour résoudre cette énigme, où les plaques ne peuvent être enfoncées que par votre poids, restez sur celle de gauche pour ouvrir la grille en grand, straffez sur celle de droite pour envoyer le projectile et revenez immédiatement sur la première pour que ce dernier puisse atteindre sa cible. Vous êtes alors confronté à votre lot habituel de gardiens de feu, ces derniers gardant jalousement le cinquième Secret dans le couloir dont vous venez de débloquer l'accès, le Bâton de Chaman. Ramassez également les notes de Toorum dans la pièce à l'ouest ainsi qu'un parchemin magique avant de reprendre votre route en direction du nord.

Profitez des soins prodigués par le cristal de vie, puis laissez-vous tomber dans l'un des puits un peu plus loin pour accéder à une zone remplie de plaques de pression. Ces dernières activant des jets de poison depuis le fond de la pièce, progressez rapidement en slalomant autant que possible entre les projectiles et vous pourrez récupérer le sixième Secret lié au niveau 7, les bottes de valeur. Rebroussez chemin en disposant des araignées et autre crabes sur votre passage puis, de retour à l'étage supérieur, passez le portail pour franchir la ligne de puits. Éliminez la gelée, passez le second portail et récupérez les ingrédients dans le sac reposant dans l'alcôve avant de repasser successivement les deux téléporteurs. Passez la porte au nord pour avancer davantage vers l'ouest pour vous retrouver face à cinq leviers. Mettez-les en position comme suit pour révéler le septième Secret, la puissante Dague d'Assassin : haut,bas,haut,bas,haut.

Plus loin à l'ouest, une nouvelle énigme vous attend. Tomber ici vous amènera à une zone isolée du niveau 8 où vous pourrez trouver des ingrédients gardés par un ogre plutôt possessif. Le projectile de la statue ferme et ouvre successivement les puits au sol : portez d'abord votre attention sur une alcôve juste à droite de l'entrée pour rapidement récupérer un Bracelet de force, puis lors d'un second essai, précipitez-vous au centre pour intercepter le projectile et

ainsi empêcher les puits de se refermer.
Collez-vous ensuite à la cible du projectile et straffez rapidement sur la gauche pour activer un interrupteur sur le mur et vite revenir au centre. Des gardiens de feu font alors irruption : battez en retraite dans le couloir pour les éliminer plus facilement, puis suivez le couloir vers le sud. Éliminez les tentacules qui vous agressent pour mettre la main sur un fléau très utile pour qui se spécialise en massue, puis passez la porte au nord-est.

Trois nouveaux gardiens vous font face : utilisez le couloir à bon escient pour les isoler et les éliminer en toute tranquillité, suivez le couloir en ignorant les escaliers sur la gauche et passez la grille pour vous voir confronté à une énigme exigeante du point de vue des réflexes. Il va en effet vous falloir intercepter les projectiles lancés par les statues pour qu'aucune n'atteigne sa cible. Si vous réussissez, la porte en fer sur votre gauche s'ouvre, vous révélant le huitième Secret du niveau : les bottes de chitine ainsi que le parchemin de flèche de feu vous permettant d'enchanter vous-même vos projectiles.

Retournez ensuite au niveau du fléau que vous aviez ou non récupéré plus tôt et examinez les murs à la recherche d'une rune, dont l'activation révèle un passage temporaire au sud-est de cette zone. Empruntez ledit passage, qui constitue le dernier Secret du niveau, et descendez les escaliers pour atteindre la Chambre du Dismantler.

Niveau 8 - The Vault

Arrivé par les escaliers secrets, passez la grille en face pour trouver un cristal de vie, puis faites marche arrière pour progresser dans un premier temps vers l'est. Des murs se mettent alors à coulisser, révélant un ogre et un gardien de feu : éliminez en priorité ce dernier en l'utilisant si nécessaire comme bouclier contre l'ogre, puis réglez son compte à la grosse créature en évitant ses charges. Appuyez ensuite sur le bouton pour accéder au conduit électrique, un long couloir très dangereux parcouru par des vagues d'énergie. Passez la grille la plus proche sur la gauche aussi rapidement que possible, récupérez quelques bombes avant de repartir dans le conduit et passez une seconde grille, toujours sur la gauche.

Éliminez les gardiens de feu et autres arachnides qui peuplent les lieux, examinez les murs et appuyez sur les trois interrupteur que vous y trouvez pour révéler trois plaques de pression. Maintenez-les à l'aide de trois objets quelconques et allez récupérez votre dû à l'est, les gantelets et bottes de plates qui constituent le premier Secret du niveau. Abaissez le levier présent non loin pour ouvrir une porte en bois sur l'autre versant du conduit et passez par l'ouverture ainsi pratiquée pour affronter de nouvelles araignées et gardiens. La zone revenue au calme, abaissez le levier, appuyez sur un interrupteur caché au sud pour faire glisser un mur proche de l'extrémité du conduit, puis sortez juste un instant par cette ouverture, sur la gauche, pour activer un second interrupteur.

Une zone secrète est alors accessible à droite de la statue cracheuse d'électricité : récupérez les bombes sur le chemin et affrontez l'ogre en tournant sans cesse autours de lui pour finalement récupérer le contenu du deuxième Secret, un sceptre de foudre et une clé mécanique. De retour dans le conduit, glissez-vous dans la troisième ouverture sur la gauche, que vous avez pratiqué en abaissant le levier précédent. Deux araignées vous attendent de patte ferme : éliminez-les promptement, puis explorez la pièce au sud-ouest pour trouver de nouvelles notes de Toorum et des flèches de glace.

Au sud-est, une large zone de couloirs entremêlés peuplée de gardiens de feu et d'ogres vous attend. Procédez avec méthode en privilégiant l'élimination des être enflammés dans un premier temps pour ensuite pouvoir vous occuper plus sereinement des grosses brutes, que vous pouvez attirer vers le nord pour les affronter dans de meilleurs conditions. La zone pacifiée, ramassez les différents ingrédients, la nourriture et les bombes de foudre dispersées dans les couloirs et dirigez-vous vers le sud-est pour emprunter le portail qui s'y trouve, non sans vous préparer à de nouveaux combats. C'est en effet une légions d'arbustes et de champignons vindicatifs en tout genre qui vous attend de l'autre côté. Privilégiez les coins pour minimiser l'impact de leur nombre et récupérez les divers objets contenus dans la pièce, nommément un crâne, une hache de jet, deux clés et des ingrédients alchimiques.

Utilisez l'une des clés pour débloquer l'accès au portail et pouvoir l'emprunter, puis la seconde à l'ouest des couloirs pour ouvrir la porte scellée. Là, disposez un objet sur chacune des plaques de pression pour dévoiler plusieurs araignées au centre ainsi qu'un gardien de feu. Éliminez ces engeances pour pouvoir abaisser tranquillement le levier ouvrant un passage au nord, où vous attendent à nouveau arachnides et gardiens. Vos adversaires vaincus, passez la zone au crible pour glaner nourriture et divers équipements plus ou moins utiles (dont des shuriken au sol), dirigez-vous vers l'ouest en ramassant toute la nourriture sur votre chemin, puis vers le nord à la recherche d'un interrupteur caché.

Activez-le pour révéler le troisième Secret de l'étage, une caisse remplie de haches de jet et de carreaux d'arbalète et continuez vers le nord-ouest pour atteindre la salle remplie d'éclairs que vous aviez pu apercevoir au début du niveau.

C'est en réalité l'araignée de l'autre côté des gouffres qui, en se déplaçant sur les plaques, provoque les déflagrations : pour avoir la paix, tuez-la donc à l'aide de magie ou de toute autre attaque à distance, puis inspectez les parois au nord et au centre pour trouver deux interrupteurs cachés ouvrant les grilles jusque-là restées fermées. C'est également en quête de ces interrupteurs que vous devez vous mettre si vous ne disposez d'aucun moyen d'occire l'araignée à distance, le passage libéré au sud vous permettant d'accéder à l'autre côté du gouffre (à noter que tomber ici vous permettra d'accéder à une zone isolée riche en nourriture).
Prenez le temps de ramasser les notes de Toorum au nord avant d'emprunter quoi qu'il arrive ce passage au sud, puis entrez dans l'antre du Dismantler, l'épée la plus puissante du jeu.

Avant de tenter quoi que ce soit, examinez le coin supérieur gauche de la pièce pour trouver un interrupteur caché révélant un renfoncement dans lequel vous attend le cinquième Trésor, le Dragon Doré. Déposez ensuite un objet sur le piédestal au centre avant de vous emparer du quatrième Secret, l'épée tant convoitée, sans quoi votre mort serait assurée par une série de pièges magiques. Retournez ensuite au niveau du cristal de vie et continuez vers l'est pour trouver les escaliers par lesquels vous pouvez faire une entrée plus conventionnelle à cet étage. Examinez également les murs près de ces escaliers pour révéler une pièce au nord-est habitée par une araignée et abritant le cinquième Secret, et pas des moindre : l'unique part de tarte aux myrtilles du jeu.

De retour au cristal de vie, avancez vers le nord-ouest pour utiliser votre clé mécanique sur la porte en fer du niveau et ainsi mettre la main sur le sixième et dernier Secret, un casque de valeur et des carreaux d'arbalète enchantés. Ne vous reste alors plus qu'à emprunter les escaliers au sud pour continuer votre périple.

Niveau 9 - Goromorg Temple I

Commencez l'exploration de cet étage en éliminant le gardien et en déchirant les bannières que vous croisez pour récolter un peu de nourriture. Passez la porte au sud en activant un interrupteur derrière une autre bannière, tuez le gardien en ramassant la clé ornée qu'il relâche et ramassez les deux parchemins vous donnant quelques informations sur ce temple avant de continuer vers l'est et ainsi atteindre la pièce en damier. Pour résoudre cette énigme, disposez un premier objet sur la dalle en face de la grille à ouvrir et à partir de là, déposez un objet toutes les deux plaques de façon à créer une sorte de damier au sol.

La voie dégagée, progressez vers le nord-ouest pour atteindre l'armurerie, où vous attendent un gardien et quelques pièces d'équipement. Servez-vous, puis brisez les tonneaux pour trouver un interrupteur caché dans un renfoncement et ainsi accéder au premier Secret, la hache Norja, non sans occire un gardien par avant. Rebroussez chemin pour avancer vers l'est, où vous attend un couloir plutôt farceur, puisque celui-ci vous fera faire demi-tour sans que vous vous en rendiez nécessairement compte. Vérifiez votre carte pas à pas ou guettez attentivement le changement de texture pour vous remettre sur le droit chemin et continuez votre route malgré les avertissements au mur. Restez toutefois alertes, car vous vous apprêtez à faire face à l'un des ennemis les plus vicieux du jeu, les lézards de glace : plutôt silencieux et provoquant de gros dégâts, ces créatures peuvent vite devenir compliquées à gérer en groupe. Progressez donc sans vous hâter et en veillant à récupérer les steaks des reptiles, de puissants remontants.

Restez également attentif pour trouver un interrupteur caché au sud-ouest de l'entrée, son activation libérant l'accès au deuxième Secret du niveau, tout juste au nord-est de l'interrupteur, composé de deux bombes et d'une paires de gants de pugiliste très utiles pour un guerrier à mains nues. Poursuivez votre progression en faisant toujours attention aux reptiles (l'un d'eux pouvant à terme relâcher une clé dorée après sa mort), puis activez le levier au sud, près d'une couronne de guerre au sol, pour ouvrir la porte que vous avez peut-être croisée à l'ouest. Ramassez le parchemin magique dans l'alcôve avant de reprendre votre route vers l'est, récupérez les ingrédients alchimiques au sud et les deux bombes de foudre dans une pièce isolée au nord avant de partir vous enfoncer davantage vers le sud.

Sur la droite, utilisez votre clé ornée dans la serrure pour accéder au Sanctuaire Extérieur, habité par trois gardiens de feu à éliminer, mais ignorez pour l'instant l'énigme proposée dans cette salle en continuant vers le sud. Vous atteignez bientôt le couloir de piliers : pour passer cette épreuve, suivez à la lettre les indications données par l'un des deux parchemins récupérés au début du niveau, nommément : deux fois à gauche, une à droite, une à gauche, trois à droite et deux à gauche, le tout répété une seconde fois. Une fois parvenu de l'autre côté, vous pourrez naviguer à votre guise dans ce couloir : explorez les tunnels au nord en éliminant un gardien de feu au passage et dirigez-vous vers l'est pour

faire la connaissance des moustiques géants du donjon de Grimrock. Éliminez-les, puis déchirez la bannière au centre pour récupérer la cagoule de lurker.

Rebroussez chemin pour progresser vers le nord en récupérant une note de Toorum au passage, activez un interrupteur caché sur la gauche et ramassez un tome de sagesse infinie dans l'alcôve avant de rebrousser chemin jusqu'au Sanctuaire Intérieur. Passez chacun des portails au moins une fois pour qu'un parchemin finisse par apparaître, vous donnant un indice quant à la résolution de l'énigme, puis passez dans l'ordre le téléporteur à l'ouest, au nord, au sud et finalement à l'ouest. N'approchez pas des statues, laissez un objet sur la plaque où vous vous trouvez avant d'avancer et laissez-vous tomber dans le gouffre. Là, placez trois torches dans les emplacements prévus à cet effet, placez-vous au croisement de leur lumière, puis lancez un rocher à l'est et un second au nord. Vous ouvrez ainsi l'accès au troisième Secret du niveau, et pas des moindres, puisqu'il s'agit de la cuirasse de valeur.

De retour au niveau 9, là où vous vous êtes laissé tomber, straffez rapidement pour poser un objet à travers la grille sur la gauche, activez l'interrupteur caché pour interrompre la fermeture du puits et actionnez un premier levier. Passez ensuite de l'autre côté en évitant le téléporteur pour en actionner un second, ce qui aura pour effet d'ouvrir la porte en acier à l'ouest.
Prenez la clé ornementale dans l'alcôve pour faire coulisser les murs alentours et poursuivez vers l'ouest pour trouver un cristal de vie ainsi qu'une nouvelle énigme. A chaque alcôve son objet (que vous pouvez récupérer ensuite) :

" Game's Bane, with head of steel " : une flèche ou un carreau d'arbalète
" Severed Dread " : un crâne
" Tear of the Land " : un rocher
" Unraveller of Mysteries " : une clé

Les bons objets en position, la voie à l'ouest vous sera grande ouverte : récupérez-les avant de vous mettre en route, ramassez le parchemin d'avertissement dans l'alcôve en fasse, puis entrez dans la trésorerie sur votre droite. Là encore, il va vous falloir choisir entre l'un des trois trésors proposés, le plus recommandable restant encore une fois le tome de sagesse infinie. Votre choix effectué, continuez votre route pour utiliser votre clé ornementale sur la serrure, mais avant d'aller plus avant, posez votre amulette d'ossements dans l'alcôve à côté de la porte en fer pour ouvrir cette dernière et accéder au dernier Secret de cet étage, l'Orbe de Zhandul.

Finissez ensuite votre exploration du niveau en arpentant le long couloir en spirale qui vous attend, mais attention, deux ogres se succéderont pour vous empêcher d'avancer : battez en retraite autant que possible pour éviter d'encaisser leur charge et utilisez un interrupteur caché pour pouvoir ressortir du couloir si nécessaire. Vous accédez bientôt au second niveau du Temple Goromorg.

Niveau 10 - Goromorg Temple II

Pour commencer, dirigez-vous vers le sud pour récupérer une clé dans une alcôve, puis passez la grille. Déchirez le rideau pour trouver une serrure sur laquelle utiliser votre clé, éliminez les moustiques et le lézard de glace qui surgissent des murs et ramassez les ingrédients alchimiques avant de continuer vers l'est. Entrez dans la pièce au sud, déchirez-y les rideaux pour trouver une gemme rouge, déposez un objet sur la plaque au centre, puis placez la gemme dans l'alcôve près de l'entrée pour ouvrir la première grille. Récupérez la clé en face, continuez vers le nord pour activer un levier et éliminez les insectes et le gardien de feu qui font irruption.

Récupérez les gantelets de valeur dans le renfoncement à gauche et allez utiliser votre seconde clé sur la serrure dans la pièce au nord. De nouveaux insectes et lézards vous attendent au tournant : attirez-les un par un dans le couloir d'où vous venez pour ne pas prendre de risque récupérez ce qui peut l'être et retournez au croisement central. Allez récupérer votre gemme rouge, déchirez de nouvelles bannières pour révéler deux boutons, activez d'abord celui au sud, puis immédiatement après le second pour laisser passer le projectile lumineux et ainsi ouvrir la porte au nord.

Avant de vous placer sur la plaque devant vous, préparez-vous bien, car l'ouverture des parois libérera un groupe de Goromorgs, de puissants magiciens disposant d'un bouclier annulant tous les types de dégâts. Ce bouclier est toutefois faillible et finira par céder sous vos coups, révélant la santé fragile des mages encapuchonnés. Restez malgré tout sur vos gardes et ne tentez pas l'impossible en vous attaquant à tous vos ennemis en même temps : attirez-les un par un dans le croisement d'où vous venez pour les éliminer sereinement, puis une fois la menace passée, explorez la pièce pour trouver des carreaux d'arbalète, un peu de nourriture et des haches de jet. Avant d'appuyer sur le bouton dans la

pièce à l'est pour activer un portail au centre, préparez-vous encore à affronter trois mages à capuche, qui apparaissent sitôt le téléporteur activé, ou courez vous y engouffrer sans demander votre reste.

Dans la nouvelle zone, allez poser votre gemme rouge dans l'alcôve au nord-ouest pour ouvrir la porte en fer et ainsi récupérer le premier Secret du niveau, l'arc long Crookhorn, puis passez la porte au sud-est en appuyant sur le bouton. Restez vigilant pour ne pas vous faire surprendre par les Goromorgs qui rôdent dans les couloirs, récupérez les jambières de valeur dans la pièce fermée peuplée d'insectes et progressez toujours vers le nord. A l'est, laissez-vous tomber dans le puits pour accéder à une zone isolée du niveau 11 habitée par quelques crabes, éliminez-les, puis remontez pour accéder au deuxième Secret, le Bouclier des Éléments.

Récupérez les bombes au nord-ouest avant de passez la grille au sud, examinez les murs au sud-est pour activer un interrupteur caché et ainsi accéder à un troisième Secret, des carreaux d'arbalète enchantés, des ingrédients et une note de Toorum. Au nord, posez un objet quelconque sur la plaque et straffez rapidement pour éviter le projectile de foudre que vous envoie la statue, puis passez la porte au nord-est pour atteindre la première des deux clés ornementales nécessaires à votre progression. Deux options se présentent à vous : vous pouvez éviter tout affrontement en posant un objet à côté de la clé et ainsi vous en emparer sans heurt, ou bien la prendre tout de go et vous frotter à un nouveau groupe de Goromorgs, aidé cette fois par des tentacules qui se feront un malin plaisir de vous barrer la route.

Entrez ensuite dans la zone des cavernes au nord-ouest, où plusieurs ogres vous réservent un accueil des plus chaleureux. Évitez comme d'habitude leurs charges effrénées en les séparant autant que possible pour ne pas vous faire déborder et ouvrez l'oeil pour ne pas vous faire surprendre par l'une des créatures vertes qui rôdent aux alentours. Sachez également que tomber dans l'un des gouffres vous mènera à une zone isolée du niveau 11 peuplée par des gelées vertes et où vous pourrez trouver de la nourriture, des ingrédients ainsi qu'un crâne. De retour au niveau supérieur, ouvrez les grilles et portes que vous croisez pour éliminer les créatures qui subsistent et examinez les parois au centre approximatif de la large zone dans laquelle vous vous trouvez pour débloquer l'accès au quatrième Secret, au sud-est, où vous attendent une note et les restes de Toorum, une ancienne hache, un bracelet de Pierredure et un casque militaire.
Prenez alors le temps de rebrousser chemin jusqu'au cristal de vie au sud et activez ce dernier avec les restes de Toorum en main : vous débloquez ainsi un nouveau mode de jeu inédit dans lequel vous pouvez accompagner le fameux Toorum dans son exploration du donjon. De retour dans la grande salle au nord, et une fois son exploration achevée, laissez-vous tomber dans le gouffre le plus au nord dans la partie est de cette pièce pour compléter votre exploration du niveau inférieur et surtout, pour mettre la main sur le marteau Icefall, le cinquième Secret, en éliminant au passage quelques crabes et arbustes maintenant presque inoffensifs pour vous.

A nouveau de retour au niveau 10, disposez les leviers sur la paroi à l'ouest comme suit pour combler l'un des puits et ainsi pouvoir accéder à la seconde clé ornementale : bas, bas, haut, bas, haut. Comme à l'accoutumée, un groupe de Goromorgs apparaîtra sitôt la clé en votre possession : préparez-vous donc à en découdre, puis rebroussez chemin jusqu'au deux serrures au sud-est, non sans occire quelques mages au passage. Dans la salle du téléporteur, examinez les murs pour trouver un interrupteur caché, laissez-vous tomber dans le puits ainsi dévoilé, et avant de vous emparer sur sixième et dernier Secret du niveau, activez un autre interrupteur pour éviter d'encaisser les foudres de la statue. Vous récoltez ainsi une cape d'écailles et un sac rempli de nourriture et d'ingrédients divers.

De retour dans la salle du téléporteur, appuyez à nouveau sur l'interrupteur pour réactiver le portail, passez-le, puis ramassez la clé de la prison devant vous, cette fois sans avoir à prendre de précaution particulière. Ne vous reste alors plus qu'à emprunter les escaliers non loin pour atteindre le niveau inférieur, où vous ne pouvez pour l'instant que récupérer un parchemin et descendre encore davantage dans les profondeurs du donjon.

Niveau 12 - The Prison

Utilisez votre clé pour être immédiatement contacté par une étrange entité (qui vous a peut-être déjà adressé quelques pensées à l'occasion de l'une de vos siestes), puis faites votre entrée dans la prison proprement dite, une large salle peuplée de Goromorgs. Veillez à ne pas tomber dans l'un des nombreux gouffres (du moins pour l'instant) et ne vous approchez pas du pilier massif à l'ouest avant d'avoir occis un maximum de mages. En effet, l'ennemi sans doute le plus dangereux du jeu vous attend à cet endroit : quatre gardiens de fer, armés de puissants fléaux, chargeant plus rapidement que les ogres, capables d'attaquer aussi bien devant que sur les côtés et incroyablement résistants. Inutile de préciser qu'il est préférable d'affronter ces ennemis un par un et que le moindre Goromorg qui viendrait mettre son

grain de sel dans un tel combat vous compliquerait énormément la tâche. Prenez donc votre temps pour éradiquer la vermine de la pièce, puis approchez-vous du pilier au centre, qui n'est autre que l'entité qui vous a contacté.

Cette dernière vous demande d'aller chercher quatre composants pour rouvrir un certain portail : bon gré mal gré, retournez donc à l'entrée et laissez-vous tomber dans le premier puits face à la porte, à droite du pilier.

Niveau 13 - The Cemetery

Lors de votre exploration de cette zone, votre tâche va consister en la récupération de quatre pièces mécaniques : Bladed gear, Infusor, Steel gear et Ore. Commencez par ramasser la première pièce juste à côté de votre point de chute, puis frayez-vous un chemin vers l'ouest en éliminant les moustiques géants et les tentacules qui vous barrent la route pour trouver l'Infusor. Progressez ensuite vers le nord-ouest pour trouver l'Ore dans le recoin d'une salle et prospectez au sol dans la pièce au nord pour trouver le Steel gear.

Activez les deux petits interrupteurs dans cette même salle pour libérer l'accès au téléporteur vous ramenant au niveau 12, mais ne l'empruntez pas encore et allez plutôt explorer le nord-est de l'étage. La zone est peuplée d'araignées et de crabes (dont l'un d'eux relâche une clé dorée) : avancez vers le nord-est pour trouver une caisse remplie de nourriture et d'une flasque et appuyez sur l'interrupteur avant d'avancer davantage vers le nord et son lot de créatures à huit et six pattes. Vous arrivez finalement à un cristal de vie entouré de trois cellules. Comme à l'accoutumée, votre clé n'en ouvrira qu'une : choisissez votre prix en fonction de vos besoins (les bombes se révélant particulièrement utiles pour la suite), puis rebroussez chemin en prenant soin de vous rendre à l'extrémité ouest du plus long couloir pour récupérer le sixième Trésor, le Globe de Tetharion.

De retour dans la partie basse du niveau, à l'est, appuyez sur un nouvel interrupteur pour révéler le premier Secret de l'étage, une caisse contenant une flasque accompagnée d'ingrédients. Toujours plus au sud, un autre petit interrupteur vous attend et dévoile quant à lui le dernier Secret de votre aventure, composé de nourriture et de quatre bombes qui trouveront une utilité dans peu de temps. Les quatre composants en votre possession et votre exploration terminée, allez passer le portail à l'ouest pour aider la mystérieuse entité à rouvrir le fameux portail.

Pour ce faire, disposez les composants comme suit : Infusor au sud, Steel gear à l'ouest, Ore au nord et enfin Bladed gear à l'est. L'entité renaît alors, mais ne semble pas du tout intéressé par votre évasion ou votre survie, bien au contraire. Fuyez donc en toute hâte dans le portail activé à l'extrémité sud-est de la prison pour vous mettre en sécurité, puis montez les escaliers vers les derniers défis du donjon.

Niveau 11 - The Tomb

Avancez dans le couloir face à vous pour vous voir pris dans un piège mortel sitôt le pied posé sur la plaque de pression. Pour en réchapper, trouvez les trois interrupteurs cachés dans le couloir, dont l'un se trouve derrière vous, et passez la porte. Dirigez-vous vers la droite, activez la rune murale pour révéler le septième et dernier Trésor, la Miniature Goromorg, puis disposez un objet sur chacune des plaques pour aller chercher une première clé ornementale sans risquer de représailles des statues. Rendez-vous dans le couloir de gauche.

Là, faites lancer par l'un de vos personnages un rocher ou tout autre type de projectile pour fermer le puits devant vous, puis straffez rapidement lorsque le téléporteur est inactif pour activer un interrupteur caché sur le mur de gauche. Allez chercher la seconde clé dans l'alcôve au fond, puis retournez au centre pour déverrouiller les deux serrures. Derrière, un unique gardien de feu vous attend de pied ferme : éliminez-le sans autre forme de procès, prenez la torche au mur et désactivez toute source de lumière que vous pourriez avoir en votre possession. L'Arme de Puissance apparaît alors sur le piédestal : emparez-vous en et sauvegardez avant de passer le portail qui apparaît derrière vous, celui-ci vous ramenant directement dans la prison. Il est en effet temps de livrer bataille contre l'Undying, ce cube géant qui s'est joué de vous et qui est vraisemblablement à l'origine des secousses que vous avez pu ressentir jusque là.

Niveau 12 - Boss Final

Pour espérer vaincre le cube géant, qui peut littéralement vous écraser et provoquer un Game Over instantané, il va vous falloir extraire les quatre composants que vous aviez auparavant installé dessus. Pour ce faire, vous devrez utiliser l'Arme de Puissance sur le boss pour l'immobiliser temporairement et ainsi avoir le temps d'extraire l'un (et seulement un) des éléments. Quatre tentatives minimum seront donc nécessaires pour rendre le cube vulnérable : une fois le boss

privé de ses composants, vous pourrez en effet commencer à lui infliger des dégâts à l'aide de votre nouvelle arme, de sorts ou bien encore des bombes que vous avez pu accumuler au cours de votre aventure.

Seulement voilà, les ennemis qui peuplent la pièce (lézards, moustiques, gardiens de feu et créatures vertes) feront tout pour vous mettre des bâtons dans les roues, notamment en vous barrant la route pour permettre au cube de vous écraser ou en vous acculant près d'un ou plusieurs gouffres. Vous pouvez toutefois renverser la tendance, malgré le respawn infini des ennemis, en laissant le cube écraser les créatures les plus gênantes (nommément les lézards et les gardiens). Préférez quoi qu'il en soit la chute dans l'un des puits à l'écrasement, la première option vous donnant un temps mort parfois salvateur pour vous soigner et lâcher les objets qui pourraient vous ralentir. Notez également que trois clés seront libérées pendant le combat, chacune d'elles pouvant être utilisée pour ouvrir l'une des trois portes (à l'est, au nord et à l'ouest) renfermant de quoi vous soigner et des armes pour blesser l'Undying.

Une fois ce dernier mis à genoux, vous pouvez savourer la fin de votre aventure et en envisager une nouvelle ! Pourquoi pas au côté de Toorum, d'ailleurs...

LEGO Harry Potter : Années 1 à 4

© Warner Interactive / TT Games 2011

LES QUATRE DERNIÈRES BRIQUES DORÉES

Lorsque vous aurez terminé les quatre films à 100%, rendez-vous dans le sous-sol du chaudron baveur par une trappe que vous aurez ouverte grâce au sortilège Reducto. Là, vous trouverez quatre ensembles de pièces à construire, assemblez-les avec la magie et vous formerez un monument pour chaque ensemble, chacun de ces monuments vous rapportera une brique dorée.

LEGO Star Wars : Le Jeu Vidéo

© Aspyr 2006

AVOIR PLEIN DE PIÈCES RAPIDEMENT ET SIMPLEMENT

Pré-requis : Avoir débloqué le dernier niveau nommé "Dark Vador" de l'épisode 3 et l'avoir fini au moins une fois.

1. Allez, comme dit ci-dessus, au dernier niveau de l'épisode 3.

2. Choisissez le mode "Jeu Libre" (Et prenez de préférence R2-D2).

3. Au début du niveau, lorsque le sol s'écroule, prenez le plus de pièces possible puis sautez dans la lave.

4. Vous réapparaîtrez au début du niveau. Recommencez l'opération jusqu'au nombre de pièces voulu.

5. Finissez le niveau en évitant de mourir (Vous perdrez des pièces)

6. Vous pouvez maintenant dépenser vos pièces où vous voulez. Les bonus comme "Détecteur Minikit" et "Invincibilité" ne sont plus un soucis maintenant !

Leisure Suit Larry 3 : Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals

© Sierra 1989

+ D'INFOS FORUM

PASSER LE TEST DE L'ÂGE

Faites [Option] + X pour le test de l'âge.

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards

© Sierra 1987

+ D'INFOS FORUM

PASSER LE TEST DE L'ÂGE

Appuyez sur [Option] + X à la question de l'âge.

Lemmings

© Psygnosis / DMA Design 1993

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

N°	Fun	Tricky	Taxing	Mayhem
1		HCEONONPDX	MFMCCJONFM	NKMFLGCLHP
2	IJJLDNCCCN	CINNONHQDL	FMCKKMMOFO	KNOHGONMHS
3	NJLDLCADCY	CAJJLDMBEV	ICGNOONPFM	ONHGGKONHM
4	HNLHCIOECW	KJHLDMCCEO	CKNOMFMQFL	FLGKJOMOHK
5	LDLCAJNFCK	OHLLICADEO	GCJKNLHBGT	HGCNOMNPHL
6	DLCIJNLGCT	HLDMCMOEEX	KKKLLHGCGL	GOOMMNHQHX
7	LCANLLDHCO	LDMCCJNFEP	NKNDHGCDGR	GCJKLDMBIQ
8	CINNLDLICJ	DMCMJLLGEY	ILDLGKOEGL	KJILDMGCIX
9	CEKHMDLJCO	ICGNLNMHEC	LDLGCJOFGU	NILDMGCDIU
10	MJHMDLCKCW	CMNLLDMIEO	DLGKJOLGGO	ILDMGKOEIO
11	OJOLHCGLCO	CCJIMDMJEP	LGCNOLDHGL	LLIGCJMFIK
12	HMDLCIOMCJ	KKIOLICKEP	GKNOLDLIGU	DMGKJOLGIR
13	MDLCAKLNCS	OHOLICALEJ	GCJIMLHJGY	MGCNOLDHIO
14	DLCIJNMOUM	HMDMCINMEL	KKIMDLGKGO	GKNOLDMIIX
15	LCANNMDPCJ	MDMCAJLNEU	NIMDLGGLGO	GGJIMDMJIL
16	CINNMDLOCS	LMBIJNOOEY	IMDLGONMGX	KJIMDMGKIQ
17	CAKHLFLBDU	ICANNMLPEQ	MDLGCJMNGM	NKMDMGCLIP
18	IJJLNHCCDS	CINLMDMQET	DLGOJMMOGJ	IMDMGKNMIW
19	NJNNHCADDR	CCKHNNIBFP	LGGNMMDPGW	OLIGCKMNIW
20	HLFLCMNEDW	KJKLFMCCFU	GKNOOLHQGT	LIGKJOOOIQ
21	LNHCAKNFDS	NILFMCGDFT	GCJINNHBHU	MGCNOMDPIX
22	FLCMKLLGDJ	KNNICONEFU	KJKLFLGCHJ	GKNOMDMQIQ
23	LCAOLLFHDS	NNICGKOFFO	OINNHGCDHL	GGJILFMBJU
24	CIOLLFLIDL	NMBKJONGFU	ILFLGONEHR	OJILFMGCJO
25	CEJHOFHJDO	MCCOMLFHFY	LFLGCJOFHY	NKLFMGCDJJ
26	OKHMFLCKDM	BKNONFIIFP	NHGOKONGHM	ILFMGONEJU
27	NJMFLCACDU	CCJKMFMJFU	LGCNOLFHHO	LNIGCJMFJU
28	HMNHCIOMDQ	OKKONICKFY	GOOOLNHIHQ	FMGKJOLGJU
29	ONHCAKNNDN	OIMFMCCLFJ	GCJIOFHJHV	MGCNOLFHJR
30	FHCMKLMODO	KMFMCKNMFT	KJIMFLGKHQ	GKNONNIIJQ

Leonardo

© Starbyte / Golden Gate

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

EMMENTALER
ALPHORN
MATTERHORN
IVANHOE

Les Chevaliers de Baphomet : La Malédiction du Serpent - Episode 1

© Revolution Software 2013

SOLUTION COMPLÈTE

La scène de crime

Après une introduction pleine de mystère autour d'un tableau très convoité, Georges doit commencer à mener son enquête. Commencez par parler au prêtre puis examinez le cadavre d'Henri et récupérez l'eau de toilette dans sa poche ainsi que le papier dans sa main. Réveillez après Laine avec le parfum et ramassez le coupe-ongle qu'il fait tomber : il ne veut pas vous parler avant que vous ne lui donner à manger alors prenez la pizza du meurtrier et donnez-lui.
Allez après à l'emplacement du tableau volé et ouvrez la trappe pour constater que le câble a été coupé, expliquant pourquoi l'alarme ne s'est pas déclenchée. Parlez de nouveau à Laine qui refuse de vous donner le code du bureau, épuisez les sujets de conversation jusqu'à ce qu'il évoque son absence de Paris ces derniers jours : sortez pour aller au café au coin de la rue et parlez au serveur de Laine pour qu'il vous explique qu'il est parti hier soir sans payer.

Revenez à la galerie et présentez à Laine l'addition impayée pour qu'il accepte enfin de vous donner le code. Pas de chance, l'inspecteur arrive au mauvais moment. Du côté de Nico, il va falloir également ruser pour que Moue la laisse entrer dans la galerie : parlez avec lui jusqu'à ce qu'il évoque son " incident ". Allez alors lui chercher un café juste à côté et montrez votre carte de presse pour que le serveur accepte de vous en donner. Donnez le café à emporter à Moue et attendez qu'il aille aux toilettes juste à côté pour entrer.

Dans la galerie, vous devez détourner l'attention de l'inspecteur pour permettre à Georges d'entrer dans le bureau : comme il n'est intéressé que par le sang, soulevez la boite de pizza, enlevez le chewing gum avec votre carte de presse et étalez la tâche. Parlez après à Navet du " sang " et George pourra entrer. Regardez alors dans le tiroir du bureau pour trouver un premier indice, un dossier mentionnant Vera Sécurité.

Constatez également que la statue a un compartiment secret puis regardez le calendrier : la date entourée est le 27 mai, utilisez donc le code 2705 pour regarder la vidéo de surveillance. Faites défiler la bande et remarquez le logo sur le casque du meurtrier. Fouillez après la corbeille à papier pour découvrir l'adresse d'Henri et en savoir plus sur ses problèmes financiers, quand Navet arrive, interrogez-le avant de quitter la galerie.

Enquête à Vera Sécurité

En arrivant dans la galerie, parlez au vendeur pour qu'il vous évoque ses problèmes d'enseigne : tirez le fil dénudé pour faire cesser le bruit. Il vous demande ensuite de trouver un nouveau nom un peu plus attirant, déplacez les lettres pour former " Aladdin ". Rentrez après dans la boutique pour voir le cafard et intéressez-vous à la table pour obtenir une boite d'allumette derrière le paquet de cigarette.

Ressortez parler au vendeur du cafard pour qu'il vous donne un biscuit : combinez-le avec la boite d'allumette et vous pourrez attirer le cafard dedans. Vous pouvez à présent parler avec Annette mais celle-ci ne lâche pas grand-chose, même en lui montrant l'avis d'achèvement des travaux. Sortez alors votre téléphone pour l'appeler et profitez-en pour dérégler la radio puis prendre une photo dans le livre quand elle a le dos tourné. Vous aurez ainsi une nouvelle piste à creuser : sa relation avec Laine.

Retournez à la galerie et parlez au serveur de Laine : celui-ci vous dira qu'il est chez Henri. Allez donc à son appartement et insistez un peu à l'interphone pour qu'il vous laisse entrer. A l'intérieur, montrez-lui la photo pour qu'il se montre coopératif. Parlez après avec la veuve d'Henri qui ne sait malheureusement pas grand-chose puis sortez pour refaire un tour à Vera Sécurité.

Poussez la glacière pour pouvoir grimper sur le rebord et atteindre le tableau électrique. Coupez le courant, servez-vous du coupe ongle pour sectionner les câbles et reliez le moteur du volet roulant à l'alimentation. A l'intérieur, prenez le coton-tige dans le tiroir du bureau puis allez dans la pièce du fond et servez-vous d'une allumette pour repérer l'interrupteur.

Examinez à présent le mécanisme de la broyeuse pour vous rendre compte qu'il est coincé : interagissez avec le coton-tige sur la flaque d'huile au sol et utilisez-le pour graisser les engrenages. Vous devrez alors reconstituer la lettre déchirée, ce qui vous donnera le nom du patron de la boite : Medovsky. Prenez au passage le trombone et utilisez-le pour ouvrir la grille d'aération afin de trouver l'arme du crime.

Le propriétaire du tableau

Du côté de Nico, un homme se présente à elle comme le propriétaire légitime du tableau volé ce qui ne fait que compliquer les choses. Montrez lui les photos et remarquez le tatouage du voleur puis donnez-lui en une. Ensuite, trouvez la clé du voisin sous le paillasson en utilisant la carte de presse dans la fissure et après l'avoir installé, retournez à la galerie pour trouver Laine assis à la terrasse du café.

Dans le bureau, parlez à Laine du champagne puis quand il vous en a servi, prenez le verre en main et sélectionnez l'option dans la conversation pour lui en renverser dessus. Ainsi, vous pourrez prendre le dossier sous le canapé et noter le nom du propriétaire du tableau : Medovsky aussi ! Avec Georges, résumez un peu l'avancement de l'enquête puis quand vous aurez évoqué Waterloo Motors, sortez votre téléphone pour les appeler et avoir une adresse où poursuivre les investigations.

Pour que le jardinier vous laisse rencontrer Medovsky, parlez-lui de son ouvrage afin de le flatter et reconnaissez l'aigle. Posez vos questions aux russes puis quand il s'en va, examinez le meuble pour lire une carte de visite et ramasser une pièce. Ouvrez après la boite à cigare sur la table basse à l'aide de la pièce et prenez la clé. Après avoir écouté la conversation à l'extérieur, ouvrez la porte du bureau.

A l'intérieur, examinez le bureau qui comporte des panneaux à pression : la combinaison correspond à l'année préférée de Medovsky (1869), ce qui donne avec la traduction cyrillique grâce à la machine à écrire, les panneaux 2, 3, 4 et 7 de gauche à droite. Avec le contenu du tiroir secret, vous en savez maintenant plus sur le russe, parlez avec lui puis partez en direction de chez Hobbs.

L'atelier de Hobbs et la reconstitution

Avant toute chose, vous devez réussir à rentrer chez Hobbs, ce qui n'est pas une mince affaire : essayez de vous servir du klaxon pour vous rendre compte qu'il ne fonctionne pas. Ramassez alors deux câbles dans les saletés et coupez-en un pour en avoir deux plus petits. Ainsi, vous pouvez relier tous les éléments et faire fonctionner le klaxon. Hobbs ne veut cependant pas vous parler, essayez donc de fouiller sa boite aux lettres.

Ouvrez la lettre en question pour avoir une piste de conversation et exploitez-la pour qu'il vous prenne pour des mannequins et vous laisse entrer. Allez derrière le paravent et vous rencontrez Lady Piermont. Votre objectif est maintenant d'atteindre le portfolio mais Hobbs ne vous laisse pas s'en approcher. Lady Piermont vous dira qu'elle a froid, essayez de monter le chauffage mais à cause des problèmes électriques, vous ne pourrez pas le faire sans attirer l'attention. Parlez encore une fois à la dame pour la mettre dans le coup.

Approchez-vous de la sono et mettez un disque à plein régime pour couvrir le bruit de l'escalier : allez sur la mezzanine et actionnez le monte-charge. Il n'y a pas assez de poids alors demandez à Lady Piermont de se mettre dessus, les plombs sauteront quand vous le ferez monter à nouveau. Hobbs va remettre le courant mais revient trop vite : servez-lui un verre de Whisky et recommencez la manipulation puisqu'à chaque fois qu'il revient à son chevalet, il boit un coup !

Après un nouvel essai, Hobbs met beaucoup plus de temps à revenir avec les effets de l'alcool, profitez-en pour regarder dans le portfolio et prenez l'esquisse en rapport avec le tableau. Vous pourrez ainsi en parler avec lui et en savoir un peu plus sur l'affaire, il est à présent temps de rentrer à Paris pour la reconstitution. A la galerie, Navet essaie désespérément de faire fonctionner sa machine à analyser les indices.

Parlez avec Laine qui vous apprendra que c'est Bijou qui s'occupe des certificats. Comme vous ne pouvez pas sortir, il

va falloir vous occuper de réparer la machine pour accélérer les choses. Ceux-ci n'étant pas très coopératifs, débranchez le câble et suggérez-lui de le vérifier puis pendant ce temps-là, utilisez les interrupteurs dans cet ordre : 2, 3, 5 et 1 afin que tous les voyants soient au vert : la reconstitution peut commencer.

Allez dans le bureau d'Henri et prenez les lunettes sur la statue pour lui ressembler un peu plus. Lorsque vous êtes allongé au sol, profitez-en pour parler au prêtre et notamment des histoires mystiques autour du tableau en lui montrant le dessin ramassé chez Hobbs. Un nouvel inspecteur fait son entrée, parlez avec lui de l'affaire bien qu'il n'ait pas grand-chose de plus à vous apprendre.

Rebondissements et révélations

Retournez voir Bijou qui a cassé son disque préféré, faites donc un détour par le vendeur ambulant de la galerie pour retrouver le morceau en question. Faites-lui écouter mais pour qu'elle vous donne la clé du coffre secret, vous allez devoir vous déguiser en Henri ! Prenez une bande de cire, arrachez quelques poils au chien empaillé, prenez la fleur sur le cadavre et approchez-vous de la coiffeuse pour assembler tous les éléments : de la poudre dans les cheveux, la moustache, les lunettes, la fleur et l'eau de toilette.

Après une petite danse avec la pauvre Bijou, vous obtenez la clé, rendez-vous donc à la galerie et discutez au passage avec le prêtre. Entrez après dans la galerie et allez dans le bureau pour regarder le coffre à la base de la statue. Posez le certificat d'origine sur le bureau avec le dessin de Hobbs pour vous rendre compte qu'il vient de la même feuille, il s'agit donc d'un faux. Tout de suite après le coup de feu, utilisez la bague en diamant pour découper la fenêtre et sortir dans la rue.

Revenez dans la galerie pour trouver le père Simon mort, prenez le papier qu'il avait dans les mains et concerne le tableau. A l'appartement de Nico, vous verrez que Marques a été enlevé, peut-être mort lui aussi : examinez le sang, prenez la photo sur le sol, regardez sous le fauteuil pour prendre le médaillon et trouvez la photo annotée sur le canapé. Dans la boutique de fleur, la police est déjà en train d'attendre, encore une fois il va falloir ruser pour écarter Moue.

Donnez la pièce de Medovsky à Adam pour qu'il s'en aille, vous laissant récupérer le CD et la pile de son lecteur. Mettez le CD des bruits d'eau dans la chaîne stéréo mais ce n'est pas assez pour perturber le policier : prenez le Manneken Pis dans un carton, remplissez-le de whisky et mettez une pile puis poussez le chariot. Vous pouvez alors retourner chez Bijou pour la cuisiner jusqu'à ce qu'elle vous avoue toute l'histoire.

Il est temps de retourner voir Hobbs pour éclaircir un peu plus encore ce mystère. Quelque chose ne tourne pas très rond à son atelier, ramassez le pied de biche puis essayez de klaxonner : pas de réponse, il va falloir se débrouiller autrement cette fois. Grimpez sur la gouttière pour accéder au balcon mais l'oiseau dérangeant George, demandez à Nico de faire sonner le klaxon pour le faire fuir quelques instants et utilisez le pied de biche pour débloquer la grue.

A l'intérieur, regardez le tableau au centre pour découvrir qu'Hobbs est un faussaire. Pour entrer dans la pièce du haut, liez la chaîne au monte-charge afin d'avoir assez de force pour ouvrir la porte. A l'intérieur, Hobbs est mort, récupérez ses mentos et prenez également la bouteille de coca dans le placard de la cuisine. Écoutez ensuite ses messages téléphoniques puis approchez-vous du tableau à gauche de la porte (" le derrière de mon derrière ") et retirez-le avec le pied de biche pour trouver la Malediccio.

Examinez ensuite le panneau d'affichage de Hobbs et intéressez-vous plus particulièrement au Castell dels Sants, cela donne une nouvelle piste à suivre pour nos deux enquêteurs. Il reste encore de nombreux mystère mais l'atelier se met à brûler : fusionnez le coca et le mentos pour défoncer la lucarne. Il ne vous restera alors plus qu'à combiner le pied de biche avec le drap pour vous sortir de cette mésaventure à laquelle Langham ne semble pas étranger, à suivre...

Les Chevaliers de Baphomet : Les Boucliers de Quetzalcoatl - Remasterisé

© Revolution Software 2011

+ 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 Rénaldo et sortez pour parler avec Pearl. Regardez enfin cette carte. Revenez alors voir la patronne de la compagnie minière pour lui parler de la carte. Ouvrez le placard et sortez une fois que vous aurez récupéré le détonateur. Donnez le détonateur à Duane. Allez à la prison et parlez avec Miguel. Avec Nico chez le général ; regardez tout et parlez avec le général de tout. Retour avec Georges : Parlez à Miguel et utilisez la corde sur la fenêtre de la cellule et donnez la corde à Duane...

Dans la jungle

Ramassez la plante. Allez vers la gauche et posez le relevé bancaire sur les feuilles mortes et utilisez la statue sur la roue métallique. Parlez au père Hubert de tous les sujets. Utilisez la plante sur le pressoir ; posez le col du prêtre sur le pressoir et prenez la croix pour l'utiliser sur le pressoir. Ramassez le col et donnez-le au prêtre puis parlez de tous les sujets.

Au village indien

Parlez au garde de tous les sujets et lorsqu'il vous demande un cadeau pour le Shaman choisissez alors le paquet de biscuit pour chien... Quand il vous rend la boîte mettez-y la pierre maya dedans puis redonnez-la-lui. Entrez dans le village et parlez au Shaman.

De retour dans la Jungle

Utilisez le cône métallique sur le pressoir et utilisez les racines sur le pressoir et utilisez la croix sur le pressoir. Prenez le cône et montez à l'échelle.

Aux caraïbes

Parlez à l'homme ; regardez le théodolite et parlez-en à Bronson. Allez vers la droite et parlez à Rio le petit pêcheur. Allez à l'escalier, en haut : regardez le chat, utilisez l'échelle et essayez d'y monter ; puis essayer d'ouvrir la porte. Parlez aux mémées de TOUS. Revenez voir Rio et parlez-lui de tout. Allez parler à Bronson puis revenez parler aux sœurs Ketch. Allez voir Rio et parlez-lui de tous les sujets ; pour sa pêche donnez-lui le ver de terre. Revenez voir Bronson et après avoir épuisé tous les sujets ; allez voir Rio pour lui parler de sa pêche... Regardez la bicyclette, attendez quelques secondes qu'il pêche un poisson puis demandez-lui de vous le donner. Revenez à la maison, montez à l'échelle et utilisez la chambre à air sur le mat de droite puis descendez et accrochez le poisson à la chambre à air. Ramassez la balle ; remontez à l'échelle et prenez la chambre à air ; descendez et utilisez-la sur l'arbre. Prenez l'échelle, ramassez la cible, descendez l'escalier et allez prendre les plans de Bronson et son théodolite. Remontez et montrez les plans aux sœurs Ketch.

Au British Museum

Parlez au gardien, regardez les placards puis reparlez au gardien. Parlez de ce que vous voulez à Oubier et continuez à parler avec le gardien de tous même après la découverte du vol. Prenez la clé sur le placard pour l'utiliser sur le placard qui contient le poignard ; ouvrez le placard et prenez le poignard. Reprenez la clé et montez-la au gardien. Poussez le rideau et utilisez le poignard sur la sortie.

Dans le musé aux Caraïbes

Prenez la plume, prenez la carte et posez la sur le pupitre, prenez la lanterne et posez la sur l'encrier. Ouvrez le coffre et parlez de tout avec Emily, puis allez regarder le portrait et reparlez à Emily. Sortez; utilisez la plume sur le chat. Ramassez la plume abîmée et allez voir Rio pour lui parler de tout. Retournez au musé, donnez le coquillage à Emily, utilisez la croix sur le repose-plume, sortez et allez voir Rio et parlez-lui...

Sur l'île aux zombies

Regardez la saillie puis regardez (Clic droit) le bateau, parlez à Rio et utilisez le filet sur la saillie.

Dans le métro Londonien

Regardez le sac de Nico, utilisez la barrette sur la fente du distributeur, prenez la pièce refusée, et utilisez la sur la balance ; utilisez le poignard sur le placard et ensuite utilisez la carte sur la fissure. Appuyez sur le bouton et attendez que le métro arrive...

Retour sur l'île aux Zombies

Allez vers la sortie du haut à droite, prenez un roseau et sortez par le haut à droite ; utilisez le roseau sur la tanière, revenez sur vos pas pour sortir de la jungle. Prenez la sortie en bas à droite... allez tout à fait à droite et utilisez la fléchette sur le roseau. SAUVEGARDEZ MAINTENANT. Le but est d'utiliser la sarbacane sur le sanglier et de s'accrocher à la branche pour que le sanglier ouvre un passage vers le haut de l'écran. Allez complètement à droite et sortez ; enlevez la végétation de l'aiguille rocheuse et utilisez la cible su le filet puis ceci sur la végétation et enfin cette dernière sur l'aiguille. Sortez par le bas de l'écran. Sortez par la voie tracée par le sanglier. Posez le théodolite sur les trous. Utilisez le théodolite, tournez vers la droite jusqu'à observer le reflet de la cible et observer alors le piller qui est dans l'axe. Sortez par l'avant du mont.

Sur les Docks

Allez vers l'autre caisse, monter à l'échelle. Dès que le garde discute avec l'indien ouvrez le placard remontez à l'échelle et dès que le garde est rentré dans le placard fermez la porte et bloquez-la avec le balai. Regardez le hublot de droite ; parlez à Oubier, prenez sa pierre. Utilisez le poignard sur Karzac.

Sur le tournage du film

Ramassez la crêpe sur la table, le sirop d'érable et un bun. Utilisez le sirop sur la crêpe. Parlez au garçon. Donnez la crêpe à l'homme (inutile de parlez avec lui plus longtemps pour l'instant). Lancez un bun dans le buisson. Allez en chercher un autre et recommencez jusqu'à ce que les frelons sortent du buisson.

Sur la plage

Parlez avec tout le monde de tous les sujets. Prenez la caméra portable puis parlez avec Hawks.

Au village Indien

Parlez à Titipoco, essayez de pousser le tonneau et parlez en à Titipoco. Prenez la pierre et sortez par la gauche.

A la pyramide

Parlez à Titipoco, prenez le cylindre sur le générateur, utilisez le poignard sur le tuyau d'écoulement, utilisez le cylindre sur le tuyau d'écoulement et utilisez ceci sur le bouchon du moteur. Allez vers la gauche et parlez au garde. Revenez vers la droite, prenez la corde et donnez-la à Titipoco. prenez la corde et utilisez la sur le moteur. Mettez le moteur en route en appuyant sur le bouton rouge... Utilisez le levier pour comprendre le fonctionnement du moteur et parlez à Titipoco ; montez sur le monte-charge et parlez à Titipoco. En haut de la pyramide : prenez la ceinture de munitions. Redescendez. En bas : Prenez la torche et amenez-la à Titipoco pour qu'il l'allume. Jetez la ceinture dans le feu. En haut : Parlez au général puis détachez George. Regardez les deux leviers et parlez à George.

1ère Enigme

Le but est d'enfoncer le groupe des quatre carreaux. Pour cela il faut remarquer que ces carreaux sont une association par superposition de deux des dix carreaux précédents. Il faut donc enfoncer deux des dix carreaux correspondants : pour en enfoncer un il faut faire tourner les deux roues de façon à mettre en regard la partie supérieure et la partie inférieure de ce carreau. La partie supérieure du carreau est contenue dans la roue de gauche et donc l'autre contient la partie inférieure de chacun des dix carreaux. Par exemple le 1er carreau est composé du 2eme et du 5eme carreau qui

font parti du groupe des dix...
Sortez par le passage secret. Prenez la torche et donnez-la à Titipoco. Actionnez le levier. Ramassez la torche et allumez celle qui est au mur.

2ème Enigme

Le but est de sortir de la pièce où vous vous trouvez en ouvrant une porte secrète située dans le mur de droite. Pour cela il faut fermer la porte de gauche sans en fermer aucune autre. Il y a donc deux pièces et un couloir. Utilisez le levier qui se trouve dans la pièce dans laquelle vous êtes puis sortez par la gauche et utilisez les deux leviers. sortez dans le couloir et rentrez dans l'autre pièce... la porte est ouverte. Sortez. Utilisez le levier. Et descendez à "Une mort certaine"...

Admirez la fin.

DÉBLOQUER LE COMICS

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

DÉBLOQUER LE JOURNAL

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

Les Sims

© Electronic Arts / Maxis 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Activez les codes en appuyant sur CTRL + ALT + SHIFT + C en cours de jeu. Tapez ensuite les codes suivants :

`;`	Sépare deux codes
`!`	Répète le dernier code
`autonomy #`	Changer ce que pensent les sims
`crash`	Crashe la partie (!)
`debug_social`	Bulle pour les actions sociales
`edit_char`	Mode création de personnages
`grow_grass #`	Faire pousser la végétation (# de 1 à 150)
`interests`	Voir les interêts de vos sims
`klapaucius`	Beaucoup d'argent
`map_edit on/off`	Editer la carte
`move_objects on/off`	Dépace les objets
`quit`	Quitte la partie
`rosebud`	1000$
`rotation #`	Fait tourner la caméra (# de 0 à 3)
`set_hour #`	Change l'heure (# de 1 à 24)
`set_speed #`	Change la vitesse du jeu (# de -1000 à +1000)
`sim_speed #`	Vitesse du jeu (de -1000 à 1000)
`water_tool`	Rajouter de l'eau

© Electronic Arts / Maxis 2009

Carrière dans les affaires

Niveau 1 : Préposé au café

Salaire : 27 $ / heure
Horaires : 8 heures à 14 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Bonnes relations avec le patron

Niveau 2 : Archiviste

Salaire : 35 / heure
Horaires : 8 heures à 14 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Bonnes relations avec le patron

Niveau 3 : Gestionnaire des rapports

Salaire : 46 $ / heure
Horaires : 8 heures à 14 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Bonnes relations avec le patron - Bonnes relations avec les collègues

Niveau 4 : Employé lambda

Salaire : 59 $ / heure
Horaires : 8 heures à 14 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Bonnes relations avec le patron - Bonnes relations avec les collègues

Niveau 5 : Chef de service

Salaire : 76 $ / heure
Horaires : 8 heures à 15 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Bonnes relations avec le patron - Bonnes relations avec les collègues

Niveau 6 : Responsable de division

Salaire : 99 $ / heure
Horaires : 8 heures à 15 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Bonnes relations avec le patron - Bonnes relations avec les collègues - Organiser des réunions

Niveau 7 : Vice- président

Salaire : 128 $ / heure
Horaires : 8 heures à 15 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Bonnes relations avec le patron - Bonnes relations avec les collègues - Organiser des

réunions

Niveau 8 : PDG

Salaire : 239 $ / heure
Horaires : 8 heures à 14 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Bonnes relations avec le patron - Bonnes relations avec les collègues - Organiser des réunions

Niveau 9 : Président du conseil d'administration

Salaire : 287 $ / heure
Horaires : 8 heures à 14 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Bonnes relations avec le patron - Bonnes relations avec les collègues - Organiser des réunions

Niveau 10 : Investisseur

Salaire : 316 $ / heure
Horaires : 8 heures à 11 heures
Compétences requises : Bonnes relations avec les collègues - Organiser des réunions

Carrière criminelle

Niveau 1 : Rabatteur

Salaire : 17 $ / heure
Horaires : 10 heures à 16 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Athlétisme

Niveau 2 : Pickpocket

Salaire : 24 $ / heure
Horaires : 10 heures à 16 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Athlétisme

Niveau 3 : Malfrat

Salaire : 32 $ / heure
Horaires : 21 heures à 03 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Athlétisme

Niveau 4 : Conducteur

Salaire : 40 $ / heure
Horaires : 21 heures à 03 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Athlétisme

Niveau 5 : Transporteur

Salaire : 52 $ / heure
Horaires : 21 heures à 03 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Athlétisme

Niveau 6 : Arnaqueur

Salaire : 63 $ / heure
Horaires : 21 heures à 03 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Athlétisme

Carrière criminelle - Voleur Niveau 7 : Perceur de coffre

Salaire : 96 $ / heure
Horaires : 21 heures à 02 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Athlétisme

Niveau 8 : Braqueur de banque

Salaire : 122 $ / heure
Horaires : 21 heures à 02 heures. Mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Athlétisme

Niveau 9 : Cambrioleur

Salaire : 225 $ / heure
Horaires : 21 heures à 01 heures. Mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Athlétisme

Niveau 10 : Maître voleur

Salaire : 525 $ / heure
Horaires : 21 heures à 02 heures. Mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Athlétisme

Carrière criminelle - Malveillant Niveau 7 : Sbire

Salaire : 109 $ / heure
Horaires : 21 heures à 03 heures. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Athlétisme

Niveau 8 : Acolyte diabolique

Salaire : 142 $ / heure
Horaires : 21 heures à 03 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Athlétisme - Logique

Niveau 9 : Grand méchant

Salaire : 240 $ / heure
Horaires : 21 heures à 02 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Athlétisme - Logique

Niveau 10 : Empereur du Mal

Salaire : 420 $ / heure
Horaires : 21 heures à 02 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Athlétisme - Logique

Carrière culinaire

Niveau 1 : Commis

Salaire : 25 $ / heure
Horaires : 15 heures à 21 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Cuisine

Niveau 2 : Mouleur d'épices

Salaire : 32 $ / heure
Horaires : 15 heures à 21 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Cuisine

Niveau 3 : Coupeur de légumes

Salaire : 39 $ / heure
Horaires : 15 heures à 21 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Cuisine - Bonnes relations avec le patron

Niveau 4 : Gouteur

Salaire : 47 $ / heure
Horaires : 15 heures à 21 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Cuisine - Bonnes relations avec le patron -Bonnes relations avec les collègues.

Niveau 5 : Chef de partie

Salaire : 84 $ / heure
Horaires : 15 heures à 20 heures 30. Lundi, mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Cuisine - Bonnes relations avec le patron -Bonnes relations avec les collègues.

Niveau 6 : Chef pâtissier

Salaire : 108 $ / heure
Horaires : 15 heures à 20 heures 30. Lundi, mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Cuisine - Bonnes relations avec le patron -Bonnes relations avec les collègues.

Niveau 7 : Sous-chef

Salaire : 124 $ / heure
Horaires : 15 heures à 20 heures 30. Mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Cuisine - Bonnes relations avec le patron -Bonnes relations avec les collègues.

Niveau 8 : Chef de brigade

Salaire : 150 $ / heure
Horaires : 15 heures à 20 heures. Mardi, vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Cuisine - Bonnes relations avec le patron -Bonnes relations avec les collègues.

Niveau 9 : Chef de cuisine

Salaire : 201 $ / heure
Horaires : 15 heures à 20 heures. Vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Cuisine - Bonnes relations avec le patron -Bonnes relations avec les collègues.

Niveau 10 : Chef cinq étoiles

Salaire : 350 $ / heure
Horaires : 15 heures à 19 heures. Vendredi, samedi, dimanche.
Compétences requises : Cuisine - Bonnes relations avec le patron -Bonnes relations avec les collègues.

Objet bonus : Réfrigérateur moins un degré Kelvin !
Valeur : 4000 $
Contient des légumes frais, de la viande et du fromage.

Carrière journalistique

Niveau 1 : Livreur de journaux

Salaire : 38 $ / heure
Horaires : 8 heures à 14 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Écriture

Niveau 2 : Vérificateur du vérificateur automatique d'orthographe

Salaire : 44 $ / heure
Horaires : 8 heures à 14 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Écriture

Niveau 3 : Pigiste

Salaire : 50 $ / heure
Horaires : 8 heures à 14 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Écriture - Écrire des articles et chroniques

Niveau 4 : Blogueur professionnel

Salaire : 76 $ / heure
Horaires : 8 heures à 12 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Écriture - Écrire des articles et chroniques

Niveau 5 : Gestionnaire des sources anonymes

Salaire : 97 $ heure
Horaires : 8 heures à 13 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Écriture - Charisme - Écrire des articles et chroniques

Niveau 6 : Reporter d'investigation

Salaire : 126 $ / heure
Horaires : 8 heures à 13 heures. Lundi, mercredi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Écriture - Charisme - Écrire des articles et chroniques

Niveau 7 : Présentateur météo

Salaire : 151 $ / heure
Horaires : 8 heures à 13 heures. Lundi, mercredi, jeudi, vendredi
Compétences requises : Écriture - Charisme

Niveau 8 : Reporter principal

Salaire : 189 $ / heure
Horaires : 8 heures à 13 heures 30. Lundi, mercredi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Écriture - Charisme - Écrire des articles et chroniques

Niveau 9 : Rédacteur en chef

Salaire : 236 $ / heure
Horaires : 8 heures à 13 heures. Lundi, mercredi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : - Écriture - Charisme - Écrire des articles et chroniques

Niveau 10 : Présentateur des actualités

Salaire : 383 $ / heure
Horaires : 8 heures à 12 heures. Lundi, mercredi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Écriture - Charisme - Écrire des articles et chroniques

Carrière dans les forces de l'ordre

Niveau 1 : Indic

Salaire : 40 $ / heure
Horaires : 09 heures à 15 heures. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Logique

Niveau 2 : Gratte-papier

Salaire : 47 $ / heure
Horaires : 09 heures à 15 heures. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Logique

Niveau 3 : Agent de la circulation

Salaire : 55 $ / heure
Horaires : 09 heures à 15 heures. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Logique

Niveau 4 : Officier de patrouille

Salaire : 65 $ / heure
Horaires : 09 heures à 15 heures. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Logique

Niveau 5 : Lieutenant

Salaire : 77 $ / heure
Horaires : 09 heures à 15 heures. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Logique

Carrière de Légiste Niveau 6 : Technicien de mise sur écoute

Salaire : 135 $ / heure
Horaires : 09 heures à 15 heures. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Logique

Niveau 7 : Technicien de scène de crime

Salaire : 159 $ / heure
Horaires : 09 heures à 15 heures. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Logique

Niveau 8 : Dessinateur de portraits-robots

Salaire : 225 $ / heure
Horaires : 09 heures à 14 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Logique - Peinture

Niveau 9 : Modeleur de scènes de cime en 3D

Salaire : 265 $ / heure
Horaires : 09 heures à 14 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Logique - Peinture

Niveau 10 : Ingénieur d'analyse ADN

Salaire : 397 $ / heure
Horaires : 09 heures à 14 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Logique - Peinture

Carrière d'agent spécial Niveau 6 : Brigade des douanes

Salaire : 138 $ / heure
Horaires : 09 heures à 14 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Athlétisme - Logique

Niveau 7 : Agent sous couverture

Salaire : 163 $ / heure
Horaires : 09 heures à 14 heures.Lundi, mardi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Athlétisme - Logique

Niveau 8 : Agent spécial

Salaire : 193 $ / heure
Horaires : 09 heures à 14 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Athlétisme - Logique

Niveau 9 : Agent triple

Salaire : 284 $ / heure
Horaires : 09 heures à 13 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Athlétisme - Logique

Niveau 10 : Espion international

Salaire : 426 $ / heure
Horaires : 09 heures à 13 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Athlétisme - Logique

Carrière médicale

Niveau 1 : Donneur d'organes

Salaire : 22 $ / heure
Horaires : 9 heures à 15 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Logique

Niveau 2 : Astiqueur de fourneaux

Salaire : 25 $ / heure
Horaires : 9 heures à 15 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Logique

Niveau 3 : Auxiliaire médicale

Salaire : 28 $ / heure
Horaires : 9 heures à 16 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Logique

Niveau 4 : Stagiaire en médecine

Salaire : 33 $ / heure
Horaires : 9 heures à 19 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Logique - Faire des recherches dans les revues

Niveau 5 : Interne

Salaire : 78 $ / heure
Horaires : 9 heures à 18 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Logique - Faire des recherches dans les revues

Niveau 6 : Chirurgien urgentiste

Salaire : 102 $ / heure
Horaires : 19 heures à 3 heures. Du lundi ou vendredi.
Compétences requises : Logique - Faire des recherches dans les revues

Niveau 7 : Généticienne

Salaire : 192 $ / heure
Horaires : 9 heures à 14 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Logique - Faire des recherches dans les revues

Niveau 8 : Chercheur en maladies infectieuses

Salaire : 210 $ / heure
Horaires : 9 heures à 14 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Logique - Faire des recherches dans les revues

Niveau 9 : Neurochirurgien

Salaire : 225 $ / heure
Horaires : 9 heures à 17 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Logique - Faire des recherches dans les revues

Niveau 10 : Chirurgien de renommé mondiale

Salaire : 480 $ / heure
Horaires : 9 heures à 14 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Logique - Faire des recherches dans les revues

Carrière militaire

Niveau 1 : Nettoyeur de latrines

Salaire : 40 $ / heure
Horaires : 7 heures à 14 heures. Lundi, mardi, mercredi, vendredi.
Compétences requises : Athlétisme

Niveau 2 : Serveur au mess

Salaire : 44 $ / heure
Horaires : 7 heures à 15 heures. Lundi, mardi, mercredi, vendredi.
Compétences requises : Athlétisme

Niveau 3 : Soldat

Salaire : 49 $ / heure
Horaires : 7 heures à 15 heures. Lundi, mardi, mercredi, vendredi.
Compétences requises : Athlétisme

Niveau 4 : Chef d'escouade

Salaire : 94 $ / heure
Horaires : 7 heures à 14 heures. Lundi, mercredi, vendredi.
Compétences requises : Athlétisme - Bricolage - Bonnes relations avec le patron

Niveau 5 : Contrôleur aérien

Salaire : 108 $ / heure
Horaires : 7 heures à 14 heures. Lundi, mercredi, vendredi.
Compétences requises : Athlétisme - Bricolage - Bonnes relations avec le patron

Niveau 6 : Ailier

Salaire : 145 $ / heure
Horaires : 7 heures à 13 heures. Lundi, mercredi, vendredi.
Compétences requises : Athlétisme - Bricolage - Bonnes relations avec le patron

Niveau 7 : Pilote de chasse

Salaire : 167 $ / heure
Horaires : 7 heures à 13 heures. Lundi, mercredi, vendredi.
Compétences requises : Athlétisme - Bricolage - Bonnes relations avec le patron

Niveau 8 : Chef d'escadron

Salaire : 192 $ / heure
Horaires : 7 heures à 13 heures. Lundi, mercredi, vendredi.
Compétences requises : Athlétisme - Bricolage - Bonnes relations avec le patron

Niveau 9 : Commando de l'air

Salaire : 265 $ / heure
Horaires : 7 heures à 12 heures. Lundi, mercredi, vendredi.
Compétences requises : Athlétisme - Bricolage - Bonnes relations avec le patron

Niveau 10 : Astronaute

Salaire : 334 $ / heure
Horaires. 7 heures à 01 heures. Lundi, mercredi, vendredi.
Compétences requises : Athlétisme - Bricolage - Bonnes relations avec le patron

Carrière musicale

Niveau 1 : Fan

Salaire : 21 $ / heure
Horaires : 15 heures à 21 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Guitare

Niveau 2 : Machiniste itinérant

Salaire : 25 $ / heure
Horaires : 15 heures à 21 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Guitare

Niveau 3 : Machiniste

Salaire : 30 $ / heure
Horaires : 16 heures à 22 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Guitare

Niveau 4 : Manager de groupe

Salaire : 48 $ / heure
Horaires : 16 heures à 21 heures 30. Lundi, mardi, jeudi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Guitare

Niveau 5 : Découvreur de nouveaux talents

Salaire : 57 $ / heure
Horaires : 17 heures à 22 heures 30. Lundi, mardi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Guitare

Carrière dans le rock Niveau 6 : Parolier

Salaire : 97 $ / heure
Horaires : 18 heures à 23 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Guitare - Organiser des concerts

Niveau 7 : Choriste

Salaire : 126 $ / heure
Horaires : 19 heures à Minuit. Lundi, mardi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Guitare - Organiser des concerts

Niveau 8 : Guitariste principal

Salaire : 182 $ / heure
Horaires : 23 heures à Minuit et demi. Lundi, mardi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Guitare - Organiser des concerts

Niveau 9 : Icône de musique pop

Salaire : 286 $ / heure
Horaires : 21 heures à 01 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Guitare - Organiser des concerts

Niveau 10 : Rock Star

Salaire : Selon les concerts donnés par le sim
Horaires : Selon les concerts donnés par le sim
Compétences requises : Guitare - Organiser des concerts

Carrière dans un orchestre symphonique Niveau 6 : Membre de quartette

Salaire : 85 $ / heure
Horaires : 15 heures à 20 heures 30. Lundi, mardi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Guitare

Niveau 7 : Membre de l'orchestre

Salaire : 111 $ / heure
Horaires : 15 heures à 20 heures 30.Lundi, mardi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Guitare

Niveau 8 : Soliste

Salaire : 144 $ / heure
Horaires : 15 heures à 20 heures 30. Lundi, mardi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Guitare - Logique

Niveau 9 : Chef d'orchestre

Salaire : 206 $ / heure
Horaires : 15 heures à 20 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Guitare - Logique

Niveau 10 : Compositeur de BO

Salaire : 361 $ / heure
Horaires : 13 heures à 18 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Guitare - Logique

Carrière politique

Niveau 1 : Lustreur de podium

Salaire : 24 $ / heure
Horaires : 9 heures à 15 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Charisme

Niveau 2 : Scrutateur

Salaire : 31 $ / heure
Horaires : 9 heures à 15 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Charisme

Niveau 3 : Stagiaire de campagne

Salaire : 33 $ / heure
Horaires : 9 heures à 16 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Charisme

Niveau 4 : Bénie-oui-oui

Salaire : 45 $ / heure
Horaires : 9 heures à 15 heures. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Charisme - Bonnes relations avec le patron

Niveau 5 : Membre du conseil municipal

Salaire : 69 $ / heure
Horaires : 9 heures à 14 heures 30. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Charisme - Bonnes relations avec le patron -Organiser des collectes de dons

Niveau 6 : Élu local

Salaire : 91 $ / heure
Horaires : 9 heures à 14 heures 30.Lundi, mercredi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Charisme - Bonnes relations avec le patron -Organiser des collectes de dons

Niveau 7 : Maire

Salaire : 130 $ / heure
Horaires : 9 heures à 14 heures. Lundi, mercredi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Charisme - Bonnes relations avec le patron -Organiser des collectes de dons

Niveau 8 : Député

Salaire : 160 $ / heure
Horaires : 9 heures à 14 heures. Lundi, mercredi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Charisme - Bonnes relations avec le patron -Organiser des collectes de dons

Niveau 9 : Vice-président

Salaire : 267 $ / heure
Horaires : 9 heures à 13 heures 30. Lundi, mercredi, vendredi.
Compétences requises : Charisme - Bonnes relations avec le patron -Organiser des collectes de dons

Niveau 10 : Dirigeant du monde libre

Salaire : 423 $ / heure
Horaires : 9 heures à 13 heures 30. Lundi, mercredi, vendredi.
Compétences requises : Charisme -Organiser des collectes de dons

Carrière sportive

Niveau 1 : Fan absolu

Salaire : 13 $ / heure
Horaires : 15 heures à 21 heures. Du lundi au jeudi et samedi.
Compétences requises : Athlétisme

Niveau 2 : Vendeur de trucs à grignoter

Salaire : 25 $ / heure
Horaires : 16 heures à 21 heures. Du lundi au jeudi et samedi.
Compétences requises : Athlétisme

Niveau 3 : Entraineur sportif pour bambins

Salaire : 33 $ / heure
Horaires : 15 heures à 21 heures. Du lundi au jeudi et samedi.
Compétences requises : Athlétisme

Niveau 4 : Joueur de seconde division

Salaire : 43 $ / heure
Horaires : 15 heures à 21 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi.
Compétences requises : Athlétisme - Bonnes relations avec les collègues.

Niveau 5 : Nouvelle recrue

Salaire : 77 $ / heure
Horaires : 15 heures à 20 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi. Matchs les mercredis et dimanches de 15 heures à 18 heures.
Compétences requises : Athlétisme - Bonnes relations avec les collègues - terminer les 8 matchs de la saison.

Niveau 6 : Joueur débutant

Salaire ; 134 $ / heure
Horaires : 15 heures à 20 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi. Matchs les mercredis et dimanches de 15 heures à 18 heures.
Compétences requises : Athlétisme - Bonnes relations avec les collègues - terminer les 8 matchs de la saison.

Niveau 7 : Capitaine d'équipe

Salaire : 201 $ / heure
Horaires : 15 heures à 19 heures . Lundi, mardi, vendredi, samedi. Matchs les mercredis et dimanches de 15 heures à 18 heures.
Compétences requises : Athlétisme - Bonnes relations avec les collègues - terminer les 8 matchs de la saison.

Niveau 8 : Meilleur joueur de la ligue

Salaire : 241 $ / heure
Horaires : 15 heures à 19 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi. Matchs les mercredis et dimanches de 15 heures à 18 heures.
Compétences requises : Athlétisme - Bonnes relations avec les collègues - terminer les 8 matchs de la saison.

Niveau 9 : Superstar

Salaire : 385 $ / heure
Horaires : 15 heures à 18 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi. Matchs les mercredis et dimanches de 15 heures à 18 heures.
Compétences requises : Athlétisme - Bonnes relations avec les collègues - terminer les 8 matchs de la saison.

Niveau 10 : Légende du sport

Salaire : 462 $ / heure
Horaires : 15 heures à 18 heures. Lundi, mardi, vendredi, samedi. Matchs les mercredis et dimanches de 15 heures à 18 heures.
Compétences requises : Athlétisme - Bonnes relations avec les collègues - terminer les 8 matchs de la saison.

Carrière scientifique

Niveau 1 : Cobaye Humain

Salaire : 44 $ / heure
Horaires : 9 heures à 14 heures 30. Du lundi au vendredi.
Compétences requises : Jardinage
Prime de promotion : 528 $

Niveau 2 : Technicien de laboratoire

Salaire : 53 $ / heure
Horaires : 9 heures à 14 heures 30. Du lundi au vendredi
Compétences requises : Jardinage
Prime de promotion : 720 $

Niveau 3 : Manipulateur de trucs ratés

Salaire : 63 $ / heure
Horaires : 9 heures à 14 heures 30. Du lundi au vendredi
Compétences requises : Jardinage - Bricolage

Niveau 4 : Analyste de fertilisant

Salaire : 97 $ / heure
Horaires : 9 heures à 14 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Jardinage - Bricolage

Niveau 5 : Nourrisseur de plantes carnivores

Salaire : 117 $ / heure
Horaires : 9 heures à 14 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi
Compétences requises : Jardinage Bricolage

Niveau 6 : Ajusteur d'aquasystèmes

Salaire : 140 $ / heure
Horaires : 9 heures à 14 heures. Lundi, mardi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Jardinage - Bricolage - Pêche

Niveau 7 : Reséquenceur génétique

Salaire : 187 $ / heure
Horaires : 9 heures à 13 heures 30. Lundi, mardi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Jardinage - Bricolage - Pêche

Niveau 8 : Chercheur secret

Salaire : 224 $ / heure
Horaires : 9 heures à 13 heures 30. Lundi, mardi, jeudi, vendredi.
Compétences requises : Jardinage - Bricolage - Pêche

Niveau 9 : Éleveur de cyborgs

Salaire : 269 $ / heure
Horaires : 9 heures à 13 heures 30. Lundi, mardi, vendredi.
Compétences requises : Jardinage - Bricolage - Pêche

Niveau 10 : Savant fou

Salaire : 404 $ / heure
Horaires : 9 heures à 13 heures 30. Lundi, mardi, vendredi.
Compétences requises : Jardinage - Bricolage - Pêche

Little Inferno

© Tomorrow Corporation 2013

+ 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 = Cuillere en bois (3) + Chinoiserie fragile (3)
Flocons de mais = Mais en épis (1) + Dents de mais 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)
Texto a une nana = Téléphone portable (4) + Poupée automate sans amour propre (6)
Soirée étudiante = Ballons (5) + Poupée automate sans amour propre (6)
Souffleur en chaine = 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

Chaine 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)

Lode Runner 2

© MacSoft / Prestige Software

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Appuyez sur [Esc] pendant le jeu pour afficher les options et tappez "glazed donut" pour activer les touches suivantes:

Niveau inférieur: [F3]
Passer le niveau: [F4]
5 vies en plus en mode solo: [Command] + [F12]
Bombes infinies en mode solo: [Command] + 8
Beach ball: [Command] + K
Pouvoir Invisio: [Command] + I
Métamorphose: [Command] + T
Manteau: [Command] + B
Autre apparence: [Command] + [F7] or [F8]
Scrolling: [Command] + S

SÉQUENCE CACHÉE

Tappez "kratin'it" dans le menu principal.

GRAPHISMES WACKY WORLD

Tappez "goofy" au menu principal pour voir de nouvelles images dans le choix des niveaux.

NOUVEAUX FONDS D'ÉCRANS

Appuyez sur [Esc] pendant le jeu et tappez "1werdna", "2 werdna", "3werdna" ou "knuckleheads".

VOIR L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEURS

Tappez "teamlr2" à l'écran principal.

Lode Runner : The Legend Returns

© Sierra / Presage Software

+ D'INFOS FORUM

TIRER DES BOULES DE FEU

Appuyez sur O ou U pendant le jeu.

Loony Labyrinth

© Starplay Productions / LittleWing

+ D'INFOS FORUM

MENU DÉBUG

Tappez "tiltowait" pour ouvrir le menu "Secial".

Lord Of The Bears Volume 1

+ D'INFOS FORUM

PLUS D'OR

Choisissez l'option "Leave town". Allez à gauche de l'armurerie pour trouver Mr. Bear qui vous donnera 2,000 pièces d'or.

Macattack

© Aackosoft International B.V

+ D'INFOS FORUM

MODE DIEU

Maintenez [Command] + [Shift] et tappez "godim".

TOUTES LES ARMES

Maintenez [Command] + [Shift] et tappez "0wpn".

TOUTES LES CLÉS

Maintenez [Command] + [Shift] et tappez "99sesame".

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez [Command] + [Shift] quand vous commencez une nouvelle partie.

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

05 NODE
10 PACKET
14 MYCIN
18 EURISKO
23 DEEPBLUE
26 HACKER
29 WIRED

Macboss

+ D'INFOS FORUM

ARGENT INFINI

Commencez une nouvelle partie avec un nouveau personnage. Faites en une femelle, sexy et artiste eyt montez son Carma au maximum. Une fois sur la carte principale, entrez dans tous les magasins jusqu'à trouver celui qui augmente votre Carma. Si vous avez créé votre personnage correctement, le prix pour augmenter votre Carma sera négatif.

Machinarium

© Amanita Design 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : La ferraille

Dès le début du jeu, cliquez deux fois sur la baignoire puis cliquez sur le corps du robot pour le faire tomber. Ensuite, cliquez sur la tête pour l'assembler au corps. Cliquez ensuite à nouveau sur la tête, maintenez la touche enfoncée et allongez le corps vers le haut. Récupérez le jouet, cliquez sur cet objet dans votre inventaire en haut de l'écran et donnez-le à la souris. Cette dernière vous offrira le second pied.

Par la suite, cliquez sur l'aimant pour le récupérer, récupérez aussi le fil de la bobine et combinez les deux objets dans votre inventaire. Marchez à droite et cliquez sur le tuyau en acier pour le faire pencher. Sortez l'aimant qui est combiné au fil et cliquez sur la petite roue en haut des canalisations. Enfin, marchez à droite pour atteindre la prochaine zone.

Chapitre 2 : Poste de police

Après la cinématique, approchez-vous des cônes et cliquez dessus plusieurs fois. Ensuite, approchez-vous du sceau qui est à gauche, prenez le cône dans votre inventaire et plongez-le dans la peinture. Prenez le petit sceau bleu dans votre inventaire et mettez-le également dans le grand sceau blanc. Reprenez le cône, plongez-le à nouveau dans le grand sceau et obtenez ainsi un cône de couleur bleu clair.

A présent, allez vers le lampadaire et grimpez-y à deux reprises. Prenez le bout de fer qui se trouve en bas du lampadaire et placez-le en haut du poteau pour grimper encore plus haut. Refaites la même opération et grimpez jusqu'au sommet. Enfin, Allongez le corps du robot et récupérez la lampe.

Combinez la lampe avec le cône et placez-les sur la tête du robot. Avancez vers la droite, allongez le corps et tirez sur la corde pour appeler le garde.

Chapitre 3 : Entrée de la mine

D'abord, avancez à droite et approchez-vous de la citerne d'eau. Rétrécissez votre personnage et cliquez sur l'appareil qui est à droite. Placez le curseur gauche sur 2, le curseur droit sur A puis allez à gauche. Montez les escaliers, ramassez un crochet sous le levier et placez-le sur le bout du garde-corps des marches.

Ensuite, allongez-vous et grimpez sur la canalisation qui est en haut. Déplacez-vous à droite, récupérez l'objet accroché et descendez. Prenez cet objet et placez-le sur les rails. Depuis votre position, utilisez le garde-corps des marches et activez ainsi le levier de loin. Refaites cette opération plusieurs fois jusqu'à ce que le chariot s'écroule près de la citerne.

Enfin, prenez les roues du chariot et placez-les sur les rails. Mettez-vous sur les roues et actionnez le levier de loin pour entrer dans la salle suivante.

Chapitre 4 : Salle d'incinération

Cliquez sur le bouton qui clignote en rouge, au milieu de la pièce. Approchez-vous de la porte de droite et récupérez le bout de métal suspendu. Ensuite, approchez-vous du panneau de contrôle et cliquez dessus. Déplacez le premier curseur vers le bas, le second vers le haut et le dernier vers le bas. Ensuite, appuyez sur le bouton rouge, reprenez rapidement votre forme normale et placez-vous rapidement dans le chariot. Dès que la pelleteuse vous embarque et monte, cliquez rapidement sur la plateforme de gauche pour l'atteindre.

A présent, prenez le bout de métal dans votre inventaire et placez-le sur le mécanisme qui est à gauche. Cliquez de nouveau sur le mécanisme et inversez le branchement des deux fils bleus. Descendez, appuyez sur le bouton rouge du panneau de contrôle et placez-vous rapidement dans le chariot. Par la suite, repérez la flèche lorsque la pelleteuse approche du tube qui se trouve à droite et entrez. Après la scène cinématique, vous serez envoyé en prison.

Chapitre 5 : Cellule de détention

Interagissez avec le prisonnier, avancez à droite et ramassez les herbes dans la canalisation. Cliquez sur la vanne de la canalisation deux fois et prenez-la aussi. Ensuite, avancez à gauche et ramassez le papier toilette. Allongez-vous, prenez les herbes dans votre inventaire et placez-les sur la lampe pour les sécher. Combinez les herbes sèches avec le papier toilette, créez ainsi une cigarette et donnez-la au prisonnier.

Par la suite, repérez le trou dans le mur (à gauche), approchez-vous-en et rétrécissez-vous. Prenez le bras du prisonnier dans votre inventaire et rentrez-le dans le trou. Repérez deux autres trous dans la cellule suivante et allongez le bras dans le trou qui se trouve au nord. Secouez l'élément pour faire tomber le balais et ramassez-le. Enfin, combinez le balais avec la vanne et utilisez-les pour ouvrir la plaque d'égouts, au sol. Descendez et avancez à droite.

Chapitre 6 : Salle de garde

Poursuivez à droite jusqu'à ce qu'une plaque apparaisse. Utilisez le balais-vanne et ouvrez la plaque. Allongez-vous, attendez que la chaise du garde penche en arrière et poussez-la pour le faire tomber. Dès qu'il tombe, cliquez sur les billes qui sont sur la table pour les ramasser. Le garde se relève et s'approche de la cible afin de ramasser les autres billes. A ce moment, volez la clé et sortez rapidement du tunnel. Avancez à gauche et placez la clé dans la serrure de gauche.

Prenez les billes, placez-les au sol et retournez dans le tunnel.

Les prisonniers commencent à s'échapper, le garde qui tente de les rattraper glisse sur les billes avant de les rejoindre en sortant de la salle. Ainsi, sortez du tunnel, montez les escaliers et sortez.

Dans la pièce suivante, montez les escaliers et regardez à travers le télescope. Avancez à gauche, appuyez sur l'interrupteur près de la porte et regardez l'horloge qui affiche 4h45. Ensuite, descendez et retournez à la pièce précédente. Allez à gauche et entrez dans la prison.

Entrez dans la cellule du milieu, allongez-vous et récupérez la ventouse au plafond. Sortez et prenez à gauche puis interagissez avec le clavier. Réglez l'heure à 4:45 et appuyez sur le bouton rouge pour ouvrir la cellule. Entrez, appuyez sur le casier et résolvez le puzzle pour l'ouvrir. En effet, vous devez déplacer les points verts afin de former un triangle au milieu de la structure.

Une fois que vous aurez résolu le puzzle, obtenez le pistolet et sortez. Retournez dans la salle où se trouve le télescope et prenez la porte en haut des marches.

Chapitre 7 : Les tours

Avancez à droite des caisses et déplacez-les vers la gauche jusqu'à la zone suivante. Poussez-les à nouveau, passez à gauche des caisses et montez les marches. Repérez un panneau de contrôle, à droite de la dame, et interagissez avec. En effet, vous devez changer le positionnement des flèches et les placer dans le sens inverse (les trois flèches orange vers le bas et les trois flèches jaunes vers le haut). Supposons que le bouton du haut représente le bouton numéro 1 et celui d'en bas est le numéro 7.

Appuyez sur les boutons suivants pour résoudre le puzzle : 3, 5, 6, 4, 2, 1, 3, 5, 7, 6, 4, 2, 3, 5, 4.. Si vous vous êtes trompé de bouton, appuyez sur le bouton rouge pour reprendre du début.

Ensuite, discutez avec la dame et poussez la caisse jusqu'à son emplacement initial. Mettez-vous à droite de la caisse, grimpez sur la pierre puis sur la caisse. Allongez-vous et grimpez à l'échelle. Devant ce panneau de contrôle, bougez simplement la flèche vers le sud-est grâce au bouton qui se trouve à l'extrême droite et appuyez sur le bouton vert pour déplacer la bouée. Appuyez sur le bouton d'huile pour relâcher l'huile et attirer l'attention du robot domestique. Faites

revenir la bouée à sa position initiale, descendez, combinez le pistolet avec la ventouse et utilisez-les pour attraper le chien.

Enfin, retournez voir la dame et rendez-lui son chien. Prenez le parapluie et utilisez-le pour passer sous l'eau (à gauche). Montez les escaliers et entrez dans la ville.

Chapitre 8 : La ville

Une fois que vous êtes dans la ville, montez les escaliers au nord et rejoignez une grande cour avec une fontaine.

La fontaine

Parlez avec le robot qui est à gauche, avancez près du bassin, repérez la manivelle au rebord et prenez-la. Ensuite, revenez près de la porte gauche et repérez le trou ainsi que le bout de papier au dessus. Prenez la manivelle, placez-la dans le trou et tournez-la jusqu'à ce que l'heure indique 7h35.

Après que le robot soit entré dans l'immeuble, examinez le papier qui est au-dessus du banc et revenez à la manivelle. Actionnez-la de nouveau et affichez 21h30 sur l'horloge pour que le garde de la tour termine son travail.

Ensuite, montez les marches et entrez dans la tour de garde. Récupérez le haut-parleur, redescendez puis discutez avec le robot assis sur la chaise roulante et prenez le récipient d'huile. Maintenant, montez les escaliers qui sont à gauche de la dame robot et atteignez le pont.

Le pont

Dès que vous atteignez le pont, mettez-vous à gauche de l'échelle et grimpez. Enlevez la prise de courant du robot puis tirez sur le fil rouge lorsque vous tombez. Ensuite, approchez du lampadaire et ouvrez le panneau. Essayez de résoudre le puzzle jusqu'à ce qu'un bout du puzzle se sépare du lampadaire. L'oiseau viendra ainsi le prendre.

Par la suite, déplacez-vous à gauche sur le pont pour que l'oiseau vous suive. Allongez-vous et rétrécissez-vous constamment jusqu'à ce que la corde qui tient l'oiseau se détache. Récupérez la plaque, prenez le fil électrique et attachez-le au pont.

Cette fois, retournez au lampadaire, placez la plaque manquante dans le puzzle et résolvez-le. Dès que le garde-corps du pont est électrifié, grimpez à l'échelle de droite et touchez le chat endormi sur le toit. Ce dernier essayera de fuir et sera électrocuté sur le pont. Par la suite, retournez au lampadaire et enlevez la plaque du puzzle. Saisissez le chat assommé et retournez en ville (là où se trouvent les musiciens).

Allez voir les musiciens, prenez le chat dans votre inventaire et mettez-le dans le tube.

Ensuite, entrez par la porte qui se trouve près des artistes et rejoignez ainsi le poste de police. Choisissez le récipient dans votre inventaire et placez-le sur la flaque d'huile pour le remplir. Une fois rempli, revenez en ville et entrez dans le bar qui se trouve à droite.

Le Bar

Entrez dans le bar et prenez place devant le robot sur la table. Jouez au mini jeu contre ce robot et battez-le.

Ensuite, ramassez les cinq écrous par terre, récupérez le papier suspendu sur l'étagère qui est à droite et sortez.

La Ville

Donnez les cinq écrous au joueur de trompette puis ramassez la plante après la scène. Ensuite, allez à droite près du conduit d'égouts, prenez le papier de votre inventaire et ramassez les insectes volants.

Entrez dans le bar, prenez les insectes et lancez-les sur le barman. Une fois qu'il est distrait, prenez le baril et donnez-le au batteur. Ensuite, saisissez la radio que la dame a lancé et retournez à la fontaine.

La fontaine

A présent, donnez l'huile au robot assis sur la chaise roulante puis reprenez le récipient. Ouvrez la plaque d'égouts qui est sous la chaise roulante et entrez.

Le Réservoir

Combinez le haut parleur avec la radio, parlez avec la clef à mollette se trouvant à droite et donnez-lui la radio. Ensuite, parlez-lui de nouveau pour qu'elle vous ouvre la citerne d'eau.

Après la scène, ramassez la clef d'une vanne au sol et avancez à droite. Ouvrez le tiroir, feuilletez les pages du livre et récupérez une autre clef de vanne. Maintenant que vous avez trois clefs en tout, cliquez sur les canalisations du milieu. Placez deux clefs sur les deux vannes qui sont à gauche et une clef sur la deuxième vanne de gauche.

Dès que l'eau est drainée, remontez via l'échelle et entrez dans le bassin de la fontaine. Ouvrez la porte de la canalisation, entrez et atteignez ainsi le mur de la ville.

Le Mur de la ville

Descendez, appuyez sur le bouton rouge dans le mur puis regardez par la fenêtre. Une courte scène se déclenche et vous incarnez votre bien aimée pendant quelques instants.

La Cuisine

D'abord, ouvrez l'étagère dans la cuisine et prenez le maïs. Enlevez la casserole de la plaque et placez-la au sol. Prenez ensuite le maïs et placez-le sur la plaque.

Saisissez le bout de ferraille qui est tombé et donnez-le à votre petite amie.
De retour dans la cuisine, montez sur la casserole, prenez le bâton de fer et ouvrez la grille surgelée se trouvant en haut. Utilisez le bâton métallique à nouveau et récupérez les canalisations qui sont à l'intérieur.

Descendez, remettez la casserole sur la plaque et placez les canalisations surgelées dans la casserole. Prenez le tuyau, placez-le au bout de la petite citerne près de la porte et récupérez ainsi de l'huile.

A présent, activez le levier rouge près des rails puis ouvrez le panneau de contrôle près du réservoir. Inversez l'emplacement des points rouge et gris puis appuyez sur le levier pour remonter.

Le Toit

Cliquez sur le ventilateur et répondez inexactement aux questions qu'il vous pose jusqu'à ce que son hélice se détache. Ensuite, entrez dans le canal et allez dans une serre.

La Serre

Ouvrez les deux tiroirs puis cliquez sur le panneau de contrôle près de la table. A présent, vous devez résoudre six puzzles pour allumer les six voyants du panneau.

Puzzle 1 :

Pour résoudre ce puzzle, commencez par le carré en haut à gauche et choisissez l'un des deux sens des flèches. Appuyez sur les autres flèches qui s'affichent et résolvez ainsi le premier puzzle.

Puzzle 2 :

Commencez le puzzle en cliquant sur la case qui se trouve en bas près de la rouge. Ensuite, cliquez sur les flèches suivantes : gauche, haut, droite, bas, gauche, haut, droite, bas et droite.

Puzzle 3 :

La case de départ se trouve en bas de la case rouge qui est à droite. À partir de cette case choisissez les flèches : bas, gauche, haut, droite, bas, gauche, bas, droite et haut.

Puzzle 4 :

La case de départ se trouve entre les deux cases rouges en haut du puzzle. A partir de cette case, choisissez les flèches : bas, gauche, bas, droite, haut, droite, haut, gauche et bas.

Puzzle 5 :

La case de départ se trouve sur la ligne qui ne comporte pas de case rouge et sur la seconde colonne en partant de la gauche. Faites suivre les flèches suivantes : haut, gauche, bas, droite, haut, droite, bas, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas et gauche.

Puzzle 6 :

La case de départ se trouve sur la troisième ligne qui est au milieu et sur la seconde colonne en partant de la gauche. Suivez les flèches : bas, gauche, haut, droite, bas, droite, bas, gauche, haut, droite et bas.

Une fois que les puzzles sont résolus, approchez-vous de l'appareil qui se trouve à gauche et poussez-le vers la droite. Récupérez le bâton, retournez au panneau de contrôle que vous aviez débloqué et appuyez sur le bouton clignotant (en bas) pour faire pousser les feuilles de l'arbre.

Par la suite, montez les marches, prenez le bâton de l'inventaire et placez-le sur la plante carnivore. Fouillez l'intérieur de la plante et récupérez une loupe. Descendez, poussez le même appareil deux fois vers la gauche, prenez la plante de votre inventaire et mettez-la dans le pot. Retournez au panneau de contrôle qui est à droite, activez l'appareil pour faire pousser la plante puis cliquez dessus pour récupérer les graines de tournesol.

Ensuite, allez à droite, prenez la loupe et placez-la sur le projecteur. Prenez les tiroirs que de la table et mettez-les dans le projecteur. Faites défiler les images jusqu'à ce que vous aperceviez un papillon avec des points rouges sur les ailes.

Gardez cette image et approchez-vous de la porte de gauche. Activez le panneau de contrôle de la porte et reproduisez la même image en plaçant les points rouges dans le panneau. Enfin, tirez la queue pour ouvrir la porte et entrez.

L'Extérieur de la serre

Approchez-vous de la machine de droite, placez les graines de tournesol à l'intérieur et descendez les marches. Placez le récipient sous le tube de sortie, retournez à la machine et actionnez le levier pour créer de l'huile.

Reprenez le récipient, traversez le pont et descendez le long de la canalisation.

La Fontaine

Montez les marches et rejoignez le robot sur la chaise roulante. Donnez-lui le récipient rempli d'huile de tournesol et obtenez un laissez-passer pour la salle de jeux. Récupérez le bandage, allez à gauche et montez les escaliers.

Le Pont

Traversez le pont, insérez le bandage dans le dispositif près de la porte et entrez.

La Salle de jeux

Avancez à gauche, utilisez la machine en forme de bicyclette et alimentez ainsi la première machine. Jouez à la première machine, tuez les monstres et accumulez 1000 points pour gagner une pièce d'argent.

Ensuite, positionnez le levier du générateur sur la machine n°2 et remontez à bicyclette pour l'alimenter. Jouez à la seconde machine et résolvez les cinq puzzles de la manière suivante :

Puzzle 1 :

Bas, droite, haut, droite et droite.

Puzzle 2 :

Droite, bas, gauche, haut, droite, droite, bas, bas, gauche, haut, haut, gauche, bas, droite, haut, gauche, bas, bas, droite, droite, haut, haut, gauche, bas, droite et droite.

Puzzle 3 :

Bas, droite, haut, haut, bas, gauche, gauche, bas, droite, haut, haut, gauche, bas, droite, bas, gauche, haut, droite, droite, bas, gauche, haut, gauche, haut, droite, bas, bas, droite, haut, haut, bas et droite.

Puzzle 4 :

Haut, gauche, gauche, gauche, droite, droite, bas, droite, haut, gauche, gauche, bas, droite, haut, gauche, gauche, bas, droite, haut, droite, bas, gauche, haut, droite, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, gauche, haut, droite, droite, droite, bas, haut, gauche, gauche, gauche, bas, droite, haut, droite, bas, gauche, gauche, haut, droite, droite et droite.

Puzzle 5 :

Haut, droite, bas, gauche, haut, gauche, gauche, bas, gauche, haut, droite, droite, droite, bas, droite, haut, gauche, gauche, gauche, gauche, bas, droite, haut, droite, droite, droite, bas, gauche, haut, gauche, gauche, bas, gauche, haut, droite, bas, droite, haut, droite, droite, gauche, gauche, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite, haut, droite, droite, bas, gauche, haut, droite, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite, droite, haut, gauche, gauche, gauche, bas, droite, droite, droite et droite.

Maintenant, allez vers l'autre pièce et sortez car la troisième machine est en panne. Retournez vers la fontaine et approchez-vous du distributeur de batteries, à droite. Utilisez les deux pièces et achetez deux batteries.

Sautez de nouveau dans la fontaine, refaites le même chemin et utilisez le carburant de nouveau pour remplir le réservoir de l'élévateur. Montez, allez à l'extérieur de la serre, approchez-vous du policier et discutez avec lui. Combinez le bandage avec les piles et donnez-lui le tout. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte et entrez.

L'Ascenseur

Examinez le grand pot contenant une plante, à droite, pour qu'un robot arrive et nettoie la saleté. Dès que celui-ci arrive, capturez-le puis récupérez la prise de courant qu'il laisse tomber.

Ensuite, avancez à gauche et approchez-vous des panneaux. Allongez-vous, touchez la feuille de la plante pour savoir comment atteindre le second étage. Cliquez sur le panneau de contrôle puis sur les prises afin d'obtenir une forme d'étoile et sortez de l'ascenseur.

La Réception

Avancez à gauche et actionnez le levier vers le bas à plusieurs reprises jusqu'à ce que la machine à nettoyer disparaisse dans la pièce suivante. Entrez dans cette même pièce, montez sur la machine et récupérez les ciseaux sur l'étagère.
Par la suite, revenez à la pièce précédente et actionnez le levier en haut deux fois pour le faire revenir sous le lustre. Repérez la boite électrique près de l'entrée (à droite) et cliquez dessus pour désactiver le courant. Ensuite, montez sur la machine, prenez les ciseaux et coupez le fil électrique pour récupérer le lustre.

Descendez, prenez le lustre et placez-le derrière la machine. Ensuite, rétablissez le courant électrique et actionnez le

levier vers le bas deux fois. Une fois que la machine est dans la salle de bain, accrochez le lustre dans les toilettes et actionnez le levier de nouveau vers le bas.

Par la suite, approchez-vous du trou et appuyez sur le papier toilette pour descendre. Cliquez sur la bombe pour l'atteindre et désarmez-la. Pour ce faire, récupérez tous les fusibles et placez-les dans cet ordre : D, B, E, A et C.

Une fois que la bombe est désarmée, retournez à la réception et montez les escaliers.

La Salle de contrôle

Avancez à gauche, appuyez sur le bouton rouge pour ouvrir l'armoire et résolvez les deux puzzles. L'objectif est de déplacer les chaines afin de placer la verte au bon endroit.

Une fois que les puzzles sont complétés, récupérez le fil électrique et approchez du grand robot, au milieu. Utilisez le fil sur la tête du robot et effectuez le mini jeu qui suit. En effet, l'objectif du jeu est de récupérer le pistolet pour éliminer tous les monstres.
Mais avant de vous emparer du pistolet, vous devez trouver la clé de la cellule. Pour cela, allez à droite, droite, droite, bas, gauche, gauche, gauche, haut et au sud. Ensuite, rebroussez chemin, récupérez le pistolet et achevez les 33 monstres du labyrinthe. Si votre état de santé est critique, ramassez les points bleus pour le restaurer.

Une fois que ce mini-jeu est achevé, vous obtenez la dernière prise de l'ascenseur. Par conséquent, descendez les marches et retournez à l'ascenseur.

L'Ascenseur

Entrez dans l'ascenseur, prenez la prise de l'ascenseur et formez une étoile à huit pointes pour descendre au sous-sol.

Le Sous-sol

Marchez vers la droite, prenez le marteau et frappez la vitre. Prenez la clé et retournez à l'ascenseur. Repérez un guichet à droite de l'ascenseur, utilisez la clé et ouvrez-le. Prenez la bombonne qui s'y trouve et retournez au sous-sol.

Approchez-vous du cadenas, utilisez la bombonne pour le geler puis utilisez le marteau pour le détruire.

Après la scène durant laquelle vous sauvez votre amie, sortez de la tour et allez à gauche. En examinant le panneau, vous remarquez que le dispositif émet des sons différents. En effet, vous devez reproduire le son qui est joué par la radio qui se trouve à l'intérieur de la tour. Pour ce faire, retournez à l'intérieur, ouvrez la radio et mettez la fréquence 7 : 108. Écoutez le son émis et reproduisez-le avec le dispositif.

Supposons que la touche de gauche et le numéro 1 et la dernière (à droite) est le numéro 5. Voici la séquence qu'il faut effectuer : 1, 4, 2, 3, 5, 2 et 3. Une fois que l'échelle apparait, utilisez l'autre robot et tournez rapidement le clapet près de l'échelle. Enfin, grimpez à l'échelle et prenez l'avion. Félicitations ! Vous êtes venu à bout de Machinarium !

Macpipes

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

04 FACT
08 BEAM
12 LIPS
16 HORN
20 WAVE
24 GREY
28 FIST
32 TASK

Madden NFL 2000

© Aspyr / EA Tiburon

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Terminez le niveau Madden et entrez un des codes suivants:

1972 Raiders: 32767
1972 Steelers: LEARNTOSWIM
1976 Patriots: 10MOREMIN
1976 Raiders: TONSOFMEAT
1981 Chargers: DRBENWAY
1981 Dolphins: 3000
1985 Bears: ONELINECHNGE
1985 Dolphins: CTHULHU
1986 Broncos: MILKBAR
1986 Browns: FUNKENSTEIN
1988 49ers: COSMICSLOP
1988 Bengals: GAMMALITE
1990 Bills: CNOTES
1990 Giants: ALTXY
1995 Colts: GREASY
1995 Steelers: STILLERS
1997 Broncos: NUMINOUS
1997 Packers: HUGECHICKIN
All 60's Team: MOJO
All 70's Team: SIDEBURNS
All 80's Team: TRICKLEDOWN
Bonus toutes les équipes Madden: TEAMMADDEN
Bonus équipe clowns: KILLERJOKE
Bonus équipe EA Sports: WEARETHEGAME
Bonus équipe industriele: INTHEFUTURE
Bonus équipe Madden spéciale: HAVETHEROCK
Bonus équipe Marshalls Fantasy: COWBOYS
Bonus équipe Praetorians: PHALANX
Bonus équipe Sugarbuzz: SNAPTACLEPNT
Bonus équipe Tiburon: SHARKATTACK
Limites du terrain de jeu électriques: OLDSPARKY
Tackles dificiles: WIMPBALL
Stade Alpha Blitz: PANCAKES
Stade clown: SIDESHOW
Stade Dodge City: WILDWEST
Stade EA Sports: ITSINTHEGAME
Stade Tiburon Bros.: WEPUTITTHERE
Stade Noel: XMASGIFT
Plus de maladresse: HANDSOFLARD
Plus de blessures: PAINFUL
Points de défense: FRACORAS
Fatigue rapide: FINALBUILD
Super sauts: AIRMADDEN
Super pointes de vitesse: PHOTON

Maelstrom

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Appuyez sur L à l'écran principal.

PAROLES DE CHANSON CACHÉES

Apuyez sur X à l'écran principal pour voir des oaroles des Red Hot Chili Peppers.

MODE NOEL

Mettez vote Mac à la date du 25 déembre.

Magic Marble

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

1	ADVERTISER
2	EVERYWHERE
3	TOOTHPASTE
4	CONNECTION
5	CLEVERNESS
6	COPYWRITER
7	TELEVISION
8	CIGARETTES
9	COMPLICATE
10	IMPOSSIBLE
Fin	INTERESTED

Majesty : The Fantasy Kingdom Sim

© Infogrames / Cyberlore Studios 2000

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Appuyez sur [Enter] pendant le jeu et tappez un des codes suivants:

10,000 pièces d'or: fill this bag
Tous les batiments disponibles: build anything
Tous les sorts: give me power
Carte entière: revelation
Perdre la partie: i'm a loser baby or now you die
Restorer les ppoints de damage: restoration
Sorts infinis: cheezy towers
Voir vitesse: frame it
Héros sélectioné gagne 5 niveaux: grow up
Gagner la partie: victory is mine

Maniac

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Appuyez sur L à l'écran principal.

Marathon

© Bungie

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Au menu de départ, quand vous appuyez sur "New game", maintenez simultanément enfoncées les touches : Command et

.

TOUTES LES ARMES

Tappez "jackpot" pendant le jeu et tappez "all".

Marathon 2 : Durandal

© Bungie

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez [Command] + [Option] et commencez une nouvelle partie.

PISTES AUDIO BONUS

Jouez la deuxième piste audio dans un lecteur de CD pour le thme principal du jeu. Jouez la troisième piste pour entendre des samples de Bob sur un thème de Noel.

Marathon Infinity

© Bungie

+ D'INFOS FORUM

PISTE AUDIO BONUS

Jouez la deuxième piste audio dans un lecteur de CD pour le thme principal du jeu. Jouez la troisième piste pour entendre des samples de Bob sur un thème de Blue Danube.

CHOIX DU NIVEAU

Commencez une partie en maintenant [Command] + [Option].

Mario is Missing !

© Software Toolworks 1993

+ D'INFOS FORUM

COMBATTRE DIRECTEMENT LE BOSS FINAL

Le code suivant s'effectue à l'écran "Continuer" : JPF13HT

Mars Rising

© Ambrosia

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez [Option] et commencez une partie à un ou deux.

MUSIQUE DE NOEL

Mettez votre Mac à la date du 25 Décembre et commencez une partie.

MESSAGE D'ANNIVERSAIRE

Mettez votre Mac à la date du 20 janvier et commencez une partie.

Master Of Orion

© MicroProse / SimTex

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Maintenez [Option] et entrez un des codes suivants:

Désactiver les évenements: EVENTS
Montrer toutes les planetes et les ennemis: GALAXY
100 crédits: MOOLA

Master Of Orion 2

© MacSoft / SimTex 1997

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Maintenez [Control] et tappez un des codes suivants:

Finir la recherche tech actuelle: "billgates" or "gates"
Courses bonus: bell
Finir la construction actuelle: finish
Afficher le score: Any score
1000 AC: Any trump
Omniscience: Any davinci
Augmenter technologie: Any edison
Choisir le héro: Any napoleon
Tours infinis: Any asimov
Attaque Antarra: Any intel

Mathville

+ D'INFOS FORUM

ARGENT INFINI

Commencez une partie et entrez dans "Work" building". Choisissez 30,000 $ et choisissez une question. Répondez correctement et acceptez l'argent. Retournez sur l'écran précédant et acceptez encore. Refaites cette astuce tant que vousle voulez.

MDK

© Playmates / Shiny Entertainment

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants (une seule fois pas niveau) :

`BIGGRENADE`	?
`KILL`	Suicide
`MAKEMEFULL`	Santé maximale
`MASTERBLASTER`	?
`TWISTANDSHOUT`	?

Mechwarrior 2 : 31st century combat

© Activision 1996

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Maintenez [Ctrl] + [Option] + [Shift] et tappez un des codes suivants:

Invincibilité: blorb
Munitions infinis: cia
Désactiver traque de chaleur: coldmiser
Voir le site de MW2 Sim: dorcs
Arme nucléaire: enolagay
Jump jets: flygirl
Mini vue avant ou arrère: "front" ou "tlofront"
Limite de temps: hangaround
Gagner la mission: icanthackit
Echouer la missoin idkfa
Sphères: michelin
Jumpjet infini: mightymouse
Message "Freebirth vulgarity will not be tolerated!": "shit" ou "fuck".
Camera: tinkerbell
Vision rayon X: xray
Plus de temps: zmak
message "ATTENTION ENEMIES: Don't mess with the blimp.": lairdo
Message cahé: dei

Mechwarrior 2 : Ghost Bear's Legacy

© Activision 1996

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Maintenez [Ctrl] + [Option] + [Shift] et tappez un des codes suivants:

Invincibilité kent
Détruire tous les ennemis: kaboom
gagner la mission: putz
Détruire le mech choisi: palex
Traque de chaleur: burr
Plus de temps: speedygonzales
Rajouter jumpjets: jumbo

Memoria

© Deep Silver / Daedalic Entertainment 2013

+ D'INFOS FORUM

TERMINER LE JEU PLUS TÔT QUE PRÉVU / FIN ALTERNATIVE

Dès le début, vous pouvez terminer le jeu plus tôt que prévu. Pour ce faire, il vous suffit de répondre "No, I don't like riddles" ("Non, je n'aime pas les énigmes") après que Fahi vous ait demandé si vous aimiez cela. Non seulement vous aurez une fin alternative débouchant sur les crédits, mais en plus vous débloquerez le succès "Job Done" dont l'illustration est une Troll Face...

Might and Magic III : Isles of Terra

© New World Computing 1993

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Tappez undes codes suivants au miroir de téléportation:

Combat d'arènes pour plus de points: arena
Voir la fin: blastoff
Trésor en plus dans la cave du Dragon: doe meister
Retourner à Fountainhead: home
Avoir orbe: orb meister
Battre Rat Overlord: rats
Swamptown (Feu): doomed
Wildabar (Wildabar): freeman
Blistering Heights (Air): redhot
Baywatch (Terre): seadog

Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge

© LucasArts 1991

+ D'INFOS FORUM

VARIANTE DES GRAPHISMES

Tappez "rough" pendant le jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

1/ Première partie : Le début du jeu

Laissez le méchant Largo vous piquer la totalité de votre porte-monnaie. Vous n'avez plus un sou en poche. A côté du pont, prenez le panneau puis la pelle. Allez ensuite chez le cartographe (Wally). Discutez avec lui et épuisez tous les dialogues. Profitez-en pour ramasser la feuille de papier reposant sur le sol. Quand Wally détourne le regard, volez lui son monocle. Allez à la taverne et parlez au barman. En sortant, récupérez le crachat qui dégouline le long du mur grâce à la feuille de papier. Accédez à la cuisine du bateau en passant par la fenêtre de celui-ci. Une fois dans la place, saisissez le couteau et sortez par la même fenêtre. Allez à l'hôtel. Après avoir coupé la corde du crocodile, prenez dans le bol les morceaux et sortez. Allez à la blanchisserie. Ramassez le seau sous les trois pirates (vous ne devrez faire cette action que dans le mode difficile).

Sortez de la ville, allez à la plage et prenez le bâton qui se trouve par terre (mode difficile). Rejoignez le cimetière. Grimpez la colline et creusez avec la pelle la tombe du grand-père de Largo. Vous avez entre vos mains un de ses os. Rejoignez le marais. Une fois sur place, remplissez le seau de boue. Naviguez grace au cercueil et dirigez-vous vers la tête de mort. Dans le temple vaudou prenez la ficelle (mode difficile). Discutez avec la prêtresse qui vous confiera la liste des ingrédients nécessaires à la fabrication de la poupée vaudou. Donnez-lui le crachat et l'os du grand-père de Largo. Retournez à l'hôtel et entrez dans la chambre de Largo. Prenez la perruque (et si vous êtes en mode facile la chemise sur le lit qui contient les quatre ingrédients de la poupée). Posez le seau au sommet de la porte de la chambre fermée. Rendez-vous à la blanchisserie. Parlez à Mad Marty. Retournez dans la chambre de Largo après son intervention. Volez le ticket du blanchisseur (il se trouve derrière la porte) et récupérez l'habit de Largo chez le blanchisseur (mode difficile).

Retournez au marais donner les derniers ingrédients obtenus. Jouez à la poupée vaudou grace aux aiguilles sur la poupée (le pirate est dans sa chambre). Retournez à la blanchisserie. Veillez à ouvrir la boîte à côté des trois pirates. Accrochez le bâton auquel vous pourrez attacher le bout de ficelle. Mettez le fromage dans le piège. Dès que le rat commence à manger, tirez sur la ficelle. Le piège a fonctionné. Récupérez le tout. Retournez dans la cuisine du bateau et mettez le rat dans la "vichyssoire". Sortez et commandez au barman un bon repas. Acceptez l'emploi. Vous prenez la place du cuisinier dans la cuisine avec un jackpott de 450 pièces de huit. Sortez par la fenêtre et allez vers la péninsule du sud de l'île. Discutez avec le Capitaine Dread. Donnez-lui le monocle et payez votre voyage ; vous voilà parti.

2/ Seconde partie : Retrouver les 4 morceaux de la carte

Une fois sur le bateau, ramassez les graines et allez parler au capitaine. Demandez-lui de vous conduire à l'île de Phatt. Vous voilà en prison. Prenez le bâton se trouvant sous votre matelas et utilisez-le avec l'os. Utilisez ce dernier pour prendre la clé se trouvant sur le chien. Ouvrez la porte. Saisissez les deux enveloppes sur l'armoire (une seule dans le mode facile). Votre inventaire est contenu dans ces enveloppes. A la bibliothèque. Inscrivez-vous y via le bibliothécaire. Une fois votre carte provisoire en poche empruntez le livre des recettes vaudous, celui des grandes épaves et un autre (peu importe). Avant de partir n'oubliez pas d'ouvrir le phare miniature pour y prendre la lentille. Sortez de la

bibliothèque. Suivez le joueur dans l'allée et frappez à la porte pour avoir le numéro suivant. Donnez le premier chiffre que vous montre la main lorsqu'elle est apparue. Allez au niveau de la grande roue et utilisez-y le numéro. Vous gagnerez une invitation au bal costumé. Allez chez le gouverneur, persuadez le garde qu'il y a le feu aux cuisines. Montez dans la chambre du gouverneur. Prenez le livre qui repose sur son ventre en le substituant par le livre emprunté au hasard à la bibliothèque. Rendez-vous au magasin de l'île de Booty.

Dans un premier temps, allez chez le marchand de costumes pour obtenir un déguisement grace à l' invitation. En sortant, prenez un prospectus en parlant à la dame qui les distribue (Kate). Faites ensuite vos petites courses au magasin : achetez la scie, le panneau "Attention perroquet", la corne de brume et la plume (elle se trouve sous le comptoir). Procurez-vous aussi le miroir : vous devez pour cela utiliser vos graines de perroquet sur le crochet qui tenait le panneau que vous venez d'acheter (dans le mode facile, achetez directement le premier morceau de carte). Rendez-vous chez le gouverneur.

Entrez par la porte principale de la maison. Dans le salon volez le morceau de carte. Sortez. Parlez gentiment à Elaine. Prenez la rame (sur le mur) et sortez de la maison. Allez derrière celle-ci et secouez maintes fois la poubelle. Le cuisinier énervé par vos vilaines manières sortira et vous poursuivera. Tournez autour de la maison pour le semer. Entrez dans la cuisine et prenez le poisson. Prenez le chien (en vous approchant petit à petit). Vous pouvez essayer de récupérer le morceau de carte, mais il s'envolera systématiquement (dans le mode facile, le morceau de carte est accessible directement).

Rendez-vous au port de Phatt. Donnez le poisson au pêcheur, vous obtiendrez sa canne à pêche. Utilisez cette dernière pour récupérer le morceau de carte au niveau de la falaise de Booty. Allez à l'arbre géant. Utilisez la rame avec le trou et montez dessus. Réparez votre rame chez le charpentier de Scabb. Utilisez de nouveau l'objet au niveau de l'arbre de Booty. Grimpez jusqu'au sommet et prenez le téléscope. Dans la cabane, utilisez le chien sur le tas de papier. Ca y est vous obtenez le morceau de carte ! Et d'un !

Allez à la taverne de Scabb. Grace à votre carte de bibliothèque, commandez une boisson jaune et une boisson bleue. Mélangez-les. Utilisez la banane sur le métronome (à gauche sur le piano) afin de capturer le singe. Rendez-vous à Phatt et utilisez le prospectus sur votre avis de recherche. Sortez de cet écran et revenez-y. A la prison, utilisez la clé pour délivrer l'innocente enfermée à votre place. Volez lui son enveloppe (elle contient une bouteille). Rendez-vous aux chutes d'eau. Derrière la cascade utilisez votre singe sur la pompe et passez dans le trou formé au milieu de la chute.

Entrez dans la maison et menacez le vieil homme s'y trouvant. Acceptez son défi. Soyez rapide : pendant que le pirate part se chercher un verre, utilisez le votre sur l'arbre et remplissez-le avec la bouteille que vous avez volée à la prison. Après votre écrasante victoire sortez et utilisez le télescope dans l'arbre. Rentrez de nouveau dans la maison, posez le miroir dans le cadre et ouvrez les volets. Appuyez sur la brique éclairée (elle est sur le mur de gauche au fond de la pièce). Une fois dans la cave, prenez le deuxième morceau de carte. Et de deux (on notera que dans le mode facile, il vous suffira de pousser le levier à côté de la trappe et de prendre la carte au squelette).

Allez sur Booty, et participez au concours de crachat. Pour gagner utilisez quelques petites astuces : servez-vous de la corne et déplacez les drapeaux dès que l'arbitre s'est éloigné. Buvez votre breuvage verdâtre et ne crachez que lorsque le foulard de la dame s'envolera. Vous obtenez une plaque de bronze. Vendez-la chez le marchand. Dans le livre des épaves, notez les coordonnées du naufrage du Singe Fou.
Louez le bateau de Kate et rendez-vous y. Remontez grâce à l'ancre la tête de singe. Il ne vous reste plus qu'à retourner au magasin pour échanger votre nouvel objet contre le troisième morceau de carte. Et de trois, plus qu'un !

Retournez sur l'île de Scabb. Allez à la blanchisserie pour couper avec la scie la jambe de bois du pirate. Prenez le marteau et les clous du menuisier. Rendez-vous sur Booty et trouvez le vendeur de cercueils. Lorsque Stan entre (après votre insistance) dans une de ses boîtes, utilisez le marteau et les clous pour l'enfermer. Volez la clé de la crypte qui se trouve au-dessus du comptoir. Ouvrez la crypte avec la clé. Entrez et lisez le livre que vous avez volé chez le gouverneur. Ouvrez la bonne tombe (dans le mode facile, vous obtiendrez le nouveau morceau de carte).

Après avoir pris les cendres, rendez-vous chez Mojo dans les marais. Dans la première pièce prendre le pot "Cendres". Allez donner à Mojo les cendres du mort avant de retourner au cimetière de Scabb. Utilisez la potion sur Rapp Scalion. Acceptez le marché. Prenez la clé et allez à l'auberge de la plage de Scabb. Utilisez la clé pour entrer et coupez le gaz. Retournez voir Rapp qui vous confiera le dernier morceau de carte. Yeaah !

Donnez ensuite la carte reconstituée à Wally. Par la même occasion, confiez-lui la lentille du phare pour qu'il la reproduise sur une seule grande feuille. Il le fera que si vous allez chercher chez Mojo un sac. Allez-y. Dedans, vous y trouverez une bombe et des allumettes. Retournez voir Wally, Horreur, LeChuck l'a capturé ! Retournez au marais et entrez dans la grosse caisse.

3/ Troisième partie : Petite visite de la forteresse de LeChuck

Vous voilà dans la forteresse. Cherchez Wally dans la prison. Parlez-lui. Vous devrez partir à la recherche de la clé. Retournez au niveau des panneaux lisez-les et allez dans le fond (deuxième plan). Examinez le papier où il y avait le crachat. Hourra, ce n'est rien d'autre que le plan qui permet d'accéder à toutes les autres parties de la forteresse. Poussez dans le bon ordre les différentes statues et prenez le passage secret qui vient de s'ouvrir. Vous aurez sans doute remarqué que la quatrième strophe n'est autre que la première du paragraphe qui la suit. Si vous avez choisi le mode facile, vous pourrez avancer dans la forteresse jusqu'à la porte. Poussez celle-ci (en mode difficile, elle n'apparaîtra que si vous ne vous êtes pas trompé dans l'ordre des paragraphes). Prenez la clé se trouvant côté du trône.

Ca y est vous découvrez les geôles de la forteresse. Libérez-vous rapidement en buvant à l'aide de la paille la boisson (mixture) verte et en crachant par deux fois sur le bouclier se trouvant à votre droite. Si vous avez choisi le mode facile, acceptez l'idée que Wally vous proposera. Vous voilà dans l'obscurité. Grattez une allumette dans le sac à gri-gri. Vous voilà prêt à affronter la quatrième et dernière partie.

4/ Quatrième et dernière partie : L'île au trésor

Arrivé sur la plage, parlez à l'ermite. Ramassez la bouteille, le verre de martini et le levier. Brisez la bouteille sur un rocher. Remplissez le verre d'eau de mer et utilisez le tout dans l'alambic. Bon dessalage de l'eau en perspective. Utilisez enfin le levier pour ouvrir le tonneau. Vous récupérerez trois biscuits (dans le mode difficile, vous n'en obtiendrez qu'un seul).

Arrivé dans la jungle, prenez à gauche et arrivez au niveau de l'arbre. Dans le mode difficile, utilisez votre bouteille cassée sur le sac en l'air pour récupérer un paquet de gateaux. Retournez au niveau du perroquet et donnez-lui un biscuit : il vous donnera une direction (notez-la). Retournez dans la jungle mais tournez à droite. Vous arriverez devant une petite étendue d'eau. Détachez la ficelle qui entoure la boîte et ouvrez cette dernière avec votre pied de biche. Prenez la dynamite à l'intérieur. Le perroquet vous a donné une direction, empruntez-la. Arrivé à destination, donnez-lui un autre biscuit. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous arriviez au niveau d'une grande croix. Creusez alors avec la pelle et lorsque vous atteindrez le dur, posez-y les explosifs après les avoir allumés avec votre dernière allumette.

Pour sortir de cette nouvelle galère, utilisez la corde avec le levier, vous obtiendrez un grappin flambant neuf. Lancez-le au niveau des tiges du plafond. Récupérez le coffre, une fois de plus vous vous retrouvez dans les ténèbres. Actionnez l'interrupteur sur votre gauche. Horreur, LeChuck est non seulement vivant mais à deux mètres de vous. Retournez dans la salle du coffre et prenez le ticket. Allez ensuite dans la salle où sont entreposés les cartons (prenez-y le ballon, la poupée et la bouteille). Rejoignez alors l'infirmerie et récupérez la seringue, la tête de papa dans le tiroir et la paire de gants dans la poubelle de droite. Dans la pièce du distributeur de grog, tirez le retour de pièces pour en obtenir une. Puis gonflez à l'aide de l'hélium le ballon et les gants. LeChuck arrivera et se penchera afin de ramasser la piecette. Voler le slip du pirate en utilisant l'action "prendre" sur LeChuck. Appelez l'ascenseur. Tirez sur le levier pour le faire partir dès l'arrivée du pirate. Vous pouvez maintenant récupérer sa barbe. Redescendez. Donnez au pirate le mouchoir, il vous le rendra sali. Vous avez désormais tous les ingrédients pour fabriquer une nouvelle poupée vaudou. Mettez la poupée en plastique, le slip, le crâne, le mouchoir et la barbe dans le sac à gri-gri. Vous obtenez une magnifique poupée. Vous avez la poupée, vous avez une aiguille (la seringue), utilisez ces deux objets ensemble quand vous rencontrez LeChuck. Cinématique finale.

Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge : Special Edition

© LucasArts 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre I : The Largo Embargo

L'ile SCABB

Après la cinématique, récupérez la pelle accrochée à l'enseigne " interdit de creuser ". Lorsque vous traverserez le pont, Largo LaGrande vous prendra tout votre argent quelque soit le dialogue que vous choisirez.

Continuez tout droit jusqu'à la deuxième porte à droite et prenez le monocle de Wally le cartographe lorsqu'il se frotte les yeux. En bas de sa chambre se trouve une rame de papier, prenez-en une. Passer ensuite au bateau, tout en haut. Discutez avec les trois pirates qui dorment et vous obtiendrez un oeuf. N'oubliez pas de prendre le seau posé juste à gauche. Retournez à la première porte, à l'entrée du village, vous pouvez ainsi acheter le " Wood polish " du menuisier. Tout en bas, vous trouvez le bar. Discutez avec le barman jusqu'à l'arrivée de Largo. Prenez le papier blanc et ramassez le crachat. Sortez du bar, passez à travers la fenêtre ouverte en bas du même bateau et vous vous retrouverez dans la cuisine. Prenez le couteau posé sur la table et sortez par la fenêtre.

Passez au dernier bateau à gauche, utilisez le couteau pour libérer le petit alligator attaché. Ramassez quelques morceaux de fromage et puis passez à la chambre supérieure. Dépêchez-vous de prendre la perruque en face avant que Largo n'arrive. Retournez maintenant au point de départ et continuez tout droit. Une carte de l'ile s'affichera, dirigez-vous vers la plage (Beach). Prenez la branche qui se trouve sous les arbres.

Revenez à la carte et dirigez-vous vers le cimetière, en bas. Sur la colline, vous trouvez quatre tombes, utilisez la pelle pour creuser la première, celle de " Marco Largo LaGrande ".

Vous obtiendrez ainsi un os. De retour à la carte, dirigez-vous vers le marais (Swamp), remplissez le seau avec de la boue puis utilisez le cercueil comme barque. Naviguez tout droit jusqu'à la cabane (Shack).

Prenez un bout de fil à côté de la tête de mort et puis avancez à droite. Il fait un peu sombre mais vous pourrez apercevoir un passage. Parlez avec la dame qui vous donnera une liste Vaudou. Vous possédez déjà la perruque, le crachat et l'os. Votre prochaine destination sera alors la chambre de Largo. Fermez la porte et placez le seau plein de boue juste au dessus de cette dernière.

Suivez Largo à la blanchisserie, appliquez le " Wood polish " sur le pied du pirate et vous obtiendrez un oeuf. Ouvrez la boite qui est juste au dessous, placez la branche pour la maintenir ouverte puis reliez la branche au fil et placez les morceaux de fromage dans la boite. Placez-vous à droite et dès que le rat commence à manger, tirez le fil. Ouvrez la boite et récupérez le rat. Jetez-le dans la marmite qui se trouve dans la cuisine du bar puis parlez au barman. Dès qu'il vire le cuisinier, acceptez la place vacante et vous obtiendrez 420 oeufs.

Sortez par la fenêtre et retournez à la chambre de Largo. Fermez la porte et récupérez le ticket de réclamation ce qui vous permettra d'obtenir le soutien-gorge de l'employée de la blanchisserie. Ramenez ce dernier ingrédient à la dame Vaudou qui vous donnera une poupée et des aiguilles.

De retour à la chambre de Largo, combinez rapidement les aiguilles et la poupée Vaudou. Après la cinématique, vous aurez un livre et Largo quittera l'ile.

Ouvrez l'inventaire et cliquez avec le bouton droit sur le livre. Maintenant, allez à " Peninsula " en bas de la carte, à gauche. Entrez dans la maison-bateau et parlez au capitaine Dread. Donnez lui le monocle pour compléter le chapitre.

Chapitre II : Four Map Pieces

Avant d'entrer à la maison-bateau, récupérez le poster du perroquet posé juste à votre gauche puis parlez au capitaine Dread, vous aurez ainsi une carte et votre destination sera l'ile PHATT.

L'ile PHATT

Surprise ! Vous êtes recherché ! Discutez avec le gardien. Toutefois, quelles que soient les réponses, le gardien vous emmènera chez le gouverneur puis direct en prison. En bas, vous trouverez un lit. Cliquez dessus puis ramassez le bâton.

Utilisez ce dernier pour récupérer l'os du squelette à gauche. Il ne vous reste qu'à donner l'os au chien qui vous laissera la clé. Ouvrez la porte de la cellule et prenez les deux enveloppes posées sur le bureau d'en face puis sortez de la prison. Ouvrez votre inventaire et cliquez sur les enveloppes pour récupérer vos outils, une banane et un organe. A votre droite, vous trouvez une allée, une bibliothèque et une deuxième allée.

Le casino

Dans la première allée se trouve le dealer et un joueur qui ne rate pas ses coups. Au départ ne misez rien. D'abord suivez le joueur qui se présentera devant la porte verte dans la deuxième allée. Après son départ, frappez à la porte et demandez le prochain numéro gagnant. L'homme à son tour vous demandera un code. Indiquez toujours le premier chiffre qu'il montre des doigts et ne faites pas attention à ce qu'il dit. Refaites ça trois fois et vous aurez le numéro gagnant. Maintenant allez au dealer et misez sur ce numéro. Refaites le coup pour gagner les trois récompenses.

La bibliothèque

A l'entrée de la bibliothèque, vous trouvez la miniature d'un phare, ouvrez-la et prenez la lentille. Maintenant demandez un livre à la vielle dame qui se trouve au fond de la bibliothèque. Donnez-lui des informations sur vous, n'importe lesquelles et vous aurez une carte.

Allez au catalogue et choisissez les titres suivants (vous en aurez besoin plus tard) :
- Reciepes Voodoo : " The joy of Hex " 101 essential Voodoo recieps. Casier "PQR"
- Quotations " Famous Pirate Quotation ". Casier "PQR"
- Disaster " Great Shipwreeks of our centery " from lime-life disaster series. Casier "CD"

Vous pouvez ainsi les récupérer auprès de la vielle dame.

Sortez de la bibliothèque et parlez au pécheur assis au bord du quai. Il vous proposera un défi, acceptez-le. Prochaine destination, la maison du gouverneur qui se situe en bas de l'ile PHATT. Ouvrez le portail et parlez au gardien. Montez à la chambre du gouverneur et échangez le livre de " Big Whoop " avec celui posé sur son ventre. Prenez le bateau de Dread et passez à l'ile BOOTY.

L'ile BOOTY

Entrez dans la boutique se trouvant à votre gauche et achetez la scie, la corne et l'enseigne " Beware of Perrot ". En achetant ce dernier, son crochet restera vide. Attachez le poster du perroquet au dessus et ainsi vous pourrez acheter le miroir.

Sortez de la boutique et allez au magasin des costumes. Présentez au vendeur votre invitation et il vous donnera une robe. Sortez du magasin et parlez à la jeune femme habillée en vert. Demandez-lui une de ses brochures ensuite continuez tout droit. Sur la carte de l'ile, dirigez-vous vers la maison qui est en haut, à gauche. Montrez l'invitation au gardien et mettez votre costume pour qu'il vous laisse passer.

Avant d'entrer à l'intérieur de la grande maison, passez par derrière. Poussez la poubelle deux fois, ainsi le cuisinier

vous prendra en chasse, faite le tour de la maison et entrez par la cuisine.

Prenez un poisson dans le seau posé sur la table puis sortez. Retournez à la maison, ouvrez la porte et entrez. Prenez la première pièce de la carte posée sur le tableau accroché à votre gauche. En sortant, vous serez fouillé par le jardinier puis il vous conduira à la gouvernante Elaine. Discutez avec elle et faites en sorte qu'elle ait pitié de vous (choisissez toujours la première réponse) puis demandez-lui la carte. Elle la jettera par la fenêtre. Sortez de la maison et essayez d'attraper la carte. Revenez maintenant à la chambre d'Elaine et récupérez la rame accrochée au mur. Quittez la maison et prenez le chien avec vous, vous en aurez besoin plus tard.

Allez maintenant au grand arbre qui est au sommet de l'ile BOOTY. Prenez la rame et enfoncez-la dans le deuxième trou du tronc de l'arbre puis essayez de monter dessus. Appréciez le show ensuite ramassez la rame cassée et sortez en allant à l'ile PHATT.

L'ile PHATT

Prenez la brochure de capitaine Kate et collez-la sur l'affiche qui porte ta photo en tant que recherché. Visitez le pêcheur au bord du quai et montrez-lui le gros poisson que vous aviez volé à la cuisine. Ainsi, vous emportez le défi et vous gagnez sa canne à pêche.
Montez sur le bateau du capitaine Dread, pendant ce temps, capitaine Kate sera interpelée par le gardien et emprisonnée. Retournez à l'ile et allez à la prison, prenez l'enveloppe posée sur le bureau puis libérer Kate avec la petite clé. Allez maintenant à l'ile SCABB.

L'ile SCABB

Présentez la rame cassée au menuisier. Descendez maintenant au bar, demandez tout ce qu'il y a à boire grâce à la carte de la bibliothèque. Il en existe trois sortes ; bleu, jaune et rouge. Accrochez la banane au métronome placé sur le piano, vous pourrez ainsi attraper le singe hypnotisé. Passez à la blanchisserie et sciez la jambe en bois du pirate puis revenez vite à la menuiserie.

Prenez le marteau et quelques clous. Quittez l'ile SCABB vers l'ile BOOTY.

L'ile BOOTY

Entrez dans la boutique de Stan et parlez au vendeur de cercueils. Demandez-lui une démonstration, dès qu'il entre dans le cercueil, ouvrez vite l'inventaire et combinez le marteau aux clous. Ainsi il sera enfermé, ce qu'il vous permet d'attraper la clé accrochée à la plus grande pierre tombale.

Retournez à la falaise en bas de l'ile, là où se trouve la carte. Utilisez la canne à pêche pour la récupérer. Un oiseau vous la piquera à mi chemin, suivez-le donc jusqu'au grand arbre. Enfoncez la rame réparée au deuxième trou. Grimpez sur la première planche puis sur la deuxième, ramassez la première et enfoncez-la au troisième trou. Montez dessus, ramassez la rame et enfoncez-la au quatrième trou et ainsi de suite jusqu'à atteindre le sommet. Récupérez le télescope tout en haut puis entrez dans la baraque. Placez le chien sur le tas de papiers et il vous remontera la première pièce de la carte. Descendez au village et participez au concours de crachat.

Soufflez dans la corne, pendant que tout le monde est distrait par le coup de canon, trichez en rapprochant les drapeaux à la ligne de départ. Mixez la boisson bleue avec la jaune dans votre inventaire, vous obtiendrez ainsi un mélange vert. Utilisez la paille pour le boire. Portez-vous volontaire pour le concours. Le premier essai sera un échec, ne paniquez pas, réessayez à nouveau.

Cette fois attendez que le ruban rouge de la spectatrice se mette à bouger avec le vent, à ce moment crachez ! Vous gagnerez ainsi la première place et une plaque du crachat comme récompense. Revenez maintenant au " BOOTY boutique ", présentez la plaque du crachat au vendeur en essayant de le convaincre que c'est le crachat de celui qui a tué LeChuck, vous obtiendrez 6000 pièces de Huit. Sortez de la boutique, ouvrez votre inventaire et lisez le livre intitulé " Great Shipwrecks of our century ". Vous obtiendrez des coordonnées comme par exemple " 39 Nord 86 Ouest ". Notez-les.

En échange de ces 6000 pièces de Huit, louez le bateau du capitaine Kate. Indiquez sur la carte les coordonnées que

vous aviez notées auparavant. Plongez et récupérez le galion (tête de singe). Refaites surface à l'aide de l'ancre. Enfin, échangez l'objet récupéré contre la deuxième pièce de la carte chez l'antiquaire de " BOOTY boutique ". Naviguez vers PHATT.

L'ile PHATT

Dirigez-vous vers les chutes d'eau, montez au sommet et fermez la pompe à l'aide du singe Jojo. Pénétrez dans la caverne qui apparaitra à la place des chutes et continuez tout droit vers la sortie. Montrez en direction de la maisonnette, ouvrez la fenêtre qui est à gauche et entrez par la porte. Discutez avec le vieillard, il vous offrira à boire. Versez le contenu du ver dans le petit arbre à gauche. Ouvrez l'inventaire et sélectionnez l'enveloppe que vous a donnée Kate, vous obtiendrez ainsi une bouteille de vin. Combinez-la avec votre verre.

En buvant le pirate retraité s'évanouit. Profitez-en pour accrocher le miroir que vous possédez sur le cadre. Sortez de la maisonnette et placez le télescope dans la main de la statue-singe. Poussez enfin la brique indiquée par la lumière puis prenez la troisième pièce de la carte de la main du squelette.

L'ile SCABB

De retour à SCABB, allez au cimetière. Utilisez la clé crypte pour y pénétrer. Lisez le livre intitulé " Famous Pirate Quotation ". Ouvrez ainsi le cercueil correspondant à la citation de " Rapp Scallion ".

Récupérez un peu de ses cendres et visitez la cabane de la dame-Vaudou. Prenez la crème " Asch 2 Life " qui se trouve entres les jarres, dans l'armoire.

En donnant les cendres à la dame-Vaudou, elle prépare un élixir pour la résurrection des morts. Retournez à la tombe de Rapp Scallion et appliquez cet élixir sur les cendres. Il vous donnera une clé et vous demandera d'éteindre le gaz qu'il a oublié de fermer, dans son restaurant.
Dirigez-vous vers la plage et pénétrez à l'aide de la clé dans la cabane, au fond, puis éteignez le gaz. Retournez à la tombe, réveillez Rapp à nouveau pour récupérer la dernière pièce de la carte.

Revenez désormais à Wally, le cartographe, donnez-lui la lentille puis n'importe quelle pièce de la carte. Il vous demandera une faveur. Allez à la dame-Vaudou pour la récupérer. De retour auprès de Wally, ce dernier aura disparu laissant un petit mot sur la table, lisez le. Revenez à la marée, ouvrez la caisse et entrez.

Chapitre III : Le Chuck Fortress

Continuez tout droit, pénétrez dans le tunnel (pas à l'arrière-tunnel) en allant tout droit.

Wally, emprisonné, vous demandera de chercher la clé pour le libérer. Revenez maintenant à l'arrière-tunnel et avancez à gauche. Cliquez avec le bouton droit sur le papier portant le crachat de Largo LaGrande et lisez les quatre strophes.

Chaque strophe correspond à une combinaison des membres d'un squelette, de haut en bas. Trouvez les portes représentant successivement de haut en bas les quatre strophes (respectez l'ordre indiqué).

Dans cet exemple, la première strophe dit que les mains sont connectées à la tête, la tête est connectée au bassin et que le bassin est connecté au pied. Poussez la porte représentant cette première strophe et entrez. Si cette porte ne se trouve pas dans votre chambre actuelle, cherchez-la dans la chambre voisine à gauche et ainsi de suite.

En pénétrant par la porte représentant la dernière strophe. Vous vous trouverez devant une énorme porte qui semble être verrouillée. Ne vous fiez pas aux apparences, en cliquant dessus elle s'ouvrira. Récupérez la clé attachée au mur pour réaliser qu'il s'agit d'un piège !

Wally et vous, serez suspendus par les bras dans la chambre de torture conçue spécialement par Le Chuck en votre honneur. Dépêchez-vous de combiner la paille avec la boisson verte. Crachez ensuite une fois dans la casserole qui est sous vos pieds et deux fois sur le bouclier à gauche de Guybrush. Vous serez libéré mais vous vous retrouverez dans une chambre toute sombre. Utilisez les allumettes pour éclairer la place.

Chapitre IV : Dinckey Island

Ramassez la bouteille à la plage, le verre de martini et la barre de fer (crowbar). Ouvrez le baril derrière le perroquet, dedans se trouve un autre morceau de biscuit. Discutez ensuite avec le vieillard.

Revenez à gauche et pénétrez dans la jungle, prenez la première allée à gauche et continuez tout droit. Brisez la bouteille sur le tronc de l'arbre puis utilisez-la pour déchirer le sac accroché à la branche.

Ramassez le paquet de biscuits puis retournez à la plage. Remplissez le verre de martini d'eau de mer puis versez-le dans la machine à distiller (Still). Combinez-le avec le paquet de biscuits. Vous aurez ainsi deux morceaux. En nourrissant le perroquet avec ces morceaux, il vous indiquera le chemin complet vers le trésor.

Revenez à la jungle, prenez le chemin qui mène en haut.

Ouvrez le trésor à l'aide de la barre de fer, récupérez les dynamites qui s'y trouvent. Prenez au milieu, à droite, encore à droite puis dépassez le dinosaure puis le dauphin.

Enfin, passez au milieu, à droite du tas de rochers. Creusez à l'aide de la pelle au dessus de la croix, combinez les dynamites avec les allumettes et utilisez-les sur le ciment.

Combinez la corde avec la barre de fer et accrochez-les en haut du puits.

Cherchez l'interrupteur dans le noir. Le Chuck vous téléportera par magie dans une autre chambre, il fera ainsi à chaque fois que vos chemins se croisent. Débrouillez vous, en suivant les indications, pour accéder à la chambre des premiers-secours. Ramassez la tête-de-mort, ouvrez le tiroir et récupérez la seringue. Enfin, ouvrez la poubelle au fond et ramassez les gants usés.

En sortant de l'infirmerie, continuez tout droit puis prenez la première porte à droite. Récupérez la poupée, le ballon vert et la bouteille se trouvant dans des boites par terre. Sortez, continuez tout droit puis pénétrez dans la seconde chambre, à droite. Utilisez le distributeur qui expulsera une pièce de monnaie. Quand LeChuck se penchera pour la ramasser, arrachez-lui sa culotte. Gonflez ensuite les deux gants et le ballon vert à l'aide de la bouteille d'hélium.

A la rencontre suivante avec Le Chuck, dépêchez-vous de lui tendre le mouchoir, il éternuera dedans. En accédant à l'élévateur, dépêchez-vous de tirer le levier. La barbe de Le Chuck sera coincée, ramassez-la. Ouvrez la porte d'en face, sortez et fabriquez tranquillement votre poupée-Vaudou.

Vous disposez désormais de tous les ingrédients : le sac juju, la tête-de-mort, la poupée, le mouchoir, la barbe de LeChuck et enfin sa culotte, il ne reste qu'à les combiner !

A la prochaine rencontre avec LeChuck, dépêchez-vous d'enfoncer la seringue dans la poupée-Vaudou en les combinant. Prenez-le en chasse jusqu'à la victoire.

Monopoly

© Hasbro Interactive / Westwood Studios

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR PLUS D'ARGENT

Au cours du jeu, pour avoir beaucoup d'argent, tapez CASH 5 fois consécutivement.

MEILLEURS MONOPOLES

Orange : Bas prix, bon taux de fréquentation et loyers quand même élevés
Jaune : Bon taux de fréquentation et loyers élevés
Bleu pale : très bas prix et bon taux de fréquentation
Chemins de fer : Bon taux de fréquentation (Seulement pour obtenir des fonds pour améliorer un autre monopole, mauvais comme monopole prédominant)
Bleu foncé : Évidemment, quand on tombe sur Promenade avec un hotel, c'est souvent la faillite, mais c'est rare et le cout des maisons est élevé

Mozart : Le Dernier Secret

© Micro Application / Gameco Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre I : Un songe étrange

Le chapitre est composé uniquement d'une cinématique.

Chapitre II : Un réveil difficile

Ouvrez l'armoire et prenez la louche et la marmite. Mettez la marmite sur le pichet d'eau pour remplir cette dernière. Allez vers la cheminée et prenez le crochet qui se trouve sur celle-ci. Mettez le crochet sur le haut de la cheminée (porte-crémaillère) puis moulinez le café qui se trouve sur l'étagère à gauche de la cheminée. Prenez le café moulu et mettez-le sur la marmite pleine d'eau qui se trouve dans la barre des tâches au-dessus de l'écran. Mettez la marmite de café sur le crochet au-dessus du feu de cheminée, puis, avec la louche, prenez le breuvage réchauffé et versez-le dans le bol qui se situe sur la table à droite de la cheminée. Sur cette table, prenez l'étui contenant votre montre et récupérez aussi la partition sur le lit.

La scène de l'aubergiste. Quelqu'un frappe à la porte : c'est l'aubergiste qui veut son salaire. Pour accéder à la porte, il faut d'abord allumer le couloir sombre. Pour ce faire, prenez la bougie à gauche du couloir et allumez-la au feu de cheminée, puis posez-la sur le bougeoir à droite du couloir. Ouvrez la porte au fond du couloir et discutez avec l'aubergiste. Demandez-lui des nouvelles de Mazzini et inquiétez-vous des rumeurs. Dites que vous connaissez l'empereur et demandez un délai pour payer. En échange, l'aubergiste souhaite un objet en gage. Ouvrez l'étui en votre possession en l'appliquant sur l'icône double flèche située à droite de la barre de tâches, en haut de l'écran. Laissez la montre en gage à l'aubergiste puis sortez de la chambre.

Mozart face à son employeur. Discutez avec lui puis montrez-lui la partition en votre possession. Il vous demandera de la terminer. Remontez à votre chambre et mettez la partition sur l'encrier. Il vous faut alors résoudre une énigme : procédez aux changements nécessaires en évitant les erreurs (suivez les indications fournies) puis prenez le divertimento enfin terminé sur le bureau, avant de l'apporter à votre employeur.

Sortez de l'auberge. En bas, l'aubergiste vous indique qu'il faut se rendre à pied chez l'empereur. Plus loin, vous trouvez le cocher Dubcek, mais vous devez demander l'aide de l'aubergiste pour qu'il traduise le tchèque. Après discussion, le cocher accepte de vous emmener. Revenez voir votre employeur dans le hall de l'hôtel et partez avec lui à l'opéra.

Chapitre III : Une matinée à l'opéra

Après avoir discuté avec l'employé préposé à l'accueil, montez l'escalier et prenez la porte du salon de musique. Prenez l'éventail sur le coussin et les graines de perroquet sur le piano. Examinez le perchoir du perroquet. Sur la chaise à gauche, prenez le livre et lisez la lettre d'Haydn. Vous avez désormais en votre possession le livre des harmoniques, consultable en haut à gauche de votre barre des tâches.

En sortant, vous rencontrez la fameuse Alexa qui vous propose chaleureusement de l'accompagner dans le salon de musique où vous discuterez avec elle. Rendez-lui son éventail pour qu'elle finisse par vous rendre la partition tant convoitée ! Superposez les deux morceaux de la partition du divertimento dans la barre des tâches : l'oeuvre est enfin complète ! Vous pouvez maintenant aller répéter avec les musiciens.

Sortez et prenez la porte du salon du directeur. Un ami compositeur vous donne les clés de la loge du Kappelmeister après discussion. Prenez la baguette de chef d'orchestre sur l'habit bleu et dirigez-vous vers la salle de spectacle (vous

pouvez y accéder aussi en revenant par le hall d'entrée).

Mettez la partition sur le pupitre des musiciens et prenez la baguette en vous plaçant sur le pupitre de chef d'orchestre. Il vous faut à présent agiter cette baguette et diriger les musiciens. Suivez le cercle blanc sans vous égarer... Vous obtiendrez un certain nombre d'étoiles suivant votre performance. Si votre maître est satisfait, allez en bas de l'écran pour recevoir votre paye, après avoir donné au maître la baguette de chef d'orchestre.

Chapitre IV : Retour au palais

Un Praguois vous offre une flûte en bois si vous discutez avec lui et acceptez de regarder son étal ; si vous bouchez les orifices de la flûte, vous pourrez réparer la fontaine près de la calèche ; pour cela, allez à l'hôtel et l'aubergiste vous annoncera qu'un pigeon a élu domicile dans votre chambre ! Délogez-le en versant les graines dans le bol vide sur le bureau. En examinant le pigeon, vous découvrez qu'il porte une bague contenant un message : c'est une invitation mystérieuse des francs-maçons.

Il faut maintenant déchiffrer le code contenu dans le livre : suivez au mieux le cercle blanc avec votre baguette et il ne vous restera que peu de lettres à supprimer sur le message codé. Ce dernier est : "le chiffre trois est sacré". Le rendez-vous sera donc à trois heures. Prenez la cire durcie sur le bougeoir et mettez-la sur les braises de la cheminée pour la ramollir. Calfeutrez la flûte en la superposant avec la cire ramollie et allez réparer le tuyau de la fontaine avec cela. Remplissez votre marmite vide. Remontez dans votre chambre et ouvrez la fenêtre puis versez l'eau de votre marmite dans le baquet d'eau, ce qui fera descendre le pigeon qui s'envolera par la fenêtre. Sortez de l'hôtel et allez payer le cocher avec votre bourse. Cliquez sur la calèche pour partir.

Chapitre V : Des nouvelles de l'empereur

Prenez le papier à musique sur la petite table, discutez avec le garde et entrez dans le petit salon. En jouant du clavecin, vous vous rendez compte qu'il est désaccordé. Parlez-en au laquais qui ira vous chercher une clé d'accords pour le réparer. A vous de jouer ! Placez la clé d'accords sur le clavecin comme indiqué sur cette image. Commencez par accorder le La (première touche indiquée sur le clavecin avec un cercle rotatif pour tendre ou détendre la corde). Pas de panique, si vous cassez une corde vous pouvez la remplacer par une autre en haut à droite de l'écran. Le diapason vous permet d'écouter le La qu'il vous faut obtenir. La baguette de chef d'orchestre à droite vous permet d'écouter la gamme correcte en entier. La baguette du bas vous permet de jouer les notes du clavier. Après le La, il faut réussir le Sol et le Do. Quand cela est fait, survient une cinématique. Allez à gauche de cet écran pour trouver (en vous déplaçant) Mazzini.

Parlez-lui de l'empereur, il vous engage à jouer pour ce dernier. Prenez l'encrier qui se trouve dans l'armoire du fond. Superposez la plume, l'encre et le papier sur la barre des tâches et placez l'ensemble ainsi formé sur le bureau. Il ne vous reste plus qu'à corriger la partition, heureusement, de nombreuses erreurs sont tolérées. N'oubliez pas que les notes bleues doivent rester sur la même portée (même ligne). Enfin, posez la nouvelle partition sur le clavecin et jouez pour l'empereur.

Chapitre VI : La tenue

Prenez le miroir sur la petite table du fond, l'écharpe et le tablier maçonniques derrière le rideau rouge de l'autre côté de la pièce, puis parlez aux divers interlocuteurs. Examinez les schémas et le tableau accroché au mur. Entrez maintenant dans la salle du fondateur et faites jouer le non-initié. Il plagie votre oeuvre et vous êtes furieux ! Prenez la règle et le compas de franc-maçon et tirez le rideau jaune. Il révèle une grille fermée à double tour. Revenez dans la pièce précédente et parlez au laquais qui garde la porte de Schultz. Il vous réclame des gants. Demandez à l'homme austère en bleu assis sur le canapé pour qu'il vous pose une énigme : quels piliers soutiennent le temple de Salomon ? Interrogez donc l'Irlandais (en vert).

A présent, vous pouvez résoudre l'énigme du livre des harmoniques : cliquez sur l'icône de pyramide en haut à gauche de la barre des tâches. La réponse à l'énigme réside dans les mots "force et stabilité". Répondez à l'homme austère. Keller vous donne la clé de l'armoire qui se trouve dans la salle de délibération. Vous y trouverez les rouages de la force et de la sagesse : superposez-les. Posez le tout sur l'armoire sculptée accrochée au mur de la salle principale. Vous devez alors résoudre une nouvelle énigme. Disposez les rouages de la façon suivante :

Récupérez les gants auprès de Keller et superposez-les avec le reste de la tenue en votre possession. Parlez au laquais qui vous laissera maintenant entrer pour discuter avec Schultz. Récupérez le maillet de franc-maçon, discutez à nouveau avec Schultz, récupérez le coffre de vote et revenez dans la salle principale où l'Irlandais vous donnera l'équerre pour préparer le coffre. Dans la salle de délibération, Havel vous indique qu'il faut d'abord placer la règle, puis le compas, puis l'équerre, puis le maillet. Disposez d'abord le coffre sur le socle blanc au milieu de la pièce puis les autres éléments dans l'ordre. Revenez voir Schultz et votez pour ou contre le nouveau prétendant à la loge maçonnique.

Chapitre VII : Un drame inattendu

Placez le miroir en votre possession sur le corps d'Anton Epoch. Vous constatez qu'il est mort. Ramassez la partition tombée à terre et placez-la sur l'encrier de l'autre côté de la pièce pour la corriger. Vous trouverez sur l'image ci-dessous le résultat que vous devez obtenir. Il faut placer les groupes de notes de façon symétrique avec celles des autres portées, de manière à ce que le tout soit harmonieux (exemple : groupes d'une blanche plus une noire, ou trois doubles croches, etc.).

Vérifiez votre composition en la plaçant sur le piano-forte pour la jouer. Récupérez les instruments maçonniques dans la salle de délibération et la clé de Schultz dans la salle du vénérable qui s'est absenté. Dans la salle du piano, ouvrez avec cette clé la grille qui renferme le reliquaire et observez-le. Placez votre équerre sur votre compas et mettez le tout sur le reliquaire. Une cinématique se déclenche.

Chapitre VIII : Emprisonné !

Placez le miroir sur la grille de la cellule et discutez avec votre nouveau compagnon. Trouvez l'éteignoir à votre gauche et fixez-y les clés d'horloger en les superposant dans la barre des tâches, puis donnez tout ceci à votre nouvel ami. Vous êtes maintenant dans sa peau et il vous faut placer tout simplement les clés dans le mécanisme en face de vous. Sortez de cet écran et prenez le gourdin à gauche du costume d'officier. Allez vous poster en embuscade dans la cellule sombre, à droite, armé de votre gourdin. Vous frappez l'officier et libérez Mozart grâce aux nouvelles clés obtenues.

Sortez du cachot, vous êtes maintenant sur les toits et contrôlez à nouveau Havel. Récupérez l'axe et les chevilles à droite de la poulie endommagée ; parlez à Mozart pour qu'il vous prête son maillet et superposez maillet et cheville. Placez l'ensemble ainsi formé sur le support de la poulie. Placez le maillet sur la poulie avec axe tordu puis la roue sur le mécanisme. Combinez votre roue et votre axe et mettez la poulie maintenant fonctionnelle sur le mécanisme.

Chapitre IX : Le mystère s'épaissit

Allez parler au vénérable et prenez un poids sur la balance qui se trouve sur son bureau, puis revenez dans la salle principale et examinez le rideau derrière lequel vous trouverez une veste de serviteur et prendrez un fil doré qui s'y trouve. Combinez le fil et le poids pour faire un fil à plomb. Avec ceci, ouvrez enfin le reliquaire dans la salle du fondateur. Vous récupérez un petit scarabée que vous devrez superposer avec les clés d'horloger pour faire apparaître l'énigme.

Placez le boîtier (qui est situé en haut à droite) au centre du scarabée et cherchez à faire bouger toutes les pattes en même temps. Les chiffres indiquent l'ordre dans lequel les pattes correspondantes vont bouger. Le remontoir en bas du scarabée permet de vérifier le bon fonctionnement de l'ensemble. L'image indique le bon positionnement. En effet, vous avez dû remarquer que la patte du milieu à gauche était en retard sur les autres. C'est pourquoi elle doit être positionnée en 1. Allez ensuite parler du scarabée à Schultz le vénérable, puis revenez placer le scarabée sur le piano-forte et jouez-y la partition d'Anton corrigée. L'énigme est désormais accessible dans l'icône pyramide de la barre des tâches. La réponse est : (il bat au rythme du) "pouvoir secret du premier". Parlez à nouveau à Schultz.

Chapitre X : Premières révélations

Pour calmer le chien des Robertson, jetez votre scarabée sur lui. Il suivra le rythme de la musique et vous pourrez traverser la salle. Derrière la première porte, prenez les deux serre-livres dans la bibliothèque (le deuxième est accessible par l'échelle) et superposez-les. Prenez ensuite la loupe sur le fauteuil et examinez le livre. Celui placé complètement à gauche de l'écran vous indique que le nombre d'or est le treize. Prenez maintenant la deuxième porte.

Examinez l'horloge qui dissimule un globe terrestre, le rideau, et prenez la miniature dans le tiroir à gauche du bureau. Ce faisant, vous aurez récupéré un cylindre métallique. "Elève le titan gardien selon la règle du nombre d'or" : cette inscription que vous avez découverte vous indique qu'il faut superposer le socle formé par les deux serre-livres avec la règle de franc-maçon en votre possession. Quant à l'inscription gravée dans la salle de l'horloge, elle doit se lire avec le miroir. Ainsi s'ouvre l'énigme dans le livre des harmoniques. La réponse est "le septième barreau".

Revenez dans la bibliothèque et, en cliquant sur l'échelle, vous trouvez la statuette du gardien Atlas. Ajustez maintenant la statuette sur le socle en votre possession et revenez dans le bureau pour placer l'ensemble dans l'horloge. Derrière l'inscription que vous avez lue au miroir se tient un panneau de bois. Poussez-le pour entrer dans une salle secrète. Regardez l'homme en noir et continuez à gauche. Examinez ensuite le projecteur (le fantasmagore).

Placez le cylindre en votre possession sur le mécanisme et ajustez la miniature sur l'emplacement vide. Dissociez la loupe en la plaçant sur la double-flèche à droite de la barre des tâches et placez la lentille ainsi obtenue sur l'objectif. La mise au point est ainsi faite et vous découvrez la supercherie. Retournez dans le bureau et discutez avec la jeune femme. Elle prend votre miroir et vous sortez. Passez la troisième porte qui vient de s'ouvrir et découvrez Englander bâillonné. Vous êtes attaqué à votre tour.

Chapitre XI : Le pont de pierre

Après discussion avec la bohémienne, Havel vient vous secourir. Celui-ci décide de jouer votre vie au trente-et-un. Heureusement, c'est vous qui incarnez Havel pendant la partie de cartes.

L'objectif est d'avoir plus de points que les autres joueurs, et le mieux est d'atteindre 31. Pour cela, piochez autant de cartes que nécessaire quand c'est votre tour mais faites attention à ne pas dépasser 31 ! Ensuite, cliquez sur l'icône "passer" à droite pour découvrir qui a gagné la manche. Patience, car il y a une grande part de hasard dans ce jeu... Un conseil : ne prenez pas trop de risques. Dans la roulotte, examinez la partition d'Anton à droite et prenez-la ainsi que la clé cachée dessous. Avec cette clé, ouvrez l'armoire au-dessus et prenez l'archer et le violon. Prenez la statuette de sainte dans la salle du fond puis corrigez la partition d'Anton en la plaçant sur l'encrier. Voici le résultat.
Pour réussir, pensez à commencer par les double-croches (le plus facile) puis observez les groupes de notes (blanche-noire) et regardez aussi la hauteur des notes (ex : le fagotto, première portée, est le plus aigu). Prenez la partition corrigée et ouvrez la fenêtre. Pour ouvrir le volet il faut séparer le violon de son archer et placer l'archer sur le volet. Allez vers le pont, ce qui vous fera changer d'écran, puis courez vers... vous-même ! C'est-à-dire vers le devant de l'écran. Courez jusqu'au bout du pont et observez la statue de sainte Lutgarde : il y a une fissure à la base de la statue. Placez-y votre statuette de sainte puis revenez à l'écran précédent. Descendez l'escalier au milieu du pont pour être stoppé dans votre élan par un verrou. Réunissez le violon et l'archer et appliquez-les sur le verrou. Une porte s'ouvre. Examinez la porte de pierre et retournez chercher votre montre. Sur le pont, Mano le bohémien vous intercepte. Discutez avec lui et jouez-lui du violon en plaçant l'instrument sur Mano. Enfin, rendez-lui le violon.

Chapitre XII : Créances et vocalises

Discutez avec l'ouvreur puis montez les escaliers. Prenez la tasse vide dans le salon du directeur et parlez avec la jeune femme. Alexa vous demande un miel chaud. Revenez dans le salon de musique et examinez la bouilloire. Avec le tisonnier qui se trouve à droite de la cheminée, rallumez les braises. Remplissez la tasse vide avec la bouilloire d'eau chaude. Vous trouverez le pain et le miel dans la loge du Kapellmeister (pour s'y rendre il faut repasser dans le hall et prendre le couloir du fond). Au passage, allez dans la salle de spectacle, récupérez le monocle sur un des sièges et parlez avec votre admiratrice. Dissociez le pain et le miel. Associez le miel et la tasse d'eau chaude. Apportez l'infusion à Alexa. Suivez le cercle blanc pour réussir les vocalises d'Alexa. Allez maintenant chercher la clé sous le buste de Bach qui se trouve dans le couloir du fond après avoir descendu l'escalier, juste avant la salle de spectacle. Remettez les clés à Alexa.

Vous êtes enfin dans le bureau d'Haüfer. Jouez du piano et examinez le perroquet qui fredonne "fa mi la sol do". Au fond de la salle, vous retrouvez une étagère de livres. Tirez les livres correspondant aux notes indiquées par l'oiseau. Un coffre s'ouvre à gauche. Voici l'ordre dans lequel il faut pousser les cylindres pour reconstituer la musique : haut droite/ bas droite/ haut gauche/ bas gauche/ bas milieu/ haut milieu.

Alexa fait irruption avant que vous preniez l'argent. Discutez avec le perroquet et prenez les registres dans le tiroir du bureau. Ouvrez l'armoire et examinez les comptes. Pour lire les registres, regroupez le manche de loupe avec la lentille

et placez le tout sur la feuille des registres en votre possession. Vous obtenez le code K527. Prenez maintenant le bon registre dans l'armoire et enlevez la ficelle qui le retient fermé grâce à l'icône double-flèche à droite de la barre des tâches. Parlez à Alexa et refusez de rester plus longtemps avec elle (vous avez mieux à faire !). Vous récupérez votre argent et c'est la fin du chapitre.

Chapitre XIII : Mozart le fugitif

Prenez la perche à droite de l'écran. Attachez la ficelle à la perche, puis l'éteignoir à la ficelle. Vous créez ainsi un éteignoir artificiel. Placez-le sur la lanterne de verre, ce qui la fera s'éteindre. Observez maintenant le muret à gauche de l'escalier. Ramassez le caillou qui se trouve devant la porte au fond de l'écran, vers la calèche que vous aviez empruntée dans un autre chapitre. Observez l'étal au premier plan et remarquez les rats qui courent par terre. En vous collant au muret, jetez un caillou sur l'étal, ce qui fera sortir les rongeurs nuisibles. Lancez-leur du pain. Vous avez réussi à détourner l'attention du garde.

Entrez dans l'hôtel. Discutez avec le tenancier pour récupérer votre montre. Observez le coffre qui contient la montre (blason des Epoch reconnaissable) et montez à votre chambre. Ramassez-y la carte à jouer par terre. Pour la lire, il faut la placer sur le bougeoir puis moudre du café que vous superposez ensuite sur la carte à jouer. Lisez le message d'Havel et ouvrez la fenêtre. Redescendez placer les clefs d'horloger sur le coffre puis la carte : votre montre est détruite. Vous payez le tenancier qui accepte alors de vous aider à détourner l'attention du garde. Descendez parler à l'homme qui vous attend en bas.

Chapitre XIV : Les secrets de l'horloger

Cliquez sur le livre des harmoniques pour faire apparaître l'énigme Rose-croix : suivez le cercle blanc avec votre souris et résolvez l'énigme. C'est un "appel de la fraternité". Comme la porte de la tour est fermée, allez à gauche de l'écran pour faire apparaître une nouvelle zone. Lisez l'affiche et examinez la fenêtre allumée en haut à gauche. Complètement à gauche, examinez le blason qui jouxte la porte de la famille Epoch et entrez. Grâce au mot code que vous avez découvert précédemment dans le livre des harmoniques, vous pouvez entrer. Prenez la montre Epoch dans la vitrine au fond de la pièce. Regardez les deux portraits peints au mur et jouez du clavecin : il est désaccordé. Examinez le panneau ornementé au fond à droite de la pièce, puis sortez. En discutant avec le serviteur, vous apprenez l'existence d'une clé d'accord au rez-de-chaussée. Descendez l'escalier et prenez la clé dans le tiroir. Remontez placer la clé d'accord sur le clavecin.

Pour résoudre l'énigme suivante, tendez ou détendez successivement les cordes des touches de la gamme. Aidez-vous du diapason pour avoir le La et utilisez la corde si vous en cassez une. Si vous jouez maintenant du clavecin, les notes de l'allegro feront s'ouvrir le panneau ornementé. Ecoutez les élucubrations de l'homme assis qui ressemble étrangement à l'empereur. Il s'agit de Léopold, un imposteur en qui vous reconnaissez l'homme emprisonné dans un précédent chapitre. Deux individus font alors irruption et vous devez vous cacher. Prenez la cape noire (à droite du mannequin de gauche) et le masque (en-dessous du tableau à droite), superposez-les et placez l'ensemble sur le portant à droite du mannequin de gauche. Vous passez ainsi inaperçu. Dans le salon de musique, discutez avec le père d'Anton Epoch et acceptez de coopérer. Prenez la partition sur la table et corrigez-la en la plaçant sur le clavecin. Prenez le scarabée sur le cou du serviteur en transe. Pour l'ouvrir, placez-le sur l'outil de démontage dans la petite salle derrière le panneau ornementé. Il faut à présent remonter correctement le scarabée.
Placez maintenant la partition corrigée sur le clavecin : le scarabée est à nouveau opérationnel. Placez le scarabée sur le serviteur endormi et demandez-lui ses clés. Parlez-lui d'Anton Epoch puis demandez-lui d'ouvrir la porte. Une fois hors de la pièce, revenez sur la place de l'horloge et ouvrez la porte de la tour grâce aux clés. Examinez le boîtier du mécanisme de l'horloge et placez les cylindres dans l'ordre suivant : 5, 1, 6, 2, 3, 7, 4, puis tournez la manivelle.
Vous avez ainsi reconstitué la petite musique de nuit et libéré Anton Epoch.

Chapitre XV : La pyramide inversée

Récupérez à terre le violon avec l'archer puis rendez-vous vers le pont. Dirigez-vous vers le devant de l'écran puis placez la statuette de sainte dans la fissure du piédestal avant de prendre les escaliers pour descendre du pont. Vous prenez la porte secrète qui s'ouvrira dès que vous aurez placé le violon et l'archer dessus. Placez la montre sur l'oeil de Ré et reconstituez la course du soleil en appuyant respectivement sur les boutons droit-bas-gauche-haut. Vous voici maintenant au coeur de la pyramide... mais vous êtes bloqué à l'intérieur ! Seule issue : les escaliers du fond. Examinez les bas-reliefs. Prenez le trépied métallique au sol à gauche du bas-relief et combinez-le avec le tisonnier puis posez

l'ensemble sur l'arc électrique se trouvant dans la salle précédente. Prenez les graines au sol du monte-charge puis examinez le levier. Vous vous retrouvez comme par magie au théâtre !

Prenez la porte à droite vers le couloir et découvrez la clé sous le buste du musicien. Allez jusqu'au bureau de Haüfer et ouvrez la porte avec la clé obtenue juste avant. Le perroquet veut du cacao mais allez plutôt au fond de la pièce où Alexa fait irruption. Vous vous cachez dans le cagibi puis sortez. Prenez la poudre de cacao sur la table à gauche du cagibi et combinez-la avec votre pain pour saupoudrer une tartine que vous offrez à Papageno, le perroquet, qui fera ainsi tomber la clé du monte-charge. Ramassez-la et revenez à la pyramide, en passant par là où vous êtes venu. L'entrée est derrière le rideau bleu sur la scène du théâtre.

Chapitre XVI : Au coeur des ténèbres

Placez la clé du monte-charge sur le levier rouillé. Trouvez un morceau de corde et combinez-le avec un barreau descellé (contre la grille). Avec ceci, vous libérez Englander prisonnier derrière la dernière grille. Il accepte de vous accompagner un moment, après de multiples révélations. Tirez le levier en même temps que l'Ecossais qui vous offre un flacon de sel avant de s'éclipser au plus vite. Pénétrez dans le temple. Prenez le passage de droite et découvrez l'empereur et son sosie. En enlevant le masque de fer que porte l'empereur, vous déclenchez une discussion.

Après la cinématique, examinez les deux trônes et récupérez la clé en forme d'Ankh et l'indice : souffle, humidité, voûte céleste et terre. Ouvrez le coffre entre les deux statues colossales. Vous récupérez des disques. Versez le sel dans le petit bassin à gauche du coffre. Imbibez les disques de tissu (blanc) d'eau salée en les appliquant sur le bassin. En voulant ressortir par l'oeil d'Horus, une nouvelle énigme apparaît dans le livre des harmoniques. Suivez le cercle blanc et résolvez l'énigme : elle s'ouvrira sous le "regard noir du dieu faucon". Placez le flacon d'encre noire sur l'oeil d'Horus pour être confronté à une nouvelle énigme.
Il s'agit de disposer les disques de manière à ce que les couleurs identiques ne se trouvent pas côte à côte. Reprenez le monte-charge et donnez le mot de passe (que le simple d'esprit et imposteur avait marmonné...) : "Tout sans dieu et rien avec lui" est la bonne réponse. Placez la clé en forme d'Ankh sur le bas-relief puis poussez les symboles hiéroglyphiques (sur le mur de droite) dans l'ordre découvert plus haut : souffle, humidité, voûte céleste et terre. Superposez le calame et l'encre noire et placez tout ceci sur la partition qui vient d'apparaître sur le piano.
Prenez cette quatrième partition corrigée. Jouez-la sur le clavecin que vous avez découvert près des hiéroglyphes. Sortez à gauche du nouvel écran.

Chapitre XVII : Amis ou ennemis

Dites que vous êtes pour l'empereur Joseph II. Parlez avec Havel et choisissez Keller, puis donnez la statuette de sainte à Vana pour jouer votre loyauté au trente-et-un. Pour réussir cette partie, reportez-vous au chapitre XI.

Chapitre XVIII : Echec aux conjurés

Vous contrôlez Havel, puisque Mozart est sous l'emprise du scarabée doré. Prenez les escaliers de gauche et assommez le garde masqué avec le buste de musicien dans le couloir. Dans le salon de musique, prenez la corde sur le piano. Donnez le mot de passe au garde devant la porte du bureau de Haüfer : "tout sans dieu et rien avec lui". Allez chercher l'élixir dans la loge du Kapellmeister. Parlez à Anton Epoch qui vous donne le magnétiseur d'Hiram incomplet. Combinez-le avec la corde de piano. Derrière Mazzini, qui se trouve au fond des gradins dans la salle de spectacle, prenez le flacon de somnifères et mélangez-le à l'élixir. Proposez le tout à Haüfer. Il s'écroule et vous libérez Mozart de son emprise en lui appliquant le magnétiseur d'Hiram complété avec la corde de piano. Prenez la baguette de chef d'orchestre et la symphonie d'Anton sur le bureau et corrigez-la en la plaçant sur l'encrier.
Posez la partition corrigée sur le pupitre des musiciens puis placez la baguette de chef d'orchestre sur votre pupitre. Suivez le cercle blanc. Il faut avoir au moins cinq étoiles pour réussir. Détendez-vous... Dans la nouvelle zone, après la cinématique, prenez le gros contrepoids et placez-le sur le contrepoids du char. Vous pouvez ainsi monter à l'étage. Observez le masque de métal et cliquez dessus pour l'ouvrir. Il s'agit de lever les huit tiges de métal en même temps. Pour cela, suivez cet ordre puis tirez le remontoir.

Regardez maintenant où placer les roues pour reconstituer l'engrenage : attention au compte à rebours !

A présent, vous pouvez profiter pleinement de la cinématique de fin.

Myst III : Exile

© Ubisoft / Presto Studios 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue - Tomahna

Comme d'habitude dans la série, vous commencez sans trop savoir où vous êtes. Retournez-vous pour écouter Catherine. Avancez et écoutez encore ce qu'elle a à dire. Entrez dans le bureau de Atrus et passez un moment pour tout examiner. La tapisserie près du livre à gauche, le livre de Releeshahn, puis les objets sur les étagères et les photos sur le bureau. Lisez aussi la lettre puis revenez au livre de Releeshahn. Atrus apparaît alors et vous remet un petit carnet contenant ses impressions sur l'écriture de Releeshahn, vous le lirez plus tard car pour l'instant, un homme surgit derrière vous et s'empare du livre de Releeshahn avant de s'enfuir. Suivez-le en touchant le livre par terre...

J'nanin

Vous êtes toujours à la poursuite de l'inconnu. Montez l'échelle et suivez-le jusqu'à la porte fermée. Vous pouvez regarder par la fenêtre pour le voir marcher en lisant le livre. Prenez le temps vous aussi de vous plonger dans la lecture du carnet d'Atrus. Ensuite revenez un peu sur vos pas et descendez les deux échelles pour vous retrouver près de l'eau. Tournez à droite et suivez le chemin, toujours tout droit jusqu'aux marches taillées dans la roche. Descendez-les pour trouver un petit abri. Ouvrez la porte, entrez et actionnez le levier à votre gauche. Avancez par le chemin qui vient de s'ouvrir puis appuyez sur le bouton dans la serre. Une grille se baisse derrière vous. Retournez-vous et entrez dans le bureau. Cette pièce est très importante dans le jeu, elle contient des indices pour pratiquement toutes les énigmes du jeu, aussi je l'appellerai la pièce aux indices dans la suite de la solution. Vous pouvez passer un peu de temps à tout examiner dans cette pièce. Prenez le carnet de notes sur le hamac et lisez-le. Il est incomplet mais vous pouvez quand même apprendre quelques infos sur l'inconnu. Il s'appelle Saavedro et en veut à Atrus et sa famille. Observez aussi les schémas, ils vous seront utiles dans un instant. Repérez l'ascenseur dans le fond de la pièce et faites-en le tour. Ouvrez la porte, entrez puis actionnez le levier de droite. L'ascenseur monte et vous pouvez voir Saavedro mais ne pourrez pas le rejoindre. Redescendez grâce au bouton de droite. Sortez.

Examinez le levier coincé entre le mur et l'ascenseur. Actionnez-le pour faire repartir l'ascenseur sans vous et allez en dessous. Il y a ici quatre mécanismes à trifouiller. Vous devez les manipuler pour les placer comme ceux qui sont dessinés dans les notes de Saavedro. Commencez par celui avec les deux engrenages. Tournez celui de gauche jusqu'à ce que le cran cassé soit en face de l'autre roue. Passez au mécanisme suivant (à droite de celui-là). Il y a trois pendules. D'après le carnet de notes, vous devez positionner le premier pendule tout en bas, le second au milieu et le troisième au milieu. Passez au prochain mécanisme. Il y a trois fusibles. Retournez-en un. Enfin pour le dernier mécanisme, il suffit de faire toucher le fusible avec les crans vers vous (pour cela, n'appuyez qu'une seule fois). Sortez de là et rappelez l'ascenseur avec le levier. Montez dedans et encore une fois actionnez le levier. La porte est maintenant du bon côté de la pièce mais au moment où vous arrivez, Saavedro s'en va. Faites le tour de la pièce par la droite. Ramassez les notes par terre et lisez-les. Au fur et à mesure du jeu, vous trouverez ainsi quelques nouvelles pages du carnet de Saavedro. Lisez-les si vous souhaitez en apprendre plus sur ce personnage et ses motivations.

Continuez dans la pièce et appuyez sur le gros bouton bleu. Trois " fenêtres " s'ouvrent alors autour de la pièce et une vidéo d'Atrus se déclenche. Elle est apparemment destinée à ses fils mais au bout de quelques instants elle se brouille et Saavedro apparaît. Il pense qu'il parle à Atrus et lui conseille de venir le rejoindre sur Releeshahn. Pour cela, il faudra d'abord trouver les trois symboles d'accès que Saavedro a pris soin de modifier. Placez-vous dos à la porte. Il y a trois fenêtres autour de la salle, une au fond, une à gauche et une à droite. Dans chacune d'elles, vous devez trouver et faire correspondre un symbole avec son image dans le décor. Pour le trouver, vous utiliserez deux manettes, une pour le zoom (manette de gauche) et une pour la netteté (manette de droite) mais vous pourrez aussi déplacer le champ de vision directement sur la fenêtre. Les trois symboles sont sur les " cornes d'ivoire de l'île ". Une fois que le symbole sera

correctement positionné, repérez les coordonnées des quatre petites boules. Voici les coordonnées à trouver (en partant de la boule du centre et en allant vers l'extérieur). Fenêtre de gauche : Sud-Est, Sud, Ouest, Sud/Sud-Ouest (entre le Sud et le Sud-Ouest). Fenêtre du fond : Sud-Ouest, Sud, Ouest/Sud-Ouest, Nord/Nord-Ouest. Fenêtre de droite : Ouest, Sud, Est/Sud-Est, Nord/Nord-Ouest. Revenez à la porte mais n'y entrez pas. Actionnez le levier à droite. L'ascenseur redescend. Entrez dans la cage et enlevez le verrou de la porte en face de vous. Ouvrez cette porte pour vous retrouver dehors à l'endroit même où vous regardiez Saavedro au tout début.

Dirigez-vous une nouvelle fois vers les marches en pierre (descendez les 2 échelles puis tournez à droite) mais arrêtez vous en chemin au niveau des deux étranges objets sur votre gauche. Approchez-vous et actionnez le volant quatre fois sur la droite. Le spot lumineux dans l'eau éclaire maintenant l'objet de gauche.
Suivez la lumière jusqu'au poteau avec la boule jaune. Regardez à l'intérieur. Vous ne voyez rien de spécial. Faites le pivoter et regardez de nouveau. Il indique maintenant le poteau bleu. Le but est de diffuser la lumière de poteau en poteau en notant à chaque fois les couleurs par lesquelles elle passe. Tournez à gauche et suivez le chemin jusqu'à l'échelle. Montez et regardez dans le poteau du côté qui reçoit la lumière. Il n'y a rien. Faites pivoter le poteau et regardez. La lumière indique maintenant le poteau vert. Descendez et tournez à gauche. Continuez toujours tout droit. Passez sur les rochers dans l'eau puis traversez un pont et enfin montez des escaliers. Avancez encore un peu et montez les escaliers de gauche. Faites pivoter une fois le poteau et regarder dedans. Le prochain poteau porte la couleur rouge. Par chance, il se trouve tout près. Allez-y et faites pivoter le poteau deux fois. Le faisceau lumineux pointe maintenant vers un autre poteau jaune. Redescendez, traversez le pont en sens inverse puis montez les escaliers de gauche. Faites pivoter deux fois le poteau jaune puis regagnez le poteau violet juste à côté. Faites pivoter une fois ce poteau. La lumière indique alors le dernier poteau, le poteau rouge (mais pas le même que tout à l'heure). Avancez et repassez sur les rochers aux milieu de l'eau et montez à la prochaine échelle de droite. Le poteau que vous cherchez est juste à droite. Faites-le pivoter une fois, et voilà ! Il ne vous reste plus qu'à trouver l'endroit que la lumière indique. Il se trouve vers les marches en pierre. Descendez l'échelle puis prenez à droite. Continuez tout droit jusqu'aux marches puis montez au lieu de descendre comme précédemment. Pour ouvrir la porte, appuyez sur les couleurs dans l'ordre par laquelle la lumière est passée. Pour vous aider voici la bonne combinaison : Jaune, Bleu, Vert, Rouge, Jaune, Violet, Rouge. La porte s'ouvre. Entrez et approchez-vous du mécanisme devant vous. Disposez les boules comme les coordonnées de la fenêtre de gauche (Sud-Est, Sud, Ouest, Sud/Sud-Ouest) puis appuyez au centre. Le livre de Voltaic descend. Ouvrez-le et touchez l'image...

Voltaic

Vous atterrissez devant une cabane de pierre. La porte est fermée. Ouvrez la boule et touchez le livre de J'nanin si vous voulez revenir dans l'Age précédent. Pour l'instant suivez les passerelles. Vous arrivez à une première bifurcation. Continuez toujours tout droit jusqu'à l'échelle qui se trouvera sur votre droite. Descendez et traversez les deux passerelles puis continuez votre périple. Vous passerez devant une sorte de chaudière mais vous ne pourrez rien faire avec pour l'instant. Montez à l'échelle sur l'écran d'après. Retournez la grosse boule pour libérer le passage puis traversez sur le tuyau au dessus du vide. Ouvrez le conduit suivant et entrez dedans. Avancez un peu et descendez par la grille lorsque vous verrez de la lumière. Vous vous retrouvez devant une porte. Derrière celle-ci se trouve un couloir qui rejoint la première bifurcation. Pour l'instant retournez-vous pour vous placer face à un mécanisme.

Vous pouvez agir sur le levier rouge pour le mettre en haut ou en bas. Mettez-le en haut pour agir sur les engrenages et enlever la lave qui inonde la salle suivante. Descendez par l'échelle et ouvrez le sas. Avancez jusqu'à l'autre levier rouge. Actionnez-le en bas, à gauche puis en bas pour monter. Ne vous inquiétez pas du niveau de la lave. Avancez et appuyez sur le bouton pour mettre en marche le ventilateur puis revenez au levier et actionnez-le cette fois en haut, à droite, en haut et à gauche. Sortez par le sas, remontez à l'échelle et actionnez le levier pour faire monter la lave. Ainsi la chaleur sera diffusée par le ventilateur (cela servira un peu plus tard).

Déverrouillez ensuite la porte pour l'ouvrir. Le couloir rouge de droite mène à la bifurcation. Prenez pour l'instant le couloir bleu. Vous arriverez rapidement à une toute petite pièce au milieu du couloir avec une échelle à gauche et un panneau à droite. Ce panneau indique l'énergie qui est distribuée sur l'île. Pour l'instant, il n'y en a pas. Montez à l'échelle puis sur la plate-forme. Tournez le volant pour ouvrir le barrage puis redescendez. Tournez à droite et avancez au bout du couloir (remarquez qu'il y a un hublot cassé, mais ne le touchez pas). La porte devant vous est fermée car n'est pas fournie en énergie. Pour l'ouvrir, vous devez descendre par l'échelle, appuyer sur le bouton rouge, actionner la manivelle (pour monter un engrenage), revenir à la porte, traverser le couloir et regarder par le hublot cassé. Ouvrez le " store " pour faire tourner la roue. Maintenant la porte peut s'ouvrir. Si jamais vous avez touché au store avant d'actionner la manivelle, vous devez refermer le barrage puis le store et rouvrir le barrage.

Passez par la porte que vous venez de débloquer. Descendez par l'échelle. Appuyez sur le bouton pour regarder la vidéo de Saavedro puis empruntez le chemin avec les plates-formes circulaires. Vous débouchez dans une grande salle avec un immense générateur au centre. Pour activer ce générateur, il faut établir les bonnes connections entre ses circuits. Il y a cinq endroits où il est possible d'agir. Pour vous éviter de tourner pendant des heures, voici comment faire. Examinez les circuits en face de l'échelle par laquelle vous êtes arrivé dans la salle. Appuyez 2 fois sur le bouton en haut à droite, 1 fois sur celui au milieu à droite et 15 fois sur celui en bas à gauche. Le générateur est maintenant activé. Avant de sortir de cette salle, ramassez les notes de Saavedro qui traînent. Regagnez ensuite le couloir bleu (au passage, regardez le panneau, il y a maintenant des lumières allumées) puis passez dans le couloir rouge. Récupérez les notes de Saavedro puis continuez jusqu'à la " chaudière " (après le couloir rouge, tournez à droite, continuez jusqu'à l'échelle, descendez puis allez toujours tout droit).

Cette énigme est composée de quatre volants, d'un levier pour activer l'ascenseur sur lequel vous vous trouvez et d'un cadran avec une aiguille. Le but est de placer l'aiguille de pression sur la marque rouge, ce qui correspond à une pression de 41. Il y a trois niveaux et à chaque niveau, les valves n'ont pas le même effet sur l'aiguille. Au niveau 1, chaque valve augmente la pression de 10. Au niveau 2, chaque valve augmente la pression de 4. Au niveau 3, chaque valve augmente la pression de 1. Lorsque toutes les valves sont fermées, la pression est 0. Vous devez donc ouvrir 3 valves au niveau 1, 2 valves au niveau 2 et 3 valves au niveau 3 (3 x 10 + 2 x 4 + 3 = 41). La difficulté est que pour accéder au niveau 3, l'aiguille doit obligatoirement se trouver dans la zone rouge. Commencez par fermer toutes les valves du niveau 1 puis montez au niveau 2 avec le levier et fermez aussi toutes les valves. Montez au niveau 3. Ouvrez trois valves puis descendez au niveau 2.
Ouvrez 2 valves. Enfin descendez au niveau 1 et ouvrez 3 valves. L'aiguille est positionnée correctement, il ne vous reste plus qu'à actionner la grosse valve derrière le panneau de gauche pour gonfler la machine volante.

Revenez maintenant sur vos pas, traversez les passerelles et montez l'échelle. Continuez et tournez à gauche dès que vous le pouvez. Allez dans le petit ascenseur. Tirez le levier pour descendre puis continuez sur le chemin. Actionnez le levier qui se dresse devant vous pour faire venir la machine volante. Montez à bord de la nacelle puis actionnez le levier pour la mettre en mouvement. Elle s'arrête à côté d'une plate-forme avec un levier. Descendez de la machine et allez tirer le levier. La plate-forme pivote sur elle-même et la cabane de pierre " s'envole " (dans la pièce aux indices, on pouvait observer le même phénomène dans un tube à essai). Remontez dans la nacelle et utilisez le levier pour atteindre la cabane. Allez ouvrir la porte puis entrez et descendez au fond de la cabane. Ouvrez l'écoutille pour apercevoir le premier des trois symboles que vous cherchez. Le jeu se charge de le mémoriser pour vous. Ouvrez maintenant la trappe devant vous et ouvrez le livre de J'nanin pour revenir sur cette île.

J'nanin

Vous vous retrouvez dans la pièce aux fenêtres. Placez le symbole sur la machine pour déclencher une vidéo de Saavedro. Ecoutez ce qu'il a à dire puis ouvrez la porte et allez dehors. Descendez la première échelle puis tournez à gauche et suivez le chemin jusqu'à découvrir un trou dans la roche. N'y descendez pas tout de suite, vous seriez bloqué par une énorme roue. Cherchez plutôt l'échelle sur le flanc du rocher. Descendez-la, vous êtes en face de deux manettes. Avec ces deux manettes, vous allez pouvoir déplacer la grosse roue pour libérer le passage. Faites Gauche, Droite, Gauche et Droite. Remontez puis descendez dans le trou. Allez ouvrir la porte. Le plancher de la salle suivante est cassé. Faites demi-tout et revenez aux deux manettes. Faites maintenant Gauche, Gauche, Droite, Droite. La roue est tombée dans le trou de la pièce et vous pouvez alors marcher dessus. Retournez dans cette pièce et approchez-vous du mécanisme. Disposez les boules comme les coordonnées de la fenêtre de droite (Ouest, Sud, Est/Sud-Est, Nord/Nord-Ouest) puis appuyez au centre. Le livre de Amateria descend. Ouvrez-le et touchez l'image...

Amateria

Observez un peu autour de vous. Vous êtes au centre d'une intersection. Il y a un chemin devant vous, un autre à votre droite (mais des trous vous empêchent de passer) et un dernier derrière vous. Dans cet Age, vous devrez trouver trois codes qui permettront de placer des ponts sur le chemin de droite afin de passer. Commencez par prendre le chemin en face de vous. Dans le petit abri, il y a le livre qui permet de revenir à J'nanin. Continuez tout droit et entrez dans la grotte. Descendez puis tournez à droite à la première bifurcation. Utilisez l'ascenseur pour monter puis allez observer la boule rouge avant de redescendre. Vous pouvez remarquer que cette face de la boule est constituée de 3 morceaux de bois et d'1 morceau de verre. Revenez à la bifurcation et empruntez maintenant l'autre chemin, celui avec les passerelles en bois. Arrêtez-vous au mécanisme.

Tirez le levier pour vous surélever et observez l'autre face de la boule rouge. Vous voyez 4 morceaux de bois. Donc la boule est en tout constitué d'1 morceau de verre et de 7 morceaux de bois. Tirez le levier à droite pour déclencher le mécanisme. Le principe de cette énigme est tout simple. Il faut que le tuyau devant vous soit en parfait équilibre lorsque la grosse boule passe dessus. Le support du tuyau peut être déplacé dans trois positions ; à gauche, au milieu et à droite. Pour l'instant, vous ne pouvez rien faire de là, aussi redescendez et continuez sur le chemin jusqu'à la petite maison. Entrez pour découvrir le contrepoids de la balance. Vous avez à votre disposition des morceaux de bois, de verre ou de marbre qui ne pèsent bien évidemment pas le même poids. Tous les éléments nécessaires à la résolution de cette énigme se trouvent dans la pièce aux indices. Les explications qui vont suivre sont purement mathématiques, elles vous aideront à comprendre le mécanisme de cette énigme. En observant les balances de la pièce aux indices, on s'aperçoit qu'1 boule de marbre pèse pareil que 4 boules de verre et qu'1 boule de verre pèse pareil que 4 boules de bois. Soit 1 boule de marbre pèse pareil que 16 boules de bois. Considérons la boule de bois comme l'unité de mesure.

On a alors :

1 boule de bois = 1
1 boule de verre = 4
1 boule de marbre = 16
Une boule est constituée de 8 morceaux, donc
1 morceau de bois = 1/8
1 morceau de verre = 4/8 = 1/2
1 morceau de marbre = 16/8 = 2

La boule qui roule est constituée d'1 morceau de verre et de 7 morceaux de bois. Elle pèse donc

4/8 + 7/8 = 11/8

Avec les éléments qui nous sont donnés; il est impossible de construire un contrepoids de la même valeur. Construisez alors un contrepoids du double de cette valeur. En déplaçant le support du tuyau, vous parviendrez à réaliser l'équilibre.

Le contrepoids doit peser 22/8 (2 x 11/8)

Le contrepoids contient déjà 4 morceaux de bois soit 4/8, il manque donc à placer 18/8, soit 1 morceau de marbre et 2 morceaux de bois (16/8 + 2/8 = 18/8).

Placez donc 1 morceau de marbre et 2 morceaux de bois sur le contrepoids et retournez au mécanisme. Tirez le levier pour monter. Placez le support du tuyau à gauche (si vous voulez des explications sur la position du socle, prenez un bouquin de maths et cherchez à barycentre, je ne voudrais pas vous ennuyer avec ça). Tirez le levier de droite et miracle, la grosse boule traverse le tuyau sans encombre. Notez le code qui apparaît alors devant vous. C'est celui du deuxième pont.

Redescendez et revenez dans la grotte. Tournez à droite, passez devant l'ascenseur et continuez. Vous pourrez remarquer un peu plus loin, une échelle sculptée dans la roche sur la droite puis une peinture représentant les deux fils d'Atrus sur la gauche. Vous finirez par arriver sur des rails. Placez-vous au centre de l'intersection. Sans compter le chemin par lequel vous êtes arrivé, les rails partent dans cinq directions. Numérotez-les en partant de la gauche puis passez par exemple par les rails n°1. Vous arrivez devant un champ magnétique. A sa gauche, il y a un panneau de contrôle. Examinez-le pour découvrir des symboles bizarres et une flèche. Vous pouvez faire pivoter la flèche mais comme vous ne savez pas encore sur quel symbole la placer, laissez tomber. Revenez à l'intersection. Les quatre autres chemins débouchent aussi sur des champs magnétiques avec des panneaux de contrôle. Revenez donc dans la grotte puis montez à l'échelle sculptée dans la roche. Suivez le chemin jusqu'au mécanisme suivant. Actionnez le levier pour monter. Vous êtes alors face aux rails. Tirez le levier de gauche pour observer ce qu'il se passe. Une boule est lâchée du sommet de la maison sur les rails. Elle passe par la voie n°3 et se fait désintégrer au contact du champ de force.
En même temps, vous remarquez que devant vous une petite boule se fraye un chemin à travers les symboles. L'idée est de retourner sur les rails pour régler les panneaux de contrôle afin que la grosse boule puisse parcourir tout le chemin. Le symbole à placer sur chaque panneau de contrôle correspond à celui que la petite boule touche lorsque la grosse boule traverse le champ de force en question (pas facile à expliquer, désolé...). Retournez donc aux rails. Je vous indique ici le numéro de la voie suivi de la position de la flèche (Nord, Sud, Sud-Est...) :

1-Nord
2-Sud-Est
3-Nord-Ouest
4-Nord-Est
5-Sud

Une fois que tous les panneaux seront correctement réglés, revenez au mécanisme. Tirez le levier pour monter puis l'autre levier pour lâcher la grosse boule. Notez le nouveau code qui apparaît. C'est celui du troisième pont.

Redescendez grâce au levier puis revenez une dernière fois aux rails. Passez par la voie n°5 et suivez le chemin jusqu'à ce que vous découvriez une porte sur votre gauche. Ouvrez-la et entrez. Ramassez les notes de Saavedro par terre à droite. Vous voilà face au dernier mécanisme, peut-être le plus simple aussi.

Comme d'habitude, actionnez le levier pour vous surélever. Déclenchez une première fois le mécanisme pour voir de quoi il retourne. Une boule est lâchée mais rien ne se passe. Vous remarquez trois petits bâtons rouges. Vous devez les prendre et les placer dans les trous. En tournant, les trous feront tomber les bâtons et sauter la grosse boule. Pour mieux comprendre, vous pouvez essayer de les placer au hasard, mais la bonne solution consiste à en placer deux sur la roue de gauche (un au Nord, un au Nord/Est), puis à mettre le troisième sur la seconde roue (au Nord/Ouest). Actionnez le mécanisme puis notez le dernier code. C'est celui du premier pont.

Redescendez puis sortez par la porte derrière vous. Tournez à gauche et suivez ce chemin jusqu'au point de départ de cet Age (juste après l'échelle en corde). Tournez à droite et allez taper le code du premier pont, puis avancez et tapez celui second et enfin celui du troisième.

Pour mémoire voici les trois codes :

```
   X           X           0
0 X X 0     0 0 0 0     0 X X 0
 0 X 0       X X X       X 0 0
X 0 0 X     X 0 0 X     X 0 X X
   X           X           X
```

Ouvrez la trappe puis montez les escaliers. Installez-vous confortablement dans le fauteuil et appuyez sur le bouton pour écouter le message de Saavedro. Après la séquence, tirez la poignée juste au dessus de l'écran pour vous retrouver en lévitation au dessus de l'île.

Appuyez devant vous pour faire apparaître la dernière énigme de l'île. Il y a 9 petits disques qui peuvent pivoter. Il faut dessiner un chemin en partant du côté bleu. Numérotez les disques de 1 à 9 comme suit :

```
1 2 3
4 5 6
7 8 9
```

puis appuyez sur les disques 2, 3, 5, 5, 7, 8, 9. Le chemin est tracé, il ne reste plus qu'à le tester. Regardez en l'air et appuyez sur la lumière bleue. Vous êtes emprisonné dans la sphère lâchée sur les rails. Gardez les yeux ouverts, ça vaut le détour. A l'arrivée, vous trouverez le symbole et le livre de liaison qui vous ramènera sur J'nanin. Ouvrez-le et touchez l'image...

J'nanin

Retour dans la pièce avec les fenêtres. Placez le second symbole sur la machine et écoutez Saavedro. Au lieu de sortir comme l'autre fois, appelez l'ascenseur et descendez dans la pièce aux indices. Sortez de la pièce. Tournez à droite et ouvrez la porte. Traversez le petit pont puis tournez à gauche dans les rochers. Continuez jusqu'au terrier d'un animal. Appuyez sur le haut du terrier, l'animal sort la tête puis retourne dans son abri. Ouvrez alors sur la plante à droite de l'abri puis appuyez une seconde fois sur le haut du terrier. Cette fois, l'animal sort entièrement et va manger des fruits. Remarquez que les fruits grossissent lorsque l'animal émet un son. Revenez vers le petit pont et continuez tout droit jusqu'à l'échelle sur la roche. Montez. Regardez en l'air, la porte que vous voyez est celle que vous devez atteindre.

Vous pouvez voir sur la paroi, le même genre de fruits que ceux que mange l'animal. Approchez-vous de la grande fleur et passez derrière celle-ci pour la faire bouger. Elle joue le rôle d'un ampli et si vous la pointez vers l'animal, elle propagera son cri. Ainsi les fruits à côté de vous grossissent et forment un pont pour atteindre la porte. Montez l'échelle et allez ouvrir la porte. Approchez-vous du mécanisme. Disposez les boules comme les coordonnées de la fenêtre du fond (Sud-Ouest, Sud, Ouest/Sud-Ouest, Nord/Nord-Ouest) puis appuyez au centre. Le livre de Edanna descend. Ouvrez-le et touchez l'image...

Edanna

Cette île est constituée d'un dédale de plantes où il est facile de se perdre. Cette partie du jeu est donc très confuse. Je ferai ici le maximum pour que vous puissiez toujours trouver votre chemin. Vous trouverez sur cette île de nombreuses fleurs qui jouent le rôle de " longue-vue ". C'est notamment le cas de celle en face de vous. Regardez en son centre pour voir un livre de liaison vers J'nanin pour l'instant inaccessible. Retournez-vous et suivez l'unique chemin jusqu'à la grande plante ascenseur. Montez. Tournez à gauche, vous verrez alors un grand oiseau traverser le ciel. Regardez dans la fleur et vous pourrez voir cet oiseau nourrir son petit. Revenez à l'ascenseur et passez dans le trou à gauche. Cette fois, vous verrez l'oiseau s'en aller et piquer dans les profondeurs de l'île. A cet écran, vous pouvez aussi remarquer une grosse poche d'eau à votre gauche que vous pouvez toucher mais pas percer. Continuez donc par le chemin qui monte jusqu'au gros tournesol. Ouvrez-le et regardez à l'intérieur. Il ne se passe pas grand chose pour l'instant. Retournez-vous et allez examiner la plante en face. Appuyez sur son centre. Elle libérera l'accès au livre de liaison vers J'nanin (si vous voulez revenir) mais permet surtout au soleil d'illuminer le tournesol. Revenez donc au tournesol et regardez de nouveau à l'intérieur. Dirigez le rayon lumineux sur la grosse poche d'eau de tout à l'heure. Elle éclate sous la chaleur et déverse son liquide sur la feuille d'une autre plante ascenseur qui s'active alors. Descendez vers cette plante puis utilisez-la pour vous enfoncer dans l'île.

La partie embêtante commence. Suivez le chemin entre les parois orangées jusqu'à trouver la raie qui nage dans l'eau sur une feuille sur votre droite. Continuez par le seul chemin pour trouver une drôle de plante sur votre droite. Appuyez dessus pour la fermer. Cela attirera et piègera la raie à l'intérieur. Revenez sur le chemin et ramassez les notes de Saavedro. Collez-vous au mur orange et tournez à droite. Maintenant, le chemin se sépare en deux. Pour l'instant, il n'y a rien à gauche. Tournez donc à droite. Vous entendez un gros bruit sans trop savoir d'où il vient. En fait, c'est l'oiseau qui est tombé et qui est maintenant prisonnier d'une plante. Traversez le pont et suivez le chemin qui tourne. Vous arrivez devant une étrange plante. Tirez sur la tige en tire-bouchon. La plante s'allume et éclaire la feuille à côté qui se déroule alors. Avancez au bout de cette feuille et attrapez le balancier au dessus de votre tête (remarquez aussi la poignée, elle servira dans un instant). Vous pouvez vous balancer droit devant vous (mais le pont vous empêche de vous poser) ou à droite. Allez donc à droite pour le moment. Il y a un piège devant vous. Relevez-le avec la manivelle à droite puis allez cueillir un fruit rose. Faites le rouler pour qu'il ne soit plus sous le piège. Revenez vers la manivelle et glissez dans le passage sombre. Avancez de quelques écrans et vous vous retrouverez à la plante lumineuse. Avancez sur la feuille. Vous apercevez alors l'animal qui mange le fruit du piège. Avancez au bout de la feuille et tirez sur la poignée pour laisser tomber le piège. Bien évidemment, l'animal n'est pas capturé et il s'enfuit par le pont. Ses cris font gonfler les fruits sur le pont qui s'écroule. Reprenez le balancier et maintenant que le pont n'est plus là, allez droit devant.

Allez éclairer la plante lumineuse à gauche. La feuille qui se déroule vous permet alors de rejoindre la bifurcation de tout à l'heure. Vous n'avez pas besoin d'y aller pour l'instant alors continuez par le chemin tortueux. Vous passerez devant la plante où est prisonnier l'oiseau mais ne pourrez rien faire pour l'aider pour l'instant. En fait, le seul moyen d'ouvrir cette plante est d'électrocuter ses racines (comme dans la pièce aux indices). Pour cela, vous devez amener la raie jusqu'aux racines. Continuez sur le chemin. Dans un virage, vous verrez une peinture sur un mur. Juste devant ce mur, il y a une plante réservoir à fermer pour attirer la raie. Continuez ensuite de descendre d'un écran sur le chemin. Encore une bifurcation. Passez à droite et continuez jusqu'au dernier lilas. Regardez à l'intérieur puis visez le lilas de gauche. Celui-ci s'éclaire. Allez le rejoindre et visez cette fois la feuille enroulée en contre-bas. Elle se déroule pour libérer le passage. Retournez à la bifurcation et descendez cette fois par le chemin de gauche. Vous trouverez bientôt une grosse plante réservoir qu'il faut fermer pour capturer la raie. Continuez sur le chemin. Vous êtes de nouveau devant une bifurcation. Allez à droite pour voir la vidéo de Saavedro puis revenez et passez à gauche. Utilisez la feuille pour traverser et faufilez-vous dans les troncs.
Au bout de 3 écrans, il y a encore une bifurcation. Prenez à droite jusqu'à atteindre une grosse fleur. Regardez à l'intérieur. Elle pointe vers la raie. Vous devez trouver un moyen pour que le soleil passe à travers cette fleur afin de percer le réservoir qui contient la raie. Il y a un lilas derrière vous. Allez le rejoindre et placer le de manière à ce qu'il pointe vers la grosse fleur. Retournez maintenant dans les troncs, descendez à gauche au bout de 2 écrans, traversez

la feuille puis remontez jusqu'à la peinture. Tournez à gauche pour rejoindre les lilas. Allez voir celui du fond et visez cette fois-ci le lilas de droite. La lumière se transmettra de lilas en lilas jusqu'à la grosse fleur de toute à l'heure et le réservoir se percera. Cela permet de libérer l'oiseau.

Revenez encore une fois au dernier lilas puis éclairez celui de gauche pour dérouler la feuille. Traversez cette feuille, remontez dans les troncs et tournez cette fois à gauche. Continuez et un peu plus loin, vous trouverez un balancier. Celui-ci vous permettra de descendre. Regardez l'écorce de l'arbre. A un endroit, elle à la forme d'un escalier. Ne passez pas par là mais prenez le petit chemin qui descend à sa gauche. Continuez pour arriver à côté d'un énorme bulbe bleu. Contournez-le jusqu'au lilas. Eclairez le sommet du bulbe pour dresser les pistils et électrocuter une plante un peu plus loin. Comme dans la pièce aux indices, la plante électrocutée s'ouvrira et libérera des insectes (mais vous ne pouvez pas la voir pour l'instant. Revenez un peu sur vos pas. En cherchant dans les feuillages à droite, vous finirez par trouver un passage. Allez-y. Vous débouchez sur la plante électrocutée. Les insectes volent à côté. Tournez d'abord à droite et appuyez sur le cœur de la plante pour qu'elle se dresse et cache le soleil. Cela permet à la grosse plante de se fermer. Approchez-vous maintenant de cette grosse plante puis pressez le bulbe par terre. Il libère un produit qui fait fuir les insectes vers une autre plante qui peut alors s'ouvrir. Entrez dans le trou de la racine bleue puis tournez à gauche. Ramassez et lisez les notes de Saavedro. Continuez. Vous arrivez dans la plante que les insectes viennent d'ouvrir mais vous ne pouvez pas aller plus loin. Tirer la tige au dessus de vous pour appeler l'oiseau qui vous amène jusqu'à son nid. Glissez sur votre gauche et notez le symbole. Enfin, approchez-vous du livre de liaison de J'nanin. Ouvrez-le et touchez l'image...

J'nanin

Vous touchez au but. Placez le symbole sur la machine et écoutez Atrus. Vous pouvez maintenant rejoindre Saavedro à Narayan grâce au livre qui vous attend.

Narayan

Vous atterrissez sur Narayan; le dernier âge du jeu. Vous êtes dans une grande salle. Sur l'un des murs, est accroché une liste de 30 symboles qui correspondent chacun à un mot. Montez les marches, remarquez les appareils à votre gauche. Ils ne fonctionnent pas pour l'instant, donc continuez par les escaliers de droite. Saavedro se montre enfin. Après son speech, il repart dans son abri en fermant sa porte à clé. Tournez la manette vers la droite, vous entendrez alors un bruit vous signalant que les machines du bas sont maintenant en état de fonctionner. Redescendez. Il y a 2 drôles de boules séparées par un levier. Si le levier est à droite, la boule de droite est accessible et inversement si le levier est à gauche. Commencez par le mettre à gauche et ouvrez la boule de gauche. Au vu de ce qu'il y a à l'intérieur vous vous doutez sûrement qu'il va falloir y inscrire des symboles, reste à trouver lesquels. Ouvrez le carnet de Atrus et feuilletez les pages. Vous trouverez quatre phrases écrites en gras.

1- L'énergie active le futur du mouvement.
2- La nature veut une mutuelle dépendance.
3- Le dynamisme des forces exalte au changement.
4- L'équilibre des systèmes stimule la civilisation.
Aux différences de traduction près, vous retrouvez les mots des trois premières sur le mur avec le symboles.
1- Energie / Alimenter / Futur / Mouvement
2- Nature / Encourager / Réciproque / Dépendance
3- Dynamique / Force / Inciter / Changement

Vous savez donc quels symboles utiliser mais pas comment les disposer. Il y a quatre mots par phrase. Regardez maintenant les trois symboles que vous avez récupérés tout au long du jeu. Chacun est en fait l'association de deux symboles.

Changement + Force
Mouvement + Futur
Nature + Encourager

Vous pouvez remarquer que ces mots sont disposer d'une certaine façon l'un par rapport à l'autre.

CHANGEMENT est à gauche de FORCE, or CHANGEMENT est le quatrième mot d'une phrase et FORCE est le

second mot de cette même phrase. Vous en déduisez que le quatrième mot doit être placé à gauche du second.

MOUVEMENT est en haut à gauche de FUTUR, or MOUVEMENT est le quatrième mot d'une phrase et FUTUR est le troisième mot de cette même phrase. Vous en déduisez que le quatrième mot doit être placé en haut à gauche du troisième.

NATURE est en haut à gauche de ENCOURAGER, or NATURE est le premier mot d'une phrase et ENCOURAGER est le second mot de cette même phrase. Vous en déduisez que le premier mot doit être placé en haut à gauche du second.

Sachant tout cela, il n'y a qu'une possibilité pour la disposition des mots. Le premier mot doit être placé en haut puis les autres doivent suivre dans le sens des aiguilles d'une montre. Inscrivez de cette manière les phrases dans les emplacements de la boule.

Le portail disparaît et libère le passage. Vous pouvez descendre les escaliers. Ramassez le livre de Tomahna sur votre gauche, mais ne l'utilisez pas, à moins bien sûr que vous ne vouliez voir la mauvaise fin. Vous pénétrez dans une nouvelle salle avec des nouveaux symboles. Il y a ici les trois symboles qu'il vous manquait pour écrire la dernière phrase. Je vous la rappelle :

4- Equilibre / Système / Stimuler / Civilisation

Remontez à l'étage et tournez le levier vers la droite. Ouvrez la boule de droite et entrez cette phrase en respectant toujours avec le même système : le premier symbole en haut puis les autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

Saavedro arrive. Après vous être rendu compte de la situation, il vous demande de tourner le levier pour qu'il puisse s'en aller, en échange de quoi, il vous remettra le livre de Releeshahn. Sauvegardez maintenant si vous voulez voir toutes les fins disponibles.

Bonnes fins

Montez les escaliers et actionnez le levier pour couper le courant. Si vous remettez le courant maintenant, Saavedro monte vous tuer. Redescendez et Saavedro vous rendra le livre de Releeshahn. Vous avez alors le choix.
- Soit vous utilisez le livre de Tomahna pour rentrer chez Atrus en laissant Saavedro prisonnier là où il est.
- Soit vous inversez le levier avant de remonter mettre le courant, puis vous rentrez chez Atrus. C'est à mon avis la meilleure fin.

Mauvaises fins

-Ne touchez pas au levier et sortez. Restez immobile devant Saavedro.
-Tournez le levier. Saavedro jette le livre de Releeshahn et s'enfuit. Il ne vous reste plus qu'à utiliser le livre de Tomahna pour rentrer chez Atrus.
-Montez les escaliers et actionnez le levier pour couper le courant. Si vous remettez le courant maintenant, Saavedro monte vous tuer. Redescendez et Saavedro vous rendra le livre de Releeshahn. Remontez alors activer le courant et Saavedro monte vous tuer.

Myth 2 : Soulblighter

© Bungie 1998

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Tenez la touche SHIFT enfoncée quand vous choisissez Nouvelle Partie. Tous les niveaux seront disponibles.

TUER LES ANIMAUX

Appuyez sur Command + Shift + Option et cliquez sur un animal.

GAGNER LA PARTIE

Appuyez sur les touches CTRL et + (sur le pavé numérique).

NIVEAU CACHÉ

Terminez le niveau 20 en soratant par le coin Nord-Est de la carte.

Myth : Les Seigneurs Damnés

© Eidos Interactive / Bungie 1997

+ D'INFOS FORUM

PASSER AU NIVEAU SUIVANT

Au cours du jeu appuyez sur

et la touche + du pavé numérique. Vous sortirez alors victorieux du niveau en cours.

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez enfoncée la barre d'espacement et cliquez sur Nouvelle Partie. Vous aurez alors accès à tous les niveaux.

Nanosaur Extreme

© Pangea Software / Ideas From the Deep

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendnat que vous jouez au niveau 1, faites l'une des manipulations suivantes :

[F12] + [F1]	Santé maximale
[F12] + [F2]	Toutes les armes
[F12] + [F3]	Protection
[F12] + [F4]	Victoire instantanée
[F12] + [F5]	Carburant

TOUS LES OBJETS ET ÉNERGIE MAX

Sautez sur un des Pteranodons pour voler assez haut pour ne plus voir le sol. Utilisez le jet pack pour aterir sans damage avec l'énergie max et tous les objets.

TOUT AU MAXIMUM

Grimpez sur les plus hauts rochers du niveau et effectuez un double saut pour regagner de l'énergie. Vous aurez également toutes les armes avec beaucoup de munitions. De plus le jetpack sera rempli.

Neverwinter Nights : Hordes of the Underdark

© MacSoft / Floodgate Entertainment 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Quelques points avant d'entrer dans le vif du sujet :
-Cette solution a été rédigée dans la version 1,69.
-Le personnage utilisé, Ornella GeeVay, est un Archer-Mage qui a terminé le jeu au niveau 27. 9 Niveaux de Rôdeur, 1 Niveau de Magicien et 17 Niveaux d'Archer-Mage.
-Ornella est le même personnage qui a été utilisé pour la solution de Shadows of Undrentide. Elle a donc commencé l'aventure au niveau 13.
-La solution a été rédigée en mode de difficulté " Règles pures D&D ".
-Le chapitre 3 contient moins de cartes que les deux autres. C'est parce que bien souvent, il n'y a rien à explorer. Les cartes les plus importantes sont, elles, présentes.

Voilà ! Amusez-vous bien !

Chapitre 1

1 - Eauprofonde

Le portail béant

Commencez par tuer la Voleuse drow qui vient de vous chaparder votre équipement ! Bon, la situation n'est pas glorieuse. Vous êtes en sous-vêtements et les armes dont vous disposez sont... Nulles. Par contre il vous reste votre argent ! Après le dialogue avec Tamsil, allez donc vous équiper dans l'armurerie à côté de votre chambre. Oui car vous risquez d'attraper froid dans cette tenue.

Sur le corps de la Voleuse drow se trouve une Pierre loun mineure : Bleue. Gardez là avec vous jusqu'à la fin du jeu si vous n'avez que peu de sagesse. Elle vous sera utile.

Prenez tout ce que vous pouvez dans l'armurerie, ce que vous n'utilisez pas, vous allez le revendre ensuite. Avant de descendre les escaliers, forcez les portes fermées si vous n'avez rien contre quelques points vers Chaotique et allez parler à Tanarell. Faîtes le parler au sujet de Montprofond pour 650xp. Cyphus, lui, ne vous apprend pas grand-chose.

A l'étage suivant, discutez avec Parley pour obtenir un bonus temporaire de force. Vous pouvez aussi discuter avec quatre des mercenaires du premier Neverwinter Nights. Quant à Drezzy, en dehors d'un discours étrange, il ne vous apprend rien de plus.

A l'étage suivant, vous rencontrez Durnan. Pendant que vous lui parlez, les Drows attaquent. Ca peut paraître difficile si vous n'êtes pas un mage mais essayez de tuer la prêtresse et ses gardes qui rapportent pas mal d'xp. Ne vous inquiétez pas pour votre santé, vous ne pouvez pas mourir à cet endroit du jeu. Au niveau 13, tuer la prêtresse rapporte 6506xp et un soldat d'élite 2933xp. Après la bataille, vous pouvez recruter Deekin si vous en avez envie. Ensuite, descendez encore les escaliers.

Nouvelle bataille contre quelques drows. Faîtes attention car ici, vous pouvez mourir. Après la bataille et l'intervention

du Tyrannoeil, parlez de nouveau à Durnan. Vous pouvez lui demander 500Po avec un peu de persuasion. Parlez ensuite à Thesta pour récupérer un Sceptre de Résurrection. Remontez parler à Grayban pour sortir en ville.

Eauprofonde

Les points rouges indiquent des portes que vous pouvez forcer. A l'intérieur du bâtiment voisin d'Argali se trouve l'arc " Braslong ".

1) En face de vous se trouve un groupe de duergars. Tuez-les tous ! Ensuite, explorez la ville.

2) Aux armes d'Argali. Vous pouvez voler une arme aléatoire sur le râtelier si vous avez ce qu'il faut en vol à la tire.

3) Boutique des rêves enchantés. En regardant dans son télescope, vous pouvez voir l'attaque des drows sur l'université. Vous pouvez aussi jeter une pièce dans le piédestal pour que Sobrey vous raconte l'histoire de la terre maudite.

Une fois que vous avez fait le tour de la ville, retournez voir Durnan pour commencer l'exploration de Montprofond.

2 - Montprofond Niveau 1

Lorsque vous arrivez pour la première fois dans le hall d'entrée, Serpiair vous tombe dessus. Parlez-lui puis autorisez-le à monter. Remontez à votre tour et parlez à Durnan. Si vous lui dîtes d'embaucher Serpiair, vous gagnez 3 vers Bon. Ensuite, dîtes lui qu'Halaster a disparu. Faîtes preuve de persuasion et vous pouvez gagner pas mal d'or. La somme varie en fonction de votre niveau. 17 000Po au niveau 14.

Centre

Comme d'habitude, les points rouges indiquent les portes secrètes.

1) Sharwyn ! Morte ! Ressuscitez-là ! Vous pouvez l'emmener avec vous comme compagnon ou lui dire de rentrer à l'auberge. Quoi qu'il en soit, vous gagnez 1000xp.

2) Les piliers colorés. Dans les zones du niveau 1, vous allez trouver plusieurs sceptres colorés. Il suffit de mettre un sceptre dans chaque levier pour abaisser un pilier jusqu'à former un chemin. Il s'agit de l'une des deux solutions possibles. Mais même si vous optez pour l'autre, dégagez le passage et dirigez-vous jusqu'à la porte pour obtenir de l'xp.

3) Sur l'un des cadavres se trouve un casque du nom de Lunettes grossissantes. Si vous n'avez qu'un faible score en Fouille, équipez-vous en pour trouver plus facilement certaines portes secrètes.

4) Salle secrète. Trésor du rat ? En parlant avec le rat, il dit avoir un trésor mais ne pas vouloir vous dire où. Suivez-le et un halo de lumière va révéler une porte !

5) Dragon. Vous pouvez très bien éviter le combat contre le dragon si vous atteignez la porte sans marcher sur les pièges et si vous réussissez à la crocheter. Sinon vous allez devoir le tuer ce qui va ouvrir la porte automatiquement. Il n'a pas beaucoup de points de vie mais peut faire de gros dégâts. Le plus gros problème reste son Aura de peur qui demande quand même pas mal de Volonté pour y résister.
Donc au pire, prévoyez une Potion de clarté. Dans le coffre du dragon se trouve, diverses armes et armures ainsi qu'un sceptre bleu et la Loupe d'Halaster. La loupe servira au niveau 3, nous y reviendrons.

6) Embuscade drows. Avancez un peu dans le couloir et des drows vont surgir des deux côtés.

7) Bataille entre des ogres et des fées. Sceptre blanc dans l'un des coffres.

8) Salle des miroirs. Ressuscitez Daelan pour 1000xp et commencez à regarder les miroirs. Ils vous offrent le choix entre plusieurs trésors mais vous ne pouvez en prendre qu'un par miroir. L'un d'eux fera apparaître votre double

maléfique ! Un ennemi si beau, intelligent et puissant ! Mais oui ! Ca ne peut-être que vous !

9) Salle des rois endormis. Sur l'un des trônes se trouve un sceptre bleu. Les rois ne vont pas vous attaquer sauf si vous parlez à l'épée que tient Chef Urdon. Cette épée, Enserric, est très utile. Vous pouvez lui demander de changer de forme. Vous avez le choix entre Dague, épée courte, épée longue ou épée à deux mains. Une fois entre vos mains, tous les rois vont vous attaquer. Si vous avez trop de problèmes, repliez-vous dans le passage en 10, les portes secrètes ne devraient être pas trop difficiles à repérer. Enserric peut aussi, un peu plus tard, absorber un peu de votre Constitution pour augmenter son Bonus d'altération. Il émet aussi l'hypothèse de pouvoir être transposé dans un autre corps, comme celui d'une construction. Ne cherchez pas. Dans le jeu, c'est impossible.

Une fois la carte explorée, vous avez le choix entre aller au nord ou au sud. Pour le moment, direction le sud.

Sud

Les points rouges indiquent les, les, les ? Portes secrètes ! Bravo, vous avez deviné !

1) Fabriquant de bombe. Sur son corps se trouve un sceptre jaune. Le tuer a pour effet d'empêcher d'autres Bombes squelettes. Y accéder peut être très difficile vu qu'il faut un bon niveau en Fouille pour trouver la porte.

2) Attention aux araignées qui peuvent vous tomber dessus si vous ratez un jet de reflexes.

3) Pour ouvrir la porte, vous devez faire en sorte que les gargouilles tirent un rayon dans sa direction. Quand le rayon apparaît, appuyez sur le levier pour bloquer la gargouille. Si vous n'avez pas tué le Fabriquant de bombe, alors des squelettes vont apparaître pour vous exploser dessus. Une fois la porte ouverte, récupérez les objets dans le coffre.

4) La Reine des fées. Plus le combat est long, plus elle va invoquer d'alliés mais ces derniers ne sont pas très dangereux. Lorsqu'elle deviendra agonisante, elle se rendra. Après quoi vous pouvez décider de son sort. Si vous la laissez partir, vous gagnez 500xp. Sinon, vous gagnez l'xp de sa mort et plusieurs objets. Son destin ne change rien de toute façon, tuez-la ! Vous êtes bien plus gagnant que si vous la laissez partir.

Ramassez le tonneau de Feu alchimique, il vous servira plus tard. Servez-vous dans les coffres et dirigez-vous cette fois-ci, vers le nord. Il y a aussi plusieurs sceptres à ramasser dans le niveau. Comme ils sont quasiment immanquables, je ne prends pas la peine de les indiquer.

Nord

Les points rouges représentent des points rouges. Sans blague ? Non en fait, ce sont les portes secrètes, comme d'habitude. De mémoire ce sont quasiment les dernières du jeu et c'est tant mieux.

1) Rien de bien difficile, suivez le chemin tracé entre les pièges et actionnez les leviers pour les désactiver.

2) Pour pouvoir accéder au contenu des coffres, vous devez laisser l'un de vos mercenaires sur l'une des dalles pendant que vous allez ramasser le butin. Le coffre apparaît à l'autre bout de la salle. Recommencez l'opération avec la dalle suivante et c'est bon.

3) Embuscade des orques !

4) Sarcophage avec un Seigneur des momies.
5) Campement des drows. Capuchon de protection sur l'un des corps. Quoi ? Mais non ça n'a aucun rapport avec les " Jimmy hats " de Fallout 2 !

6) Des coffres ! Mais des faux ! C'est une illusion! Ne vous approchez pas trop des coffres et lancez un sort de Dissipation si vous pouvez. Vous gagnez alors 1500xp et le vrai coffre apparaît. Même si vous ratez le test de Connaissance des sorts, vous pouvez toujours avoir le trésor et l'xp.

7) L'ogre mage ! Le combat est ici un peu plus difficile car il peut se téléporter et se soigner, de plus, il aime lancer des

sorts dont certains sont assez douloureux. Une fois Agonisant, il se rend. Décidez ce que vous voulez faire de lui puis ensuite, allez placer le tonneau de Feu alchimique près des rochers et allumez-le. Fuyez le temps de l'explosion et vous pouvez maintenant accéder au niveau suivant. Tuez le quand même, il donne pas mal d'xp et une bonne paire de bottes.
Il donne aussi deux objets aléatoire il semble, donc rien ne vous empêche de recharger plusieurs fois.

Une fois que vous avez fait le tour de ce que vous vouliez voir, direction le niveau 2 !

3 - Montprofond Niveau 2

Centre

Point rouge) A peine arrivé, que remarquez-vous ? Mais oui ! Une porte secrète ! Bref, lancez un sort de Dissipation pour révéler l'illusion et ramassez votre trésor.

1) Un gobelin assassiné sous vos yeux ! Tuez les drows ! Ils ont volé votre xp ! Ramassez la chaîne jaune et la clef sur le corps du gobelin.

2) Fouillez les trésors et des momies vont apparaître. Rien de dangereux. Enfin si, vous !

3) Il va vous falloir trouver les quatre chaînes. Une fois attachées, utilisez le bassin au centre. Ensuite, il va vous falloir utiliser les chaînes dans le bon ordre pour reproduire le code avec les couleurs. C'est aléatoire ! Si vous vous trompez (Bouuuh !) un dragonnet rouge apparaît pour vous attaquer.

4) Il y a un piège qui s'active tant qu'il n'est pas désamorcé devant la statue de Grégor le Barbu. Le vil demi-dieu des gens trop fainéants pour se raser ? Quelle fantaisie ! Il y a le même piège devant la statue Argrisdfzak. Mais il sert à quoi le dernier piège ? Il n'y a absolument rien après ! Tout ça pour nous faire écrire un nom à coucher dehors !

5) Berger. Une fois la porte ouverte, il vous en apprend un peu plus sur la situation. Après quoi, retournez voir Durnan pour aller chercher votre récompense si vous en avez envie !

Sud

1) Une très petite zone remplie de drows et de duergars. Dans la dernière salle se trouve un Mage drow qui peut se révéler problématique si vous devez attaquer au corps-à-corps et que vous n'avez aucun moyen d'éliminer ses protections. Sur son corps se trouve la chaîne jaune et dans le coffre, un Djinn. N'oubliez pas de ressusciter Tomi ! Evitez de vendre au Djinn, ses tarifs ne sont pas avantageux. Par contre regardez son stock à chaque chapitre vu qu'il se réapprovisionne !

Est

1) Encore une petite zone. Ici se trouve Shareesh. Il va vous demander de trouver la pierre d'activation que le Djinn de la zone Sud détient. Une fois que vous la lui apportez, le Djinn apparaît et révèle l'illusion, il vous faudra alors tous les tuer. Sur le cadavre de Shareesh se trouve une chaîne. Utilisez ensuite la pierre d'action pour créer un portail vers la surface. Si vous êtes un lanceur de sorts, il y a de fortes chances que vous détectiez directement l'illusion en entrant, déclenchant directement le combat.

2) Linu. Si vous tentez de fouiller le sarcophage alors que les esclaves sont toujours là, vous allez vite comprendre la supercherie.

Nord

Une zone pleine de gobelins et de pièges. Un peu plus grande que les deux autres mais pas vraiment plus intéressante.

1) Stoney le géant. Vous pouvez ramasser son arme mais il faut un certain niveau en Utilisation d'objets magiques pour l'utiliser.

2) Argo Dentnoire. Sur son cadavre se trouve la dernière chaîne. Les leviers vous lancent un effet négatif si vous êtes sous l'effet de la peinture verte.

4 - Montprofond Niveau 3

Centre

1) Nathyrra apparaît pour vous donner quelques informations. Allez voir Durnan pour des sous ! D'ailleurs en parlant de Nathyrra, elle ne serait pas doublée par Françoise Cadol, la voix Française de Lara Croft, par hasard ?

2) La mine. Vous vous retrouvez directement encerclé par plusieurs ennemis qui vous foncent dessus. Selon les classes, la situation peut être problématique. Notons aussi que nos mercenaires viennent en marchant ! Une fois tous les ennemis morts, sauvez la reine des formiens en utilisant le levier. En fait c'est ici que la Loupe d'Halaster peut être utile. Utilisez-la sur un formien et il va mourir directement.

3) Si vous avez sauvé la reine, elle va apparaître pour vous proposer d'éviter le groupe de drows. Si vous refusez et préférez combattre, alors sa colonie viendra vous aider. Franchement, tuez les drows. Ils ne sont pas dangereux et puis c'est une question de principe.

Nord

1) Nathyrra est de retour pour vous indiquer l'existence d'un passage secret vous permettant de prendre les balistes à revers. Mais si vous parlez aux animaux, un rat vous l'avait déjà dit au niveau 2! Autre détail, la carte entière apparaît comme explorée.

2) Un tyrannoeil ! Sûrement celui qui vous a attaqué plus tôt ! Tuez-le !

3) Approchez vous de " l'étrange tas de pierres " pour arriver dans le dos des machines de guerre. Attention, les ennemis que vous tuez avec la machine ne vous rapportent pas d'xp.

4) Dans le coffre noir se trouve l'inventaire volé de votre personnage. N'oubliez surtout pas de le récupérer ! Vos sacs ne sont plus là par contre.

Ouest

Pas grand-chose à dire. La confrontation finale du chapitre 1. Vous contre une horde de drows qui ne vont pas vous poser de gros problèmes. Enfin si. Si vous foncez dans le tas vous avez des chances d'y passer vu l'IA des mercenaires qui risque de les envoyer n'importe où. Au pire restez à l'entrée et faîtes venir les ennemis vers vous. Vous pouvez aussi libérer Halaster pendant le combat pour qu'il vous aide.

Une fois débarrassé des drows, parlez à Halaster pour passer au chapitre suivant. De vos mercenaires actuels, seul Deekin pourra vous suivre. Ce qui veut dire que tout équipement sur les autres sera perdu ! Déshabillez-les et chargez Deekin le plus possible !

Chapitre 2

1 - Lith My'athar

La ville

Avant de commencer à explorer l'Outreterre, il y a plusieurs petites choses à faire dans la ville des rebelles. Détail important, lorsqu'il ne vous restera plus qu'une seule quête principale, Osyyr vous attendra à la sortie du temple et viendra vous parler. Cela aura pour effet de lancer la fin du chapitre 2. Pour éviter ça, au moment de sortir du temple soyez sous l'effet de rapidité pour prendre Osyyr de vitesse et vous éloigner rapidement de lui avant qu'il ne puisse vous parler.

1) Trois nobles s'en prennent à deux disciples. Si Nathyrra ou Valen sont avec vous, vous n'avez rien à faire et gagnez 500xp.

2) Rizolvir peut vous permettre d'améliorer vos armes avec divers bonus. Il est possible d'utiliser ce service aux chapitres 2 et 3 donc rien ne presse, attendez de trouver une bonne arme. De même, veillez à garder assez d'or pour la fin du jeu car vous risquez d'en avoir besoin. Il vend aussi l'Anneau de force Nasher !

3) Un svirfneblin en plein concours de boisson. Si vous l'aidez à arrêter, vous obtenez 500xp et 2 vers Bon.

4) Zesyyr va vous demander de tuer sa mère située en 5. Si vous le faites, vous obtenez 5 000xp, 20 000po et la faux du garde du corps si vous arrivez à la persuader. Vous pouvez aussi la trahir au dernier moment mais la récompense est bien moins intéressante même si vous pouvez toujours obtenir la faux via la persuasion. Spoiler ! Si vous ne la tuez pas, à la fin du chapitre elle vous trahira lors de la bataille finale.

Conseil : Pour le chapitre 2, Il est préférable de faire les quêtes dans cet ordre pour éviter les problèmes sur certaines rencontres : Shaori Fell, Île du Faiseur, Zorvak'Mur, Tyrannoeils et Mornegouffre.

Ouest de My'athar

Il s'agit d'une zone de transition qui vous permet d'accéder à trois autres endroits. Zorvak'Mur, la caverne des tyrannoeils et Mornegouffre. Venez ici après en avoir terminé avec les îles si possible.

1) En suivant l'éclaireur, vous allez vous aussi tomber dans une autre caverne avec quelques cubes gélatineux à l'intérieur. Pour sortir, il existe un trou dans l'eau à côté de la chute d'eau. Ne ratez pas le Casque de platine dans les ossements à la sortie !

2) Tas de crânes avec des Bottes prismatiques.

3) Grotte avec à l'intérieure, la Cape de Nasher.

4) Le contrôle du pont. Le but ici est de reformer le pont. Si vous avez toujours Tynan, le bébé de Shadows of Undrentide, c'est ici que vous pouvez l'utiliser. Si vous n'avez pas le savoir nécessaire pour comprendre les instructions, vous pouvez acheter une Perle des langages au Djinn qui aura exactement le même effet.

Il faut que les quatre traits blancs forment une ligne droite verticale au milieu de l'écran. Dans la position originale ça donne :
Rangée 1, trois fois sur la droite.
Rangée 2, deux fois sur la droite.
Rangée 3, rien à faire.
Rangée 4, deux fois sur la gauche.
Appuyez sur le bouton lumineux et c'est bon !

Si vous tentez de mettre la Perle d'attaque trouvée à Zorvak'Mur, un étrange message apparaît : " root@faerun.prime.com:/games/nwn# ". Surement une blague de programmeur.
En gros, à la fin cela doit ressembler à la capture d'écran.

2 - Shaori Fell

1) Sabal et ses soldats vont vous tendre la première embuscade ici. Une fois blessée, elle prendra la fuite. Vous ne pouvez pas la tuer durant ces moments là mais vous pouvez la désarmer. Quand vous la croiserez de nouveau, elle aura de nouveau son arme ce qui vous permet de l'obtenir en plusieurs exemplaires.

2) Skaa et Nairow vous abordent. Vous devriez vite comprendre que quelque chose cloche ici.

3) Cette fois, c'est vous qui allez tendre une embuscade à Sabal. Ils vont sortir par petits groupes vous laissant facilement les disperser. Oui bon, tendre une embuscade... Tuez-les dès qu'ils sortent. Dans la grotte se trouve Shaori qui vous expliquera la situation plus en détails. Il semble que pour connaître le fin mot de l'histoire, il faille vous rendre au château. Mais avant, essayez de récupérer quelques morceaux du miroir brisé. Et par " quelques ", il faut lire tous bien entendu.

4) A votre entrée dans la bibliothèque, Ulithar vous informe que sa femme est devenue une méduse mais que vous pouvez lui parler via une potion qui se trouve dans sa chambre, point rouge sur la carte. Foncez donc directement dans la chambre sans vous occuper de la méduse pour trouver la potion dans l'armoire. Buvez et la méduse ne sera plus hostile. Avant de lui parler, récupérez le livre brûlé dans la pile en feu. Pour récupérer le morceau, vous pouvez la persuader de vous le remettre, soit répondre à son énigme.
Si vous optez pour l'énigme, la réponse juste est " la boue ". Vous n'aviez pas oublié que rien n'était logique ici, n'est-ce pas ? Une fois le morceau en poche, vous obtenez 1 000xp.

5) Maintenant que vous avez le livre brûlé, parlez au marchand. En échange du livre, il va vous donner un objet vous permettant de localiser le morceau. Vous pouviez aussi l'obtenir via l'intimidation ou le bluff. Le morceau se trouve au niveau du point rouge sur la carte. Une fois récupéré, la boussole du marchand peut servir à détecter les pièges.

6) Encore une embuscade. Cependant ici, Sabal va invoquer un Seigneur élémentaire de l'eau qui a tendance à vous lancer directement Noyade. Enfin, ça reste juste un danger mineur, soyons franc. Mais un danger quand même !

7) Dans le temple vous rencontrez Lomilythrar qui va vous maudire. Super sympa ce type dîtes donc. Vous pouvez soit le tuer, soit relever son défi qui consiste en plusieurs manches contre les mêmes monstres de votre choix mais avec, à chaque fois, des statistiques réduites. Vous pouvez choisir entre une goule, une araignée et un troll. La goule étant la plus facile à battre. N'oubliez pas de fouiller les ossements dans l'arène. Une fois les cinq manches terminées, il vous donnera l'antidote ainsi qu'un fragment du miroir.

8) Pétyr vous accueille devant la tour. Il vous révèle qu'un morceau du miroir est entre les mains de son apprenti, dans la tour. Une fois à l'intérieur, lorsque vous tentez de lancer un sort ou d'utiliser un objet magique, il peut se produire n'importe quoi donc faîtes attention. A votre arrivée, vous voyez des drows se battre avec des démons. Cassez l'ambiance et tuez-les tous.

Au niveau 2 vous allez croiser un Seigneur balor. Même si au niveau 19 il est indiqué comme " Impossible " il est très simple à battre. Il a très peu de points de vie en fait. Sur son corps se trouve le Talisman du mal absolu.

Au niveau 3 vous attendent des slaads et en fonction des effets des sorts qu'ils lancent, la situation peut devenir épineuse. Surtout à cause de l'enveloppe d'acide. Au même niveau se trouve Jensil, l'apprenti qui se rendra une fois blessé. Il vous donne le morceau de miroir en sa possession et libre à vous de faire de lui ce que vous voulez.

9) Une fois que vous avez les morceaux, entrez dans le château. A l'entrée vous allez être attaqué par plusieurs driders. Tuez le Chef drider directement car il dispose de sorts qui font mal. Ensuite occupez-vous des prêtres. Sur le corps du chef se trouve un arc court, Assanti, très intéressant. En explorant ce niveau, vous allez être attaqué par un Assassin drider qui a tendance à s'enfuir pour réapparaître ailleurs dans le niveau. Il n'est pas très dangereux mais sur son corps se trouve la dague Risque. Le malus de la dague peut être gommé. Si en vous équipant de la dague vous avez une immunité à la diminution de caractéristique, comme une Amulette supérieure de vitalité, alors il n'y aura aucune diminution. Faîtes attention car le malus revient quand vous rechargez la partie.

La salle du trône ! A votre arrivée, le Bouffon (qui a la même voix que le narrateur, à savoir Pierre Dourlens) vous attend en compagnie de Sabal. Il y a un souci dans le dialogue du Bouffon, une ligne manquante surement qui risque de vous surprendre quand vous allez tomber dessus. Sabal possède l'un des morceaux, et vous les autres. Pas le choix, il va falloir combattre.

Sachez qu'en utilisant les fragments du miroir sur les piliers, vous pouvez obtenir certains effets intéressants.
-Pilier d'enchevêtrement : Une cage avec des lames se matérialise emprisonnant des membres de l'équipe adverse et les blessant.
-Pilier réfléchissant : Invoque trois copies du personnage qui utilise le pilier avec moins de points de vie.
-Pilier du gardien : Transforme l'utilisateur en un golem surpuissant avec différentes immunités.
-Pilier du renouveau : Soigne l'équipe.
-Pilier du temps : Lenteur sur l'équipe adverse.
-Pilier de dissipation : Dissipe les effets magiques de l'équipe adverse.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser les piliers pour tuer Sabal. Mais vous devriez, c'est vraiment amusant ! Une fois Sabal morte, récupérez son éclat et parlez de nouveau au Bouffon. Le scénario en arrive à sa triste conclusion et vous en avez terminé avec cet endroit.

Vous avez maintenant en votre possession le Miroir de vision totale. Vous pouvez le donner à la Prophétesse en échange de 1 000xp. Vous pouvez même le récupérer par la suite en lui demandant.

3 - Île du Faiseur

L'île

Rien de spécial ici. Parlez à Dahanna pour en apprendre plus sur l'île puis faîtes du commerce avec le marchand. Le marchand vend un sac sans fond. Plutôt que de parler pour ne rien dire, je vais tout de suite aborder la question du Golem personnel.

Oui car vous pouvez obtenir un Golem rien qu'à vous. Mais pour cela, il faut déjà remplir certaines conditions. Déjà, être Magicien ou Ensorceleur au moins de niveau 5.

Ensuite, il vous faut trouver toutes les parties du Golem. A savoir 1 tête, 1 torse, 2 bras et 2 jambes. Toutes les parties sont indiquées sur les cartes par un point rouge. Sur les cartes des ruines supérieures et inférieures.

Ensuite, il faut pouvoir lancer certains sorts. Les parchemins ou objets ne marchent pas, il faut les incanter. Il vous faut pouvoir lancer quatre sorts parmi ces neuf :

Sort	Effet
Eclair multiple / Niv 6	Lance un éclair quand touché
Rapidité de groupe / Niv 6	Rapidité
Vision lucide / Niv 6	Vision lucide
Prémonition / Niv 8	Dégâts réduits
Sanctuaire suprême / Niv 8	Augmente la CA +4
Arrêt du temps / Niv 9	Augmente la régénération de la vie
Cape supérieure / Niv 9	Augmente la résistance aux sorts
Disjonction de Mordenkainen / Niv 9	Dissipation de la magie quand le coup porte
Main broyeuse de Bigby / Niv 9	Augmente la Force +4

Une fois l'Activateur machine des golems en votre possession, utilisez-le sur la Machine de fabrication de golem. Laissez l'amulette qui s'y trouve et ajoutez toutes les parties du golem. Lancez ensuite quatre des sorts ci-dessus via la boîte du dialogue lorsque vous sélectionnez le pilier. Une fois les quatre piliers enchantés, le golem se matérialise et l'amulette vous servira à l'invoquer. Il restera toujours au niveau 20. Si vous ne savez pas quoi choisir, optez pour Rapidité de groupe, Sanctuaire suprême, Disjonction de Mordenkainen et Main broyeuse de Bigby.

Ruines supérieures

Vous l'avez sans doute remarqué, mais un golem non hostile se déplace pour réparer ceux que vous tuez. Le seul moyen, c'est de l'en empêcher, c'est de le désactiver. Petite astuce, si vous n'arrivez pas à faire du mal aux ennemis à cause de votre équipement, prenez Enserric et demandez-lui d'augmenter l'enchantement au maximum.

1) Tuez les golems présents avant de faire quoi que ce soit. Faîtes attention, ils sont puissants. Cette salle va vous servir, dans un premier temps, à désactiver le golem réparateur. Pour ce faire, utilisez les deux panneaux de contrôle pour afficher le nombre 54 puis utilisez le panneau du centre. Le golem sera alors détruit sous vos yeux. En fouillant le niveau, vous avez sûrement trouvé un livre nommé Lexique arcane. Sinth Thesti signifiant cinq quatre et étant toujours répété par le golem, il est donc logique de taper 54 sur la console.

2) Sur l'établi d'alchimiste, vous pouvez créer trois objets pour lutter contre les golems comme expliqué dans les Saintes écritures du Créateur.

Statue de Mithral + 2 poudres bleues = Désactivateur de golem.
Sceptre doré + poudre bleue + poudre jaune = Contrôleur de golem.
Cristal magique + poudre rouge + poudre bleue = Appeau à golem.

Tous ces objets se trouvent dans les ruines supérieures. Essayez de garder l'appeau sur vous pour le niveau 3 si possible. De toute façon, c'est le seul endroit où il est vraiment utile.

3) En entrant dans cette salle, l'arme que vous avez en main vous attaque. Au sol se trouve plusieurs armes dont les armes et armures de Merkil. N'oubliez pas de récupérer votre arme !

4) Armure dorée. Attention au piège qui l'entoure. Si vous n'avez rien contre les pièges, il existe un levier facile à découvrir sur le côté ouest de salle, proche des détritus qui le désactivera.

5) Même principe que pour l'autre golem, convertissez ce qu'il dit en nombre et entrez le dans la console de commandes. Vous voulez la réponse hein ? Laz Zand soit 79. Ensuite, la voie vers le niveau suivant est libre.

Ruines inférieures

La porte près de l'entrée ne s'ouvre qu'à la fin, c'est un raccourci vers la sortie.

1) Vous arrivez pour surprendre des golems qui prennent du bon temps. Tuez-les tous. De toute façon pour le moment, vous n'avez pas le choix.

2) Pour ouvrir cette porte, c'est très simple. Soit vous pouvez la crocheter (et il faut un bon niveau) soit vous pouvez parler au rat devant la porte si vous êtes Druide ou Rôdeur. Sinon, et bien vous ne pouvez rien faire. Si vous pouvez l'ouvrir, vous allez trouver un fantôme vous demandant de récupérer la gemme juste à côté de lui.
Une fois cela fait, il vous donne un mot de passe qui vous permet d'éviter un combat contre deux gros golems.

3) En franchissant ces portes, les golems de la zone vont cesser de vous attaquer et vont vous mener devant leur chef. Ferron en 4 et Aghaaz en 5. Les deux vous font la même offre si vous les aidez, envoyer des golems aider les rebelles. Et quel que soit celui que vous aidez, les golems sont les mêmes ! Petit bug, il arrive que Deekin et les golems qui viennent vous aider soient hostiles entre eux.

6) Pour aller ici, il vous faut avoir tué Aghaaz. Le bluff semble impossible à réussir. Les quatre Minogons supérieurs sont, de loin, bien plus difficiles à tuer qu'Aghaaz s'ils vous tombent tous dessus donc attention.

7) La source du pouvoir que vous demande Ferron.

Le sanctuaire du Faiseur

1) Vous pouvez trouver une fronde dans les ossements si vous n'avez rien pour attaquer à distance. Brisez les quatre miroirs le plus vite possible avant que les deux obélisques ne soient chargés au maximum. Un seul coup par miroir suffit. Vous avez déjà joué à Severance : Blade of Darkness ? Dans ce jeu, il y a un passage quasiment identique à celui-là !

2) Vous avez le mot de passe ? Dans ce cas, vous allez pouvoir passer sans combattre. Sinon, vous n'avez pas le

choix. Si le combat s'engage, reculez sur le pont pour les prendre un par un car ce sont de vraies brutes. S'il vous reste l'Appeau c'est maintenant qu'il va servir si vraiment vous n'y arrivez pas. N'allez pas parler au gardien mais contournez le pour déposer l'appeau assez loin. Les golems vont aller directement dessus et ils vont toujours faire la navette entre vous et l'appeau de sorte que vous allez pouvoir les tuer à distance ou avec le Contrôleur et le Désactivateur si vous les avez toujours. Notez aussi que les golems sont automatiquement renvoyés en arrière quand ils atteignent les deux statues à l'entrée du niveau. Si les golems sont morts, ramassez les sceaux sur les cadavres pour ouvrir la porte. Franchement, même si vous avez le mot de passe, engagez le combat. Vous avez 500xp avec le mot de passe et plus du quadruple si vous tuez les golems.

3) Le Faiseur. Votre premier gros défi du jeu. Oui, sérieusement. Il dispose d'une grosse réduction aux dégâts, de pas mal de gros bonus et de sorts pouvant vous tuer sur le coup. Si vous n'y arrivez pas, posez une porte via la relique du faucheur et revenez plus tard. Le mieux et lui faire de gros dégâts le plus vite possible, n'essayez pas de jouer en finesse. Tapez vite et fort avant qu'il ne commence à lancer trop d'attaques directes. Disons que les premiers rounds sont les moins dangereux. Oui car se prendre un éclair multiple à -130, c'est loin d'être " peanuts ".

4) La table pour créer votre golem comme expliqué plus tôt, dans la partie " L'île ".
Prenez le portail et sortez. Dehors vous attend Dahanna. Elle vous demande 10 000Po mais vous pouvez la persuader pour 1 000po ou rien du tout. Rien du tout ! Si vous n'arrivez pas à un compromis, ou que vous n'en voulez pas, un combat s'engage. Mais après le Faiseur, vous ne devriez avoir aucun problème avec ce combat. A notez qu'elle et le marchand ont un équipement pas trop mal. Bref, vous en avez maintenant terminé avec cette zone !

4 - Zorvak'Mur

Entrée de la caverne

A votre arrivée, vous rencontrez une bande de duergars. Après un bref instant, ils décident de vous attaquer. Ramassez le Bouclier de défense et équipez-vous en le temps de votre séjour à Zorvak'Mur.
Parlez à l'Illithid et accédez à la ville.

Zorvak'Mur

1) Artuur, le seul marchand disposé à troquer avec vous. Il vend les Gantelets de discipline de Nasher.

2) Ici vous pouvez acheter un esclave. Gardez le silence jusqu'à voir une option de persuasion. Si vous y arrivez, vous ne dépenserez que 1 300Po. Ensuite, vous pouvez choisir que faire de votre esclave. L'envoyer dans l'arène en 3 et miser sur elle ou lui faire porter un message pour la libérer. Dans tous les cas, vous gagnez 1 000xp. N'oubliez pas de lui parler quand vous irez voir la Prophétesse.

4) Enclos des esclaves. Le mieux est d'y aller après avoir vu le Maître. Une fois à l'intérieur, il y a de fortes chances pour que vous tuiez le Gardien à cause de son air supérieur. Fouillez les environs avant de parler aux gladiateurs. Le mieux pour les aider à fuir, est d'avoir déjà massacré les gens à la surface. Une fois fait, il n'y aura que très peu d'ennemis sur la route. Si vous les aidez, vous gagnez 5 000xp +250xp par esclave qui recouvre la liberté, 9 au maximum. Vous pouvez aussi les dénoncer au Cerveau, dans ce cas, ils se feront décapiter et les têtes vont orner des piques dans la ville.

5) Chambres illithids. Si vous touchez au coffre, tous les illithids de la pièce vont vous attaquer. Détail étrange. Si vous les tuez, personne ne semble le remarquer, pas même le Maître-cerveau.

6) Pour continuer, il va vous falloir remettre votre casque. Ne vous en faîtes pas, ce n'est pas un piège.

7) Le bar, rien de spécial. Enfin, pour un bar, il est quand même assez spécial en fait.

Grand hall

1) Le Cerveau ancestral vous demande le miroir de vision totale pour arrêter de soutenir la Valsharesse. Franchement, c'est un mauvais plan de le lui donner. Déjà, les illithids sont des ennemis très faibles. Ensuite, ils sont insupportables. Même un personnage Mauvais ne devrait avoir qu'une seule envie, les tuer tous. Si vous lui donnez, vous gagnez 7 500xp et ils ne seront pas là lors de la bataille finale. Dans le cas contraire, si vous tentez de l'attaquer, il va vous transporter dans une clairière.

Dans la clairière, un personnage de sexe opposé vous demande de le suivre. Si vous refusez, un combat contre plusieurs monstres va s'ensuivre. Si vous acceptez, vous avez le générique de fin ! Faîtes attention à l'ombre de roche quand même, elle peut vous étourdir.

Une fois de retour, tuez-le et explorez le niveau. Tout le monde vous sera hostile à partir de maintenant mais ce n'est pas grave. Prévoyez de quoi avoir beaucoup de Volonté pour dissiper les illusions, il y en a beaucoup.

2) Deux tests d'intelligence sur les portes. Deux suites logiques :

-La première : 2, 8, 18, 32, 50, 72 et ? 98 !
Bon, ça ne saute pas aux yeux, mais en fait il faut prendre les chiffres dans l'ordre (1, 2, 3, 4...), d'en faire le carré (1^2, 2^2, 3^2, 4^2... soit 1x1, 2x2, 3x3, 4x4...) et de multiplier le résultat obtenu par 2.
$1^2 * 2 = 2$ puis $2^2 * 2 = 8$ puis $3^2 * 2 = 18$ puis $4^2 * 2 = 32$...
(1x1) x2 = 2 puis (2x2) x2 = 8 puis (3x3) x2 = 18 puis (4x4) x2 = 32...
C'est plus clair maintenant ?

-La seconde : 2, 3, 5, 7, 11, 13 et ? 17 !
En fait il s'agit de ce que l'on nomme les nombres premiers. Pour faire simple, il s'agit des nombres qui n'acceptent que deux diviseurs, à savoir eux-mêmes et 1.
2 n'est divisible que par 2 et 1. Donc c'est un nombre premier.
3 n'est divisible que par 3 et 1. Donc c'est un nombre premier.
4 est divisible par 4 et 1 mais aussi par 2. Donc ce n'est pas un nombre premier. Et ainsi de suite.

3) Amplificateur mental illithid. En activant les deux mécanismes puis en utilisant l'amplificateur, une explosion se déclenche et des messages s'inscrivent "comme " Gaarrrrghh ! " ou encore " Liberté ! " voire même " Mon esprit ! Tellement vide ! Je dois trouver des cerveaux ! "
Mais qu'est-ce-que c'est que ce machin ? On ne voit aucun changement une fois activé.

4) Trois leviers apparaissent avec un niveau de fouille suffisant. Trois leviers qui servent à... ? En fait, ça aussi, ça semble ne rien faire. Ah elle est bien cette solution avec plus de questions que de réponses !

5) La sortie vers la surface ! Vous n'avez plus rien à faire ici quelque fut votre choix.

5 - Les Tyrannoeils

Gouffre des Despotes tyrannoeils

Alors que vous avanciez, vous tombez nez-à-nez avec Eldath Ra'Sin. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce type est une machine à tuer. Il n'a pas vraiment beaucoup de points de vie mais peut très bien vous tuer très rapidement. Evitez juste qu'il ne vous prenne directement pour cible si vous avez du mal à encaisser. Ensuite, continuez d'avancer.

Caverne des tyrannoeils

La carte peut sembler immense, mais il n'y a pas grand-chose à voir à ce niveau.
1) Attiz le kobold peut vous en apprendre plus sur les ennemis que vous allez rencontrer ici. Mais en dehors de ça, rien d'important.

2) Emissaire drow. Bien moins difficile à battre qu'Eldath.

3) Dans le coffre se trouve une pierre expliquant ce qui vous attend dans le niveau inférieur. Allez-y de suite.

4) J'espère que vous avez avec vous le Coeur de l'obélisque récupéré dans les tunnels inférieurs. Entrez dans la salle et utilisez directement une charge pour empêcher les ennemis de vous lancer des sorts. Maintenant sans magie, ils ne sont pas dangereux mais ils ne vont pas tarder à recouvrer leurs pouvoirs donc ne perdez pas de temps. Une fois Arutha morte, servez-vous dans ses trésors et sortez de là.

Tunnels inférieurs

Pour le moment, vous êtes dans une zone de magie morte. C'est-à-dire que vous ne pouvez pas compter sur la magie. Et quand on dit magie, on dit toute la magie. Même vos objets magiques ! Les ennemis ici ne sont pas puissants, mais sans vos propriétés magiques, vous risquez de les trouver coriaces quand même.
Notez qu'en haut à droite de la carte, dans une partie inaccessible, vous pouvez voir tout vos objets magiques avant qu'ils ne soient remplacés par ceux sans propriétés.

1) Vieux mécanisme. Si vous avez assez de savoir ou de connaissance en sorts, vous pouvez comprendre à quoi il sert. Le mieux ensuite et de lui faire lancer déblocage pour ouvrir la porte à côté de vous. Sinon, vous allez devoir faire le grand tour.

2) Un bébilith. Si vous avez déjà récupéré vos pouvoirs, alors ce n'est rien. Dans le cas contraire, vous allez sûrement vouloir filer le plus vite possible vers l'obélisque. Vous pouvez très bien le tuer sans votre équipement, mais c'est se compliquer la vie pour rien.

3) Un obélisque ! Celui qui maintient cette zone de magie mort. Regardez les symboles à sa base pour aligner à chaque fois les quatre mêmes symboles. Quand vous avez bien aligné les symboles, un petit éclair apparaît rapidement. Une fois que c'est bon, regardez dans l'obélisque pour en obtenir son Coeur qui vous sera très utile par la suite. Détail étrange, on voit les mêmes symboles dans les chambres illithids à Zorvak'Mur.

En sortant de là, faîtes attention à l'embuscade des tyrannoeils.

6 - Mornegouffre

La ville

A votre arrivée, Cordigan vous accueille avec un drôle de charabia. Il n'y a pas grand-chose à faire ici. Un peu de commerce si vous en avez envie, puis dirigez-vous vers le gong. Frappez-le puis désignez-vous. Si vous ne dîtes rien, vous gagnez 10 vers Mauvais.

Temple du culte

Une fois à l'intérieur, tuez tous les Chevaliers du culte. Il n'y a rien d'autre à faire ici. Prenez les escaliers en 1.

2) Attention, en passant devant les statues, des démombres vont vous tomber dessus.

3) Dans l'un des coffres se trouvent deux perles noires ayant la même apparence que des saphirs. Ramassez-les puis dirigez vous vers l'autel entre les statues. Attention, le rituel ne marche que pour les armes de corps-à-corps. Il vous permet d'obtenir un bonus d'absorption de caractéristique avec un DD de 24.

4) Armand vous attend. Il est assez puissant. D'abord, éliminez les élémentaires qu'il va invoquer. Ensuite, ne le suivez pas quand il fuit, laissez le venir vers vous. Normalement, si vous ne vous laissez pas attirer dans les pièges, vous ne devriez pas trop souffrir. Prenez la clé sur son cadavre et retournez au niveau 1 prendre l'autre porte en 5.

6) Prenez la corde dans le coffre puis descendez dans la fosse.

Le sanctuaire intérieur

Pour tuer définitivement les vampires, vous devez les tuer une première fois, puis quand ils vont se régénérer dans un sarcophage, leur enfoncer un pieu en bois dans le coeur. Le pieu se trouve en cassant des objets en bois de ce niveau. Caisse, banc, coffre...

1) Tuez le moine qui vous souhaite la bienvenue et récupérez l'orbe sur son corps.

2) Utilisez l'orbe sur le piédestal pour ouvrir la porte.

3) Tuez le moine séculaire. Pour le tuer définitivement, vous allez devoir enfoncer la porte en fer. Ensuite, prenez l'orbe sur son corps.

4) Récupérez l'orbe en 2 puis placez vos deux orbes ici pour ouvrir la porte.

5) Plusieurs golems d'os et un maître des ombres. Tuez les golems puis ensuite, avant de continuer d'explorer, suivez le maître des ombres jusqu'en 6 pour le tuer. Fouillez les coffres avant de retourner voir Lavoéra.

7) Plusieurs choses à faire avec Lavoéra. Si vous utilisez trois fois de suite le levier, elle meurt et vous pouvez utiliser son sang sur les morceaux de golem pour obtenir des golems d'os. L'intérêt des golems est très, très limité. Sinon, vous pouvez la libérer en utilisant le sceptre d'invalidation trouvé au même endroit que la tombe du maître d'ombre plutôt que le levier. Vous pouvez alors lui demander de vous aider ou d'aller voir les rebelles. On ne peut pas lui rendre son arme étrangement. Une fois l'appareil détruit, vous trouverez une amulette à sa place.

8) Des drows envoyés par la Valsharesse.

9) Reprenez les deux orbes en 4 et utilisez-les ici pour ouvrir la porte. Vous vous retrouvez de nouveau face à Armand. Lui aussi est un coriace ! Tuez-le pour de bon cette fois-ci en lui enfonçant un pieu dans le coeur. C'est le dernier à tuer donc à partir de maintenant, vous n'avez plus besoin des pieux. Le problème d'Armand, c'est que si vous tapez au corps-à-corps sans pouvoir lui enlever ses protections, vous allez souffrir. C'est là la seule difficulté.

Vix'Thra

Vous y voilà. Et lui, il ne rigole pas du tout. Déjà, prévoyez de quoi être protégé contre la terreur. Ensuite, Vix'Thra encaisse bien les coups et comme si ça ne suffisait pas, il dispose d'une attaque très, très douloureuse.
Un souffle d'énergie négative.

Ensuite, avant de vous attaquer à lui, il va vous falloir détruire son phylactère en 1. Le chemin normal est piégé donc le mieux est d'emprunter les portes secrètes indiquées par des points rouges. Ca faisait longtemps ! Une fois le phylactère détruit, Vix'Thra ne peut plus se réincarner dans ses autres corps. Il ne vous reste plus qu'à le tuer en espérant que ce ne soit pas l'inverse. Vous pouvez à tout moment ressortir de la zone pour vous reposer. Notez qu'un prêtre, en lui lançant ses sorts de soins devrait en venir à bout très facilement ! Une fois mort, ramassez ses trésors et direction la sortie ! Une fois hors du temple, vous allez rencontrer à nouveau Cordigan qui vous remercie de ce que vous avez fait pour eux.

Maintenant que tous les objectifs principaux sont terminés, il est temps de lancer la bataille finale !

7 - Bataille finale

Première partie

Osyyr vous est tombé dessus sans vous laisser le choix, il vous mène à la Prophétesse pour aller affronter les trouves de la Valsharesse. Mais avant, vous avez mérité un repos bien mérité.

Et alors que vous rêviez, la Valsharesse apparaît. Bug ? Pourquoi parle-t-elle de Shaori et de son trône ? Elle vous propose une alliance. Si vous acceptez, elle vous donne la Robe des drows et vous devrez casser la porte principale avant l'arrivée de son armée. Si vous refusez, elle s'en ira. " Et si je prends la robe mais que je reste fidèle à la Prophétesse " vous demandez-vous? C'est triste mais la robe va perdre toutes ses propriétés magiques et devenir inutile ! Quoi que vous décidiez, le rêve prend fin et vous voici aux portes.

Si vous optez pour la Valsharesse, cassez vite les portes. Si vous faîtes ça, vous vous retrouvez en ville et seul Deekin vous reste fidèle. Vous allez devoir tuer la Prophétesse et ceux qui l'accompagnent.

Sinon, attendez que les ennemis arrivent. Vous pouvez placer vos trouves mais ils ont une utilité vraiment relative.

Les ennemis ne sont pas méchants mais très vite, des invocations vont apparaître dans la cour. Tuez-les rapidement même si elles ne sont pas dangereuses. Votre objectif est de tuer tous les ennemis qui s'approchent des portes intérieures. Au bout d'un moment, ils vont se replier.

Seconde partie

L'ennemi arrive par la rivière et il faut vous battre dans la ville. Ici, les ennemis sont quand même un peu plus coriaces alors ne vous laissez pas bêtement surprendre dans la mêlée. Veillez à tuer le Magicien le plus rapidement possible.

Par chance, les ennemis arrivent tous du même côté donc vous pouvez facilement endiguer leur avancée.

Lorsque tous les ennemis sont vaincus, il est temps d'attaquer la Valasharesse. Mais alors que vous étiez au pied de sa forteresse, celle-ci vous téléporte à elle.

Troisième partie

Vous voici face à la Valsahresse. Notez que si vous vous êtes allié à elle, rien ne change. Méphistophélès la montre contre vous et le combat s'engage. Alors que la situation semblait mal engagée, Méphistophélès intervient en isolant la Valsharesse et en levant vos entraves. Dans le jargon, on nomme ça un Deus ex machina !

Le combat n'est vraiment pas difficile sauf si vous jouez quelque chose d'exotique comme un Mage à l'épée à deux mains sans force. D'ailleurs il se peut que vous vous en débarrassiez en quelques secondes.

Rentrez-lui dans le lard directement et c'est réglé. Au pire, si vous n'arrivez pas à lui faire assez de dégâts entre ses soins, lancez-lui une charge du Coeur de l'obélisque s'il vous en reste, ça la calmera comme il faut !

Non, vous ne pouvez pas avoir son armure !

Après le combat, Méphisto vous explique ce qu'il en est vraiment et décide de vous envoyer quelque part où vous ne le gênerez pas. A Cania. Valen avait raison en disant que quelqu'un d'autre tirait les ficelles !

Quoi qu'il en soit, direction le chapitre 3 !

Chapitre 3

1 - Cania

Corps de garde

Parlez au Faucheur pour savoir ce que vous devez faire. Il semble que pour partir d'ici, il vous faille apprendre son Vrai nom et que ce ne soit pas si facile que ça. Profitez-en pour faire venir à vous vos mercenaires.

Cité des âmes perdues

1) La première chose à faire, c'est de pouvoir vendre les objets qui vous encombrent depuis si longtemps à un bon prix ! Et ce moment est venu. Allez voir Gru'ul le contremaître. Mais avant de pouvoir vendre, il va vous falloir réparer une broyeuse. Filez dans la carrière pour trouver Fainéant (quel joli nom) dormant, un bras dans la broyeuse.

Vous pouvez le libérer en démontant la machine avec de la Dextérité puis vous devrez la remonter avec de l'Intelligence. Si vous n'y arrivez pas, Gru'ul va vous demander de le rembourser ! Sinon, solution beaucoup plus simple, faîtes le passer à travers la broyeuse. En plus ça rapporte un peu plus d'xp ! Après ça, vous pouvez vendre vos objets jusqu'à un maximum de 50 000Po ! Il en vend de très bons alors équipez-vous aussi en conséquence. Veillez cependant à garder assez d'argent pour la fin. Comme par exemple, un million et demi de Po.

2) Une caverne dont l'entrée est bloquée. Parlez au Scribe et acceptez de l'aider, il va vous falloir le mener à différents piliers à l'aide de ses rébus.

-Animal avec des défenses dont on nous désigne l'appendice : Tromperie.
-Boire dans une gourde, aventuriers désignant une carte : Outreplan.
-Tissu de la même couleur et marchand qui sangle son cheval : Universel.

Il vous suffit de mener le scribe au pied du bon pilier et de lui parler ensuite. Même si vous vous trompez, ce n'est pas grave.

Une fois que vous pouvez entrer, dirigez-vous vers Aribeth prise dans la glace et utilisez trois baies de Vélox pour allumer un feu. Une fois dégelée, elle vous attaque. Sympa !

Le dialogue avec elle peut être un peu difficile car on a tendance à toujours revenir au début, donc voici l'ordre à suivre : " Je crois que je vous connais. " / " Pourquoi l'oublier ?" / " Vous n'en avez pas vraiment envie. " A partir de là, vous devriez vous en sortir.

Aribeth est un personnage très capable. Pas aussi puissante que Valen mais elle n'en demeure pas moins un bon personnage. De plus, c'est elle qui a le plus de dialogues pour le chapitre 3. Vous pouvez aussi choisir son alignement, Paladin ou Chevalier noir. Si vous optez pour Paladin, alors laissez Tyr choisir. Sinon dîtes qu'une fois les ténèbres acceptées, il n'y a plus de retour en arrière.

3) Regarder dans le Cristal permet de voir Méphisto lever une armée de morts et de gagner de l'xp. C'est un peu de votre faute tout ça !

4) Taverne. Le tavernier, en échange de 5 baies peut vous créer une potion pas vraiment utile. Vous pouvez aussi parler à Arden le Vif pour obtenir une trompette permettant de réveiller le dormeur. Mais ça demande beaucoup de Sagesse et son petit jeu est assez énervant. Libre à vous d'essayer mais sachez que vous pourrez le réveiller plus tard et bien plus facilement. C'est ici aussi que vous retrouvez Rizolvir.

5) Le temple du Dormeur. Parlez à la Senseï qui vous demande d'apprendre les cinq mystères du Dormeur. Il y a plusieurs façons de les apprendre, en voici une :
-Le premier vous est appris par la Senseï.
-Les diablotins vous apprendront le second.
-Parlez à un esprit inquiet et demandez " Pourquoi est-il triste ? " pour apprendre le troisième.
-Lisez le grimoire de la Senseï quand elle s'absente pour le quatrième.
-Le cinquième et dernier s'apprend par le Faucheur.

Récitez-les en choisissant toujours la première réponse. Une fois l'amulette obtenue, allez voir le Dormeur. Il va vous falloir assez de Sagesse pour pouvoir focaliser vos pensées. Et c'est là que ça devient gênant car il faut de la Sagesse, et pas qu'un peu. Et les seuls bonus de Sagesse se trouvent sur les amulettes que l'on ne peut, ici, porter ! Après plusieurs tests, il faut au moins 15 en Sagesse pour que ça marche. Si vous avez toujours la pierre de loun, ça va vous faciliter les choses. Buvez une potion de Sagesse du hibou. N'oubliez pas qu'elle vous permet d'obtenir au maximum 5 points de Sagesse. Donc recommencez à boire jusqu'à ce que vous voyez le score augmenter de 5 ou à atteindre les 15 points. Si jamais il vous est impossible d'y arriver, alors il va vous falloir le réveiller via la trompette d'Arden.

Et là c'est encore pire ! Pour réussir à deviner s'il vous ment ou non, il faut de la Sagesse ! ENCORE ! C'est juste

complètement dingue ! Bref si vous ne voulez pas le tuer pour récupérer la trompette, vous allez devoir jouer au petit bonheur à la chance. Sachez qu'une fois le jeu lancé, la carte ne change pas, alors vous pouvez Charger la partie autant de fois que vous voulez.
Si vous réveillez le Dormeur, la Senseï va-vous attaquer et vous serez obligé de la tuer. Il va alors vous donner l'anneau.

Une fois l'exploration de son rêve terminé, une porte s'ouvre qu'il vous faut franchir. Vous allez devoir combattre des squelettes et vous allez sûrement vous rendre compte que les ennemis ici sont plus puissants que ceux d'avant. Bien plus. Une fois tous les squelettes morts, ramassez les trois fragments d'anneau et une fois dans votre inventaire, sélectionnez-en un et utilisez le. Vous devez alors les assembler dans l'ordre : E F A. Equipez l'anneau tout de suite pour voir des coffres auparavant invisibles. Quant au coffre au-delà de la lave, vous ne pouvez pas y accéder pour le moment. D'ailleurs il y a un autel invisible dans la même pièce que le dormeur avec un Casque de vertu. Sortez du temple et prenez la porte qui apparaît avec votre anneau. Dans la taverne se trouve un tonnelet invisible près de Rizolvir ainsi qu'une caisse invisible dans le même bâtiment que Gru'ul.

2 - Les étendues désolées de Cania

Le Veilleur

Le premier ennemi que vous rencontrez n'est autre qu'un Veilleur. Le combat ne serait pas difficile si vous ne passiez pas votre temps à vous transformer. En effet, vous allez vous changer en une pixie, un golem et un loup. Tous ayant un potentiel de combat très, très limité.
Une fois le Veilleur mort, récupérez son épée qui fait une arme excellente pour Aribeth si elle est avec vous. Ensuite de quoi, examinez votre amulette. Vous allez pouvoir, à partir de maintenant, vous métamorphoser soit en pixie via l'option 1, en élémentaire de pierre via l'option 2 ou en loup via l'option 3.

Pour le moment, optez pour la transformation en élémentaire de pierre et enfoncez le passage bloqué par la glace.

Au plus profond des terres désolées de Cania

1) Utilisez le Cristal pour observer l'avancée de Méphisto en Outreterre.

2) Sur le corps du Chef de meute se trouve une cape qui permet de téléporter vos compagnons sur vous avec d'autres bons bonus. Quoi ? Ca vous étonne un worg avec une cape ?

3) Pour passer, vous devez vous transformer en loup avec l'amulette. Fouillez les ossements puis revenez. Notez que Deekin n'a aucun problème pour vous suivre !

4) L'entrée n'est visible qu'avec l'anneau. Une fois à l'intérieur, vous vous faîtes voler votre armure. Sans que vous ne puissiez rien y faire. C'est quand même la seconde fois qu'on retrouve notre personnage nu !

4a - Nid de la Mimique

Ne perdez pas de temps à attaquer la Mimique, vous ne pouvez rien lui faire. Pour passer les barrières, vous devez jongler avec l'anneau. C'est-à-dire l'équiper et l'enlever car certaines barrières n'apparaissent que quand vous vous en équipez et d'autres quand vous ne l'avez pas. Commencez par le chemin de droite pour les coffres invisibles.

Ensuite sont rassemblés des mineurs qui vont vous attaquer à distance. Attention car ils peuvent faire de gros dégâts s'ils vous attaquent tous. Attention car ils disposent de Critique dévastateur. Ce qui veut dire que s'ils vous font un coup critique et que vous ratez un Jet de vigueur, vous mourrez ! Dans l'un des coffres se trouve une armure très intéressante pour Aribeth si elle est Mauvaise.

Activez les quatre leviers pour ouvrir la porte. Deux avec l'anneau et deux sans l'anneau.

4b - Hall des gemmes

Vous ne pouvez détruire le Mimique avec vos armes. Il va vous falloir l'attirer au centre de la pièce et le brûler. Pour cela, ramassez des gemmes dans la salle et faîtes-en un chemin vers le centre. Une fois le Mimique au centre, actionnez le levier.

Peu après, Gilgamesh va faire son apparition et vous attaquer directement. Il est fort mais vu la situation, il ne devrait pas représenter un quelconque danger. La main à partir de maintenant va vous servir à atteindre des lieux inaccessibles jusqu'alors. Il faut pour cela l'utiliser en direction d'une chaîne ou d'un trésor. Quand il s'agit d'un trésor, il va vous le rapporter directement.

Petit hors-sujet ! Si vous avez envie de sourire un petit instant, tapez dans votre moteur de recherche préféré les termes " Epantiras " et " The most useful item ". Vous devriez alors tomber sur une petite BD. Bon, continuons !

5) Utilisez la main sur la torche pour franchir la lave. Tuez les trolls et préparez-vous au combat qui pourrait être le plus difficile du jeu. Sans plaisanter.

Passage abandonné

Vous tombez face à Rongemort et sa bande. Après la discussion, le combat va s'engager. Le combat peut être rude alors préparez-vous comme il faut. Essayez de tuer en premier Balphéron.
Rongemort peut se montrer résistant, ne perdez pas votre temps à vous acharner dessus au début du combat !

Une fois morts, servez-vous sur leurs cadavres et récupérez la clé sur le cadavre du moine. La clé ouvre une petite porte. Près des caisses, transformez-vous en pixie puis une fois de l'autre côté, reprenez votre forme normale. Fouillez le nid du rat, actionnez le levier, prenez de nouveau la forme de pixie et revenez sur vos pas, le chemin est libre.

Il y a un Tonneau qui n'apparaît qu'avec l'anneau à côté des tentes.

Sépulture énigmatique

Les points jaunes indiquent les trésors à ramasser en utilisant la main.

1) Quand vous actionnez un levier, il vous transporte dans la direction indiquée par la flèche. Il vous faut actionner trois leviers indiqués par les points blancs. Ils vont s'orner d'un halo de couleur. Optez pour le bleu et ensuite, dirigez-vous vers les gargouilles en 2.

2) Tournez les gargouilles pour qu'elles regardent la porte et actionnez le levier au même endroit pour débloquer le passage.

3) La flèche déverrouille l'objet vers lequel elle pointe. Pensez à ramasser le butin dans les coffres avant de franchir la porte.

4) Le deuxième Veilleur ! Le combat ne devrait pas être difficile. Après sa mort, un portail va apparaître qui va vous mener à l'Oracle des Lieux. Demandez où trouver l'Oracle des Noms. Ensuite, franchissez la porte astrale.

Au plus profond des terres désolées de Cania

1) Dans cette caverne, quelques trolls des glaces. Il y a aussi un coffre visible seulement avec l'anneau dans lequel se trouve une ceinture très intéressante une fois couplée à l'anneau d'immunité au froid.
2) Cette autre caverne est habitée par des élémentaires de feu. Pour passer les flammes au sol vous pouvez soit vous transformer en pixie et voler par-dessus, soit vous munir de la ceinture d'immunité au feu et d'un autre objet réduisant les dégâts du feu.

Une fois au bout du chemin, vous allez devoir voyager de plateforme en plateforme avec la main. Il y a quatre arrimages que vous devez briser à l'aide de la main pour libérer le prisonnier. Une fois fait, le corps du prisonnier tombe au sol.

Utilisez à nouveau la main pour faire venir vers vous le petit sac vous donnant un anneau très sympathique.

3) Cristal. Il semblerait que votre ami Méphisto soit arrivé à Eauprofonde...

4) La forteresse des géants du givre. A votre arrivée, une brèche est créée par un diantrefosse. Vous allez devoir passer par là pour continuer.

Vous arrivez alors en plein champ de bataille de la Guerre sanglante. En vous transformant en élémentaire de pierre, vous pouvez lancer des éléments du décor sur vos ennemis. Frayez-vous un chemin jusqu'à voir une plateforme au milieu d'une rivière de lave. Utilisez la main pour y aller et vous allez rencontrer le dernier Veilleur.

Le début du combat est très simple. Vous allez devoir tuer une horde de diables mais ceux-ci ne sont pas dangereux. A un certain moment, le Veilleur interviendra lui-même. Lui par contre, est beaucoup plus difficile. Il aime le feu et lance des sorts très puissants. Ajoutez à ça qu'il a tendance à se téléporter ainsi qu'à se soigner et on obtient un adversaire pouvant causer quelques problèmes.

Une fois terrassé, utilisez la main sur un support de torche au Nord-est de la carte. Vous devriez voir une catapulte encore intacte. Transformez-vous en élémentaire de pierre et lancez la catapulte là où vous avez affronté le dernier Veilleur. Admirez les bonds de la catapulte !

L'Oracle des noms se trouve dans l'emplacement du milieu tout au Nord. Vous pouvez ouvrir les autres prisons pour tuer les félons. Malgré ce que dit Aribeth si elle est toujours mauvaise, aucun d'eux ne vous adressera la parole.

Une fois libre, l'Oracle vous révèle votre Vrai nom. Celui-ci est basé sur votre alignement et si vous êtes en romance ou non. Vous allez pouvoir connaître certains noms à partir de maintenant, mais cela va vous coûter de l'or, beaucoup d'or ! J'espère que vous en avez sur vous.

Commencez par demander celui de l'Oracle des noms puis enchaînez sur Méphisto. Parmi les noms à connaître, certains sont plus intéressants que d'autres. Si vous êtes accompagné par Aribeth / Valen / Nathyrra et que vous n'êtes pas en romance avec, alors il peut être intéressant de le connaître. Celui de Deekin n'est pas utile par contre. Le reste, c'est comme vous voulez. Il existe quelques bugs ici. Vous pouvez très bien avoir une romance et l'on vous dira que vous n'avez pas de grand amour. De même que l'inverse est vrai. Vous pouvez avoir une romance avec Valen et être le grand amour du Dormeur. Bref, ne vous en formalisez pas. Une fois le Vrai nom du faucheur en votre possession, revenez en ville avec l'aide de l'Oracle.

3 - Retour à Eauprofonde

Avant de parler au Faucheur, utilisez les noms que vous avez appris pour vous amuser. En fonction de votre alignement, vous avez divers choix comme par exemple dire à Arden d'aller se battre contre le tavernier. Vous pouvez aussi, avec un alignement Mauvais, obtenir de Gru'ul ses bracelets. En le tuant on obtient un marteau pour Agent ménestrel. Faites vos courses et depensez ce qu'il vous reste d'or pour améliorer votre équipement.

Pensez à récupérer aussi le Linceul des rois avec la main démoniaque. Il se trouve dans la pièce dont le Dormeur vous a ouvert l'accès au début du chapitre.

Il est maintenant temps de retourner à Eauprofonde. Parlez au Faucheur et avant de franchir la porte, vous pouvez décider d'aider certains de vos compagnons. Ou faire en sorte que leurs âmes vous reviennent !

Une fois à Eauprofonde, Méphisto se présente à vous. Il va d'abord essayer de retourner vos compagnons contre vous. Il se peut alors qu'il vous faille tenter une persuasion. Si vous la ratez, alors ce sera un ennemi de plus. Deekin est la seule exception. Il suffit de lui dire qu'il va vous manquer pour qu'il vous reste fidèle. Etrangement, Aribeth Paladin semble être beaucoup plus difficile à convaincre qu'Aribeth Chevalier noir. Vous avez maintenant le choix entre affronter Méphisto ou utiliser son Vrai nom. Avec son Vrai nom, vous pouvez le soumettre à votre bon vouloir, lui dire de rentrer à Cania ou le tuer. Si vous optez pour le combat, sachez qu'il n'est vraiment pas difficile à battre si vous avez pensé à améliorer votre équipement. Par contre il vaut mieux pouvoir taper fort car il a une grosse résistance aux dégâts.

Il utilise des sorts puissants, il est vrai, mais assez rarement. Quant à ses attaques... et bien on pourrait s'attendre à pire vu le personnage. Par deux fois, il va disparaître et des ennemis vont arriver semblables à des élémentaires. Une fois proche de la mort, il va se rendre et vous avez le choix de son sort. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à savourer la fin.

Bravo ! Vous avez terminé Hordes of the Underdark !

LES OBJETS DU SEIGNEUR NASHER

Au chapitre 2, il est possible de récupérer des objets du seigneur Nasher :
-Les bottes, vendues par le Djinn. Dextérité +3.
-L'anneau, vendu par Rizolvir au camp des rebelles. Force +3.
-La cape, obtenue dans une grotte à l'ouest de My'athar. AC +3.
-Les gants, vendus par Artuur. Discipline +5.

Ces objets ne semblent pas bien intéressants au premier coup d'oeil. Mais une fois portés tous ensembles, votre personnage se voit gratifié d'une petite aura l'espace d'un instant.

De ce fait, les caractéristiques des objets augmentent et deviennent les suivantes :
-Bottes, Dextérité +7.
-Anneau, Force +7.
-Cape, AC+7.
-Gants, Discipline +10.

C'est beaucoup mieux non ?

Neverwinter Nights : Shadows of Undrentide

© MacSoft / Floodgate Entertainment 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FORMULES DU BROYEUR

Au chapitre 1, chez Drogan, il existe un Broyeur qui peut vous permettre de créer quelques objets pour peu que l'on connaisse les formules.

Les voici :
-Epée d'entraînement (trouvée dans le coffre de Misha) + Quartz = Le Tinoman
-Spores vertes (vieille grange, Haute-Colline Est) + Quartz = Anneau d'immunité contre le poison
-Coeur d'Ombrecerf + Quartz = Amulette mineure de Vitalité
-2 Baies des marais + Bouteille vide = Potion de peau d'écorce

LES ARTÉFACTS

Au chapitre 1, votre quête consiste à rapporter plusieurs artéfacts à Drogan. Mais certains peuvent avoir une autre utilisation plutôt que d'être rendus. A savoir : La Main momifiée, la Dent de dragon, le Masque et un oeuf de dragon.

Voici ce que vous pouvez en faire :
-La Main momifiée : Peut être vendu à l'Ermite pour 500Po ou à Szaren pour 1000Po.
-La Dent de dragon : Peut être vendu à l'Ermite pour 500Po voire 700Po avec de la persuasion. Szaren offre la même chose mais vous dit aussi qu'un artisan Kobold pourrait en tirer quelque chose. Là c'est plutôt pervers en fait. Quand vous vous enfoncez dans le Terrier, au tout début de l'Interlude avec Deekin comme compagnon et la Dent dans votre poche, Deekin va vous en parler. Il peut en faire deux objets. Au choix :
Une amulette uniquement pour lui Force +4.
Une dague Bonus vs Mort-vivant Dégâts 1d8 électricité, jets de sauvegarde renforcés : Energie négative +2 et malus d'altération -1.
-Le Masque : Peut être vendu à l'Ermite pour 700Po, voire 1000Po avec de la persuasion, ou à Szaren pour 1000Po, voire 1200Po avec la persuasion.
-L'oeuf de dragon : L'Ermite et Szaren vous en donnent tous les deux 700Po. Mais Szaren peut aussi vous l'échanger contre une cape magique.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Quelques points avant d'entrer dans le vif du sujet :
-Cette solution a été rédigée dans la version 1,69.
-Le personnage utilisé, Ornella GeeVay, est un Archer-Mage qui a terminé le jeu au niveau 13. 6 Niveaux de Rôdeur, 1 Niveau de Magicien et 6 Niveaux d'Archer-Mage.
-Ornella a commencé l'aventure comme Rôdeuse de niveau 1.
-La solution a été rédigée en mode de difficulté " Règles pures D&D ".
-Vous remarquerez probablement qu'au fil de la solution, les récompenses en Or et XP sont moins détaillées. C'est juste

qu'au début du jeu, vous souhaiterez probablement maximiser vos gains d'argent et d'expérience. Ce qui ne sera pas forcement le cas plus tard.

Voilà ! Amusez-vous bien !

Chapitre 1

1 - Demeure de Drogan

Après la cinématique d'introduction, vous commencez l'aventure dans la demeure de Drogan. Equipez-vous, prenez le butin dans votre coffre et sortez discuter avec les autres élèves. Après un brin de causette, l'on vous demande d'utiliser votre anneau pour rejoindre Maître Drogan.
Vous pouvez fouiller les chambres des autres élèves mais ce n'est pas la peine pour le moment, vous pourrez revenir ensuite.
Vous pouvez aussi descendre par l'escalier pour éviter d'utiliser un cristal. Ca ne change rien à la suite des évènements.
Ah ça mais qu'est-ce que ? Des Kobolds qui mettent à sac la demeure ! Tuez-les ! Le combat ne devrait pas durer longtemps, les Kobolds préférant prendre la fuite.
Essayez quand même d'en tuer un ou deux pour l'expérience. Visez les ennemis " Sérieusement blessé " ou " Agonisant " qui se battent contre les autres élèves.

Après la bataille, Drogan vous confie, à vous son plus vieil élève (mais bizarrement toujours niveau 1), la tâche de récupérer les artefacts perdus. Demandez à Ayala comment va maître Drogan pour obtenir la quête secondaire du remède pour Drogan. Mais avant de partir, explorez donc la demeure.
Commencez par le sous-sol où vous rencontrez Riisi. Elle vous pose trois énigmes en échange de quoi elle vous donne certains objets, dont la clé de la chambre, si vous répondez comme il faut. Les réponses sont :
-La moitié des enfants sont des fils ? Oui.
-Le prisonnier va être pendu.
-Combien de magiciens ? 6 (Disposez les quatre arbres pour former un carré et la solution est tout de suite évidente.)

Une fois que vous en avez terminé avec Riisi montez à l'étage. Si l'envie vous prend, vous pouvez fouiller les coffres des autres élèves. Mais seule l'épée d'entraînement dans la cantine de Mischa est vraiment intéressante.
Si vous volez des objets dans les coffres des autres élèves, vous obtiendrez 1 point d'alignement Chaotique. Cependant, si Dorna ou Xanos sont avec vous, ils vous laisseront y accéder sans " malus ".
Avec la clé de Riisi entrez dans la chambre de Drogan. Ramassez ce qui vous intéresse dans les coffres. Récupérez le casque, yeux de lynx, que vous pouvez identifier, il vous servira plus tard. Vous pouvez aussi créer des cristaux de focalisation si vous en avez envie sur la table à cristaux. Ces derniers servent à se téléporter via l'anneau de Mystra. Pour en créer, il suffit d'un Quartz + deux autres gemmes (Phénalope, aventurine, quartz fluorescent ou améthyste.)

Toujours dans cette pièce, mettez un quartz et l'épée d'entraînement de Mischa dans le broyeur pour créer une nouvelle épée, le Tinoman. La formule s'apprend un peu plus tard normalement mais autant faire d'une pierre deux coups. Il existe d'autres formules que nous verrons plus tard.
Dans cette même pièce, il y a un coffre avec une aura magenta. Il ne me semble pas qu'il soit possible de l'ouvrir. Après quelques recherches, il semblerait qu'il s'agisse juste d'un élément du décor. Etrange. L'on pourrait penser que les artefacts volés étaient rangés à l'intérieur mais les Kobolds ne sont pas montés à l'étage et, de plus, le coffre est toujours fermé.
Maintenant que vous avez terminé de fouiller, sautez par-dessus le corps de votre mentor et prenez la direction du village. Libre à vous de prendre l'un des deux mercenaires en partant.
Notez que dans les anciennes versions du jeu, Drogan avait son bâton à côté de lui mais vous ne pouviez pas le ramasser. Dans les versions plus récentes, il le tient dans son bras droit tout en étant allongé. Bizarre.

2 - Haute Colline Ouest

Près de la demeure se trouvent deux rats et un voleur Kobold. Si vous avez du mal à tuer le voleur, faîtes en sorte que le chien qui traîne non loin vienne vous aider. Suivez ensuite la route.
1) Rien d'autre qu'une grange avec à l'intérieur deux Kobolds. Vengez la vache morte ! Tuez-les ! Sinon rien

d'intéressant.
2) Il y a plusieurs maisons que vous pouvez " visiter ". Soit en crochetant la porte, soit en la cassant. Attention au garde qui patrouille car s'il vous surprend à commettre un acte de vandalisme, il risque de ne pas se montrer très tolérant.
Dans l'une des maisons se trouve Toman Bross. Vous pouvez le persuader que vous êtes venu collecter la taxe de protection contre les Kobolds et il vous donnera 1 pièce d'or (plus 3 points d'alignement chaotique pour le petit mensonge !). En dehors de ça, il n'y a rien à faire.
Les druides ou les rôdeurs peuvent parler aux animaux. En parlant aux poules, vous trouverez une améthyste dans l'abreuvoir.
3) Les deux marchands du village. En ce qui concerne Fiona, vous pouvez lui faire le coup de la taxe, mais ça ne rapporte rien (Enfin si, 3 points en chaotique bien sûr.) Quant à Farghan, il vous fournira une partie des ressources dont vous avez besoin pour la quête du remède.
Toujours pour les druides ou les rôdeurs, en parlant aux chiens vous apprenez que la louve de Farghan a caché un objet en ville. Pour le trouver, il faut d'abord aller parler à la louve et la persuader de vous indiquer où elle l'a caché. L'anneau se trouve ensuite derrière la maison de Fiona. Il s'agit de l'anneau du loup qui donne un petit bonus en empathie avec les animaux et permet d'invoquer un loup.
4) Le Hall-public ! Libre à vous de vous servir dans les coffres de l'arrière-salle. Personne ne s'en formalisera. Vous pouvez aussi soigner les Badauds blessés avec vos trousses de premiers secours ou vos sorts. Gilford peut vous vendre quelques objets. Vous pouvez aussi lui taxer 10 pièces d'or. Haniah Dales vous donne la quête au sujet de Piper le prophète.
5) Voici donc Piper, le prophète ! Plusieurs façons de finir la quête :
-Le tuer mais vous ne gagnez alors que 100xp.
-Le convaincre de partir dans une autre cité qui a besoin de lui. Il faut cependant un peu de persuasion.
-Lui dire de protéger le village mais pour cela, il faut racheter son épée à Fiona.
-Ou par les dialogues, lui faire avouer qu'il a mutilé le corps de Hol ce qui vous permet de gagner 200xp, 60Po et +3 en Loyal.
6) Le Chaudron Bouillonnant. Il y a un vieil homme dans le coin gauche. Vous pouvez savoir ce qui se passe ici et, si le coeur vous en dit, lui extirper de la monnaie.
Etrangement, on ne gagne là que des points d'alignement Chaotique, aucun d'alignement Mauvais.
La cuisinière est l'otage d'une bande de Kobolds ! En parlant avec Lodar le tavernier, votre journal se met à jour.

Plusieurs solutions pour finir cette quête:
-Libérer Mara en intimidant les Kobolds ou en les persuadant. Puis choisir de les laisser vivre ou les tuer. Si vous les tuez, vous obtenez 250xp et la Dague d'Hurc, régénération vampirique +1. Si vous les laissez partir, ce sont alors 100xp et 50Po (100Po avec la persuasion et +1 vers Mauvais) ainsi que +7 en Bon ou en Loyal en fonction de vos choix. A noter que si vous lui laissez la vie sauve, Hurc peut vous aider plus tard dans le jeu.
-Les laisser partir. Mais attention, si vous les laissez partir, ils vont tuer Mara une fois à l'extérieur. Vous trouverez son corps en allant dans la forêt.
-Les attaquer directement mais alors ils tueront Mara et vous ne pourrez rien y faire.
-Se ranger avec eux. Vous obtiendrez beaucoup des points en Chaotique et Mauvais et encore plus pour chaque personne tuée. Après quoi Hurc vous offrira sa dague que vous pourrez tout aussi bien récupérer sur son corps si vous décidez de le tuer.
Si Mara est vivante, vous pouvez lui demander de l'argent mais vous obtiendrez 1 en Mauvais.
Bref, récupérez ensuite les baies dans le fait-tout et sortez de là.
Retournez voir Ayala dans la demeure de maître Drogan pour lui donner les ingrédients et neutraliser le poison. Une fois fait, elle pourra vous soigner sur demande. Direction la zone suivante !

3 - Haute-Colline Est

1) La caravane des Halfelins. Vous pouvez soigner ceux qui sont blessés si vous en avez envie. Katriana vous demande de retrouver un jeu de cartes et vous pouvez faire du commerce avec Torias.
2) En parlant à Szaren, vous apprenez qu'il souhaite ouvrir une enclave dans le village. Il vous faut retourner voir Haniah, l'assistante du bourgmestre pour obtenir l'autorisation. Un peu de persuasion et le tour est joué. L'avantage d'obtenir l'autorisation et que vous pourrez revendre à un bon prix vos objets à Szaren. Plus qu'aux autres marchands. Si vous optez pour cette solution, vous obtenez 100Po et 200xp.
Vous pouvez aussi lui dire de quitter le village pour 100xp et +1 en Bon et Chaotique.
Vous le trouverez plus tard dans la demeure de Toman Bross. Mais si, souvenez-vous ! Vous lui avez cassé sa porte au début du jeu !

3) Nora Blake vient vous accoster pour vous demander de l'aide. Son mari et son bébé sont dans la maison avec plusieurs Kobolds. Ni une ni deux, entrez !
Au rez-de-chaussée vous attendent deux Kobolds ainsi qu'Adam Blake. Enfin, son corps ! Montez ensuite à l'étage pour y trouver le bébé aux mains d'un Kobold.
-Si le bébé meurt, vous n'obtiendrez rien. Enfin si, 1 point en Chaotique si vous l'annoncez à Nora Blake en disant " Dîtes, vous ne teniez pas vraiment à votre famille n'est-ce pas ? "
-Pour récupérer Tynan, vous pouvez persuader le Kobold, lui arracher des bras (demande de la dextérité), lui lancer Charme personne ou encore lui échanger contre une pierre brillante (normalement, juste avant, vous avez trouvé une améthyste sur le corps d'un Kobold.) Rien ne vous empêche de tuer le Kobold après lui avoir donné la pierre et avant qu'il s'en aille.
Maintenant, pour votre récompense : Si vous rendez le bébé, vous obtenez 200xp et divers points d'alignement.
Si vous lui dîtes que son Mari est à l'intérieur et qu'il l'attend, elle vous donnera sa bague de mariage. Sinon, il faudra la menacer pour l'avoir si vraiment vous la voulez sachant qu'elle n'a aucune utilité si ce n'est la vendre.
Admirez à quelle vitesse la pierre tombale apparaît à côté de la maison.
Il y a aussi une solution beaucoup plus " Mauvaise ". Garder le bébé. Si vous le gardez et que vous lui dîtes, elle vous attaquera et votre alignement en subira les conséquences. Sinon vous pouvez juste dire que la situation n'est pas encore débloquée et filer avec.
Y a-t-il un intérêt à garder le bébé? Oui mais l'on peut qualifier son " utilité " de latente. En fait, il vous servira plus tard, bien plus tard. C'est-à-dire dans l'extension suivante, Hordes of the Underdark. Lorsque vous arriverez devant la caverne des Tyrannoeils, vous verrez un panneau de commande. Si Tynan est toujours avec vous, vous pourrez le transformer en Gobelin ou Drider qui vous servira loyalement.
4) La vieille grange. Au rez-de-chaussée se trouve une caisse couverte de moisissure. En l'ouvrant, si vous ratez votre jet de vigueur, vous tomberez malade.

Ramassez les spores vertes et descendez à la cave où vous attendent trois Kobolds. En fait, vous n'en voyez qu'un car les deux autres sont cachés, les fourbes ! Une fois tués, ramassez les cartes sur le Kobold qui vous attaquait à distance et retournez voir Katriana. Elle vous dira d'aller voir Dashnaya dans son chariot. 200xp et 150Po si vous choisissez l'or ou 200xp et une " divination " pas franchement utile.
En ce qui concerne la mousse verte, retournez chez Drogan, mettez là dans le broyeur avec un quartz et vous obtiendrez un anneau d'immunité contre le poison ! Qui vous immunise contre la maladie ! Pas le poison !
Direction la zone suivante !

4 - Haute-Colline - Contreforts

1) Ici se trouve un Ours brun agonisant. Si vous avez Empathie animale, vous pouvez le soigner et les ours de la région ne seront plus hostiles. Si vous n'avez pas la compétence mais que vous le soignez quand même, ça ne changera rien.
Bug. Dans la 1,69, le jeu ne rend pas les ours neutres mais en génère d'autres aux mêmes endroits que ceux hostiles. Ce qui fait que vous croiserez au même endroit un ours hostile et un ours non hostile.
2) Une rencontre avec un archer-mage du nom de Ferran Coeurvaillant. Il vous en apprendra plus sur la bataille entre les Kobolds et les Gnolls. Si vous avec du sang elfe ou si vous avez assez de persuasion, il vous parlera de l'histoire de la crypte. Enfin, il vous donnera la quête des bois d'Ombrecerf.
Bon, cette quête peut se montrer fastidieuse. Déjà parce qu'au début du jeu, Ombrecerf est un ennemi assez puissant. Mais surtout, parce que pour trouver Ombrecerf, il faut utiliser la compétence Fouille. Et moins cette compétence est élevée, moins vous avez de chance de trouver ses traces. J'espère pour vous que vous avez gardé le casque que l'on trouve chez maître Drogan !
Les traces apparues durant la rédaction de la solution sont marquées par un point rouge sur la carte. Cependant, il se peut que la liste ne soit pas exhaustive.
Normalement, quand vous en trouvez, vous avez un message indiquant " Vous remarquez des traces dans la neige ! "
Lorsqu'Ombrecerf apparaîtra non loin de vous, un message au-dessus de votre personnage vous l'indiquera.
Vous avez le choix entre le tuer, ou lui dire de s'enfuir pour 200xp et +2 vers Bon.
Si vous optez pour le combat, essayez de le tuer le plus vite possible sans quoi vous allez devoir lui courir après sur toute la carte car il va se téléporter aux endroits où il a déjà laissé des traces ! Attention au fait que s'il meurt durant une téléportation, vous allez devoir chercher son cadavre sur la carte.
Une fois mort, récupérez son coeur et ses bois. Que faire maintenant?
-Vous pouvez donner les bois à Ferran pour 300xp et son arc si vous lui demandez (+1 en attaque, +2 en Fouille) ou + 7 vers Bon si vous ne lui demandez rien.
-Mais vous pouvez aussi les vendre à Fiona pour 100Po voire 150Po si vous arrivez à la persuader. Ou encore lui

demander de vous en faire un casque des ombres pour 1 000Po avec comme bonus +1 en CA et Visage spectral une fois par jour.
En ce qui concerne le coeur, direction le broyeur de Drogan avec un Quartz et vous obtiendrez une amulette mineure de Vitalité qui vous octroie l'immunité à la maladie et au poison.
3) La crypte. Voir partie 4a.
4) Ferme de Nathan Hurst. Parlez-lui pour obtenir la quête qui consiste à sauver sa fille. Allez en 5 pour poursuivre la quête. Entrez dans la maison de Nathan et parlez au garçon de ferme. Faîtes en sorte qu'il se fasse renvoyer et vous le retrouverez plus tard dans les Monts du Néther.
5) La demeure de ce cher Sacarhum ! Entrez pour lui parler. Si vous avez assez de persuasion, il vous donne la clé de la cage pour partir avec Becka. Sinon, vous pouvez tenter de le battre à un concours de boissons mais cela demande pas mal de Constitution. Vous pouvez aussi droguer son plat. Si jamais vous êtes jeté dans la cage, vous trouverez un tunnel pour vous enfuir avec Becka. Vous pouvez aussi tenter de venir de nuit en mode furtif, pendant qu'il dort ! Sacarhum est un adversaire puissant au début du jeu mais il est nettement plus abordable au moment de quitter le chapitre 1 avec ce qu'il faut de potions pour donner un coup de fouet à vos caractéristiques. Pour ce faire, avant de quitter le chapitre, revenez le voir dans sa grotte, il y a de fortes chances pour qu'il soit hostile. Tuez-le pour l'xp. Retournez voir Nathan pour obtenir 150xp et une amulette CA +1.

4a - La crypte

Niveau 1

Rien de bien intéressant pour le moment. Les chauves-souris, si vous pouvez parler avec, vous en apprennent un peu sur les lieux. Quant au pilier, il permet d'en savoir plus sur ceux qui reposent dans cette crypte.
1) Cette statue vous permet d'être soigné si vous priez avec ferveur.
2) La porte s'ouvre plus tard, quand vous en avez terminé avec la quête de Nilmaldor au niveau 2.
Une fois ouverte, vous voyez un damier. Suivez le chemin indiqué par les rayons de lumière pour accéder au piédestal. Une fois la cape en votre possession, les rayons disparaissent ! Pour repartir, rien de plus simple, suivez les rayons qui allaient vers le Sud. Si vous ne comprenez pas, le chemin est indiqué sur la capture d'écran. Le chemin jaune est pour aller au piédestal, le rouge pour en partir. Une fois à proximité de la porte, vous obtenez 50xp.
Et si vous êtes un Paladin, le jeu vous offre un coffre avec un casque, une armure et un bouclier avec divers bonus ! La vie est belle !

Niveau 2

1) L'esprit de Nilmaldor se promène non loin de son sarcophage. Il vous demandera d'éliminer des araignées un peu plus loin en 2. Si vous tentez de vider son sarcophage, il vous attaquera.
2) Pour cet endroit, il vaut mieux posséder une immunité au poison. Les araignées ne sont pas difficiles à tuer mais peuvent être gênantes. Si jamais vous avez quelques problèmes, faîtes en sorte de les tuer au niveau de la porte, de façon qu'elle ne puisse vous attaquer qu'une par une. Les oeufs se trouvent au fond de la pièce en 3. Ecrasez-les, fouillez les cocons, le sarcophage (attention au piège) et allez chercher votre récompense.
Vous pouvez aussi voler les morts si vous voulez des points vers Mauvais et un peu d'xp sur les squelettes.
L'esprit de Nilmaldor vous dévoile une méthode pour venir à bout des Kobolds, vous offre une clé pour accéder à la salle fermée au niveau 1 ainsi que 100xp.
En continuant votre exploration, vous allez croiser un Kobold fuyant deux squelettes. Tuez-le ! Il rapporte plus d'xp que les autres monstres !
4) L'esprit vous demande de retrouver son épée perdue. Cette dernière se trouve en 5. Attention au piège au même endroit que le squelette ! Une fois l'épée entre vos mains, allez la lui rendre pour 50xp et une récompense au choix. Un saphir, un collier de résistance au froid ou une potion de rapidité. Prenez le collier !
6) Dans les restes, un anneau pour Roublard (mais pas que) qui offre un bonus de +1 pour plusieurs compétences !
7) Vous pouvez ramasser les gants merveilleux pour Barde dans le sarcophage si vous en avez envie. Sachez au passage que plus tard dans le jeu, vous aurez un Barde comme compagnon possible.
8) La porte secrète pour activer le gaz. Prenez ce qui vous intéresse dans les coffres, activez le levier et pensez à emporter l'un des casques et de vous en équiper.
9) Les Kobolds ! Surtout, n'oubliez pas de ranger votre arme. Ne marchez pas tout de suite sur la plaque de pression et aller parler au chef Urko. Si vous réussissez à le convaincre que la main n'a aucune valeur, ils s'en vont et vous obtenez 750xp. Vous pouvez aussi tenter Yazka de se joindre à vous. Attention car si vous ratez votre persuasion, le combat

commence. Si jamais vous devez combattre, filez activer la plaque. Une fois les Kobolds morts, ramassez la main sur le corps d'Urko ainsi que son arme.
Même si vous avez réglé la situation pacifiquement, appuyez sur la plaque pour 100xp.
La main momifiée, si utilisée, sert à indiquer la direction vers les autres artefacts. Ce qui est plutôt inutile en fait ! Vous pouvez soit la rendre directement à Ayala, soit continuer à explorer. Sinon, direction Blumberg.

5 - Blumberg

Pas grand-chose à faire ici. A votre arrivée, vous êtes accueilli par un mourant. Vous pouvez le soigner pour +1 Bon mais malgré cela, il va se faire tuer ensuite.
1) Un chaman Gnoll avec deux Gnolls. Vous pouvez faire venir les deux Gnolls sans que le chaman attaque. Après quoi, continuez d'explorer le village avant d'entrer en 2.
2) Deekin ! Il vous demandera d'aller voir son maître pour qu'il lui rende sa liberté. En échange il vous rendra la statue de la tour. Ou plutôt, les morceaux.
Vous avez peut-être déjà rencontré Deekin dans les contreforts si vous avez exploré les routes.
Notez que lire la façon dont parle les Kobolds est assez fatigante à la longue.

Vous n'avez donc pas le choix, direction les monts du Néther au nord des contreforts.

6 - Monts du Néther

Quelques loups et un blaireau à tuer avant d'explorer les cavernes. Et aussi un Grizzly !
N'allez pas tout de suite dans la grotte des Kobolds en 2. Faîtes plutôt un petit tour dans celle des Orques. Il s'agit de la caverne située au Nord en 1.
1) Dès votre entrée, quatre Orques vous tombent dessus. Ils n'ont pas beaucoup de points de vie mais peuvent quand même faire mal s'ils touchent. Au fond de la grotte, une fois le chef Orque terrassé, vous trouvez un arc unique pour rôdeur. Pour GeeVay! Une fois cela fait, allez en 2 dans la caverne des Kobolds.

6a - Caverne des Kobolds

Niveau 1

1) Ne vous empressez pas de suivre les Kobolds qui fuient, il y a deux pièges dans le couloir qui peuvent vous paralyser.
2) Ce passage contient plusieurs dangers. D'abord, la balise va vous tirer dessus si vous marchez sur les pièges devant elle. Si vous ne pouvez pas désarmer les pièges, essayez de détruire la balise de loin. Sinon vous pouvez aussi marcher sur les pièges, vous ne devriez pas trop en souffrir. Ensuite, les Kobolds vont enduire le sol de graisse ce qui va vous ralentir, voire vous faire tomber si vous ratez un jet de réflexes, pendant qu'ils vous tireront dessus. Enfin, de nouveau une baliste mais avec beaucoup de Kobolds. Vous l'avez vu le Kobold caché dans la boîte ?
3) Qui a osé suivre les flèches ? Si vous ouvrez le coffre, les portes vont se fermer et les Kobolds vont surgir de partout pour vous tuer. Pour poursuivre dans le couloir central, vous devez utiliser les leviers dans le bon ordre, comme indiqué par les chiffres rouges sur la carte. Au bout des quatre portes vous attendent des Kobolds ainsi qu'un piège. Après quoi, vous allez arriver dans une grande salle remplie de Kobolds neutres.
4) Deux Kobolds vont lâcher une meute de loups sur vous. Si vous êtes en difficulté, mettez vous derrière l'encadrement d'une porte pour les empêcher de tous vous attaquer en même temps.
Notez que certains Kobolds neutres peuvent devenir hostiles s'ils voient le combat.
5) Tuez le gardien pour récupérer sa clé et ouvrir la cellule du Maître sauteur. Il vous en apprend plus pour accéder au niveau 2 et vous demande de lui ramener le sceptre.
6) Un chaman Kobold plutôt bien entouré. Faîtes attention au souffle du loup. Pensez à prendre les diverses potions dans le coffre.
7) Le chef Kobold est ici. Hurc et Urko aussi s'ils sont toujours vivants. Le fait qu'ils soient là calmera le chef au début de l'échange. Votre objectif est de pouvoir accéder au niveau suivant. Pour cela, plusieurs solutions. Le tuer pour récupérer le sceptre ou arriver à un compromis avec le maître sauteur. Si vous ratez la persuasion le combat commence donc sauvegardez avant le dialogue, dans le doute.
Si vous optez pour le compromis, choisissez " une fois par mois " en ce qui concerne les visites et c'est bon. Ensuite de quoi le Maître sauteur vous dégagera le passage en 8 vers le niveau 2.

Si vous avez tué tous les Kobolds, vous allez devoir utiliser le sceptre vous-même.
8) Une fois l'ingénierie Kobold en route, passez sous la pierre pour accéder à la porte. Vous n'êtes pas obligé d'attendre longtemps, dès qu'elle commence à se soulever vous pouvez passer.

Niveau 2

Vous l'avez sans doute remarqué, les Kobolds ici sont plus méchants que les autres. Le problème vient surtout qu'ils peuvent faire des attaques sournoises.
1) Vous rencontrez Klong " La congère " et sa bande. Une solution de facilité est de libérer les boeufs dans l'enclos pour qu'ils fassent le ménage pour vous. Faîtes attention aux boeufs. S'ils deviennent hostiles, ils risquent de vous en faire baver. Une fois les Kobolds morts, ramassez le butin (surtout l'arme de Klong) et continuez.
2) Tymofarrar. Parlez-lui et concluez un accord au sujet de J'nah. Il vous donne alors une Flasque de poudre qui vous sera très utile le moment venu.
Il vous donne aussi de quoi vous transporter directement à la surface sans avoir à repasser par les cavernes. Sortez de là, vous n'avez plus rien à faire ici et dirigez-vous vers la Haute-forêt.
Quoi ? Tuer Tymofarrar ? Au niveau 5 et à ce stade de l'aventure ? Pas vraiment non !
Oh ! Vous vous souvenez du Garçon de ferme renvoyé un peu plus tôt par votre faute ? Il va vous attaquer avec deux bandits au moment de retourner dans les contreforts. Sur son corps vous pouvez récupérer " Froide étreinte ".

7 - Haute-Forêt

1) Tuez les bandits qui vous attaquent. Marchez entre les plaques de pression au sol pour éviter de déclencher le piège. Faîtes attention au Chef des bandits, il est assez coriace si vous êtes seul. Fouillez les coffres pour trouver la clé vous permettant d'explorer la caverne en 2.
2) La caverne possède deux entrées. L'une gardée par des Gobelours, l'autre par un Ours des cavernes attaqué par un Worg et deux Loups. Essayez de donner le coup final à l'ours, il rapporte pas mal d'xp. Quant aux Gobelours, faîtes en sorte de ne pas être dans la ligne de mire du chaman pendant que vous tuez le Héros gobelours.
Au milieu de la caverne se trouve un cercueil inaccessible. Il faut aller chercher la clé qui se trouve dans une autre caverne, en 1.
Une fois que vous avez la clé, ouvrez la porte. Faîtes attention aux piles de crânes qui se transforment en Squelettes. Le combat n'est pas vraiment difficile mais l'aura de la Momie peut se montrer gênante. Si vous n'avez pas assez de volonté, buvez une Potion de clarté pour éviter d'être terrifié. Dans le cercueil se trouve une ceinture de résistance aux sorts.
Notez que certains monstres reviennent quelques fois en sortant de la grotte.
3) La maison de l'Ermite. Il dispose d'un Chargeur qui vous permet de recharger vos objets magiques contre 100Po la charge. C'est cher ! Dans la pile de livres se trouve le bouquin qui vous apprend les formules pour le Broyeur. Comme déjà indiqué plus tôt, il s'agit à chaque fois de mélanger un quartz avec les spores vertes, l'épée d'entraînement ou le coeur d'Ombrecerf. En ce qui concerne la Potion de peau d'écorce, il faut une bouteille vide et deux baies des marais.
4) Si les Dragonnets blancs de cette nouvelle caverne sont faciles à battre, les Dragonnets rouges, eux, sont plus compliqués. Mais une fois la grotte vidée, fouillez les trésors pour trouver un Œuf de dragon. Vous pouvez le vendre à l'Ermite ou à Szaren pour 700Po ou encore l'échanger contre la cape de ce dernier.
5) Les cavernes des Gnolls, votre objectif principal !

7a - Les cavernes des Gnolls

Niveau 1

Vous pouvez tuer les Gnolls qui dorment en un coup au corps-à-corps. Si jamais l'un des gongs est activé, cela fait apparaître plusieurs Gnolls aux points rouges sur la carte.
1) Glendir est enfermé. On se rend vite compte qu'il essaye de nous raconter n'importe quoi mais pour le moment, laissez-le faire. Faîtes lui écrire un billet à ordre et attendez qu'il dise avoir terminé pour le libérer. La clé se trouve dans la caisse à côté. Une fois libre, prenez le billet et dîtes lui de dire la vérité. Après quoi, menez-le à la sortie. Oui car s'il y va seul, il semblerait qu'il meurt même si le chemin est dégagé. Pour votre récompense, retournez voir Fiona à Haute-Colline. Contre le billet, elle vous donne des bottes reflexes +3, sinon 200 Po.
2) Le dresseur. Tuez-le pour obtenir la corne du dresseur. Elle vous sert à charmer les trois ours en cage qui peuvent vous aider à nettoyer le niveau si vous le souhaitez. Si vous pouvez parler aux animaux, vous comprenez que la

meilleure chose à faire et de les achever en échange de quelques points vers Bon.
3) Un Magicien gobelin avec un Worg. Faîtes attention aux pièges sur la porte et aux pieds du Magicien. Sur son corps se trouvent des notes qui donnent un début d'explication sur ce qu'il faut faire au niveau suivant. Nous verrons cela le moment venu.
4) Tuez les deux Gnolls et récupérez la clé de l'enclos des esclaves. Si vous donnez de l'or, vous gagnez quelques points vers Bon.
5) Plusieurs Kobolds sont enfermés ici. Ils peuvent vous aider à vaincre le Chef des gnolls mais sachez que le combat n'est pas obligatoire.
6) Gishnak, le chef des gnolls. Quand vous arrivez, il n'est pas hostile. Je recommande d'explorer toute la grotte avant d'aller le voir. Vous pouvez le tuez, mais le plus intéressant est de lui demander son aide pour tuer J'nah. Mais comme il le dit, si à partir de maintenant vous volez un objet ou libérez un esclave, ils deviendront hostiles. C'est pour cela qu'il est préférable de le voir en dernier. Quoi qu'il en soit, vous obtenez la clé pour accéder au niveau 2.

Niveau 2 - Ruines souterraines

Avant de commencer, abordons directement le sujet du Bassin enchanté qui se trouve au niveau du point rouge sur la carte. Ce dernier permet d'obtenir plusieurs choses. La possibilité d'invoquer un Elémentaire au choix (Eau, Feu, Terre ou Air) ou une robe de résistance aux énergies destructrices. Pour obtenir la robe, il faut lancer le bon sort sur l'un des bassins au choix que vous allez trouver en explorant le niveau. En faisant cela, vous obtenez une Babiole magique. Les sorts de niveau 0 font parfaitement l'affaire et même les parchemins si vous pouvez les lire. Pour chaque bassin, il faut lancer l'élément contraire.
1 Les eaux de la sagesse : Illumination.
2 Les feux de la connaissance : Rayon de froid.
3 Colonne d'air : Projection d'acide.
4 Avalanche de terre : Décharge électrique.
Une fois la Babiole magique obtenue via n'importe lequel des bassins, attendez d'avoir récupérez la deuxième en tuant tous les élémentaires et lancez les deux dans le bassin puis appuyez sur le symbole de tous les éléments pour obtenir la robe. Sinon, lancez une babiole et appuyez sur l'élément de votre choix pour obtenir un invocateur de votre choix.
A partir de maintenant, actionnez le levier pour ouvrir une porte. Suivez les couleurs qui correspondent au Halo de la porte pour ne pas subir de dégâts. A chaque fois que vous tuez un élémentaire, actionner de nouveau le levier pour ouvrir une nouvelle porte.
1) Suivez le chemin bleu pour trouver l'Elémentaire de l'eau. Il est fort mais aussi plus lent que vous. Donc vous pouvez très bien passer votre temps à fuir pour l'attaquer à distance.
2) L'Elémentaire de feu et bien pus facile à battre, rien à dire.
3) Faîtes attention aux Méphites aériens, ils font plus mal que les autres si vous n'avez pas ce qu'il faut en reflexes. L'Elémentaire d'air est aussi puissant que celui d'eau et on ne peut pas le prendre de vitesse.
4) Le dernier, celui de terre ! Fort mais également très lent. En le tuant, et si c'est votre dernier élémentaire, vous obtenez une babiole magique.
Une fois les Elémentaires terrassés, la porte s'ouvre vers la suite du niveau.

Niveau 3 - Hall antique

Votre rencontrez enfin J'nah ! Parlez-lui pour obtenir le Phylactère des glaces afin de pouvoir tuer Tymofarrar à sa place. Si vous êtes un homme, vous pouvez tenter de flirter avec mais ça ne marche, malheureusement, pas. Ne partez pas tout de suite ! De toute façon, que ce soit maintenant ou plus tard, il faudra la tuer alors autant le faire maintenant. Préparez-vous en conséquence car J'nah est très forte. Utilisez la poudre donnée par Tymofarrar puis essayez de la tuer le plus vite possible avant qu'elle ne commence à lancer trop de sorts. Dès que vous lui portez un coup, les Gnolls vont arriver en renfort si vous avez conclu l'alliance plus tôt. Ils ne sont pas d'une grande aide mais servent de chair à canon.
Une fois morte, ramassez le butin, parlez au Chef s'il est toujours vivant et faîtes ce que vous voulez de lui. Ensuite de quoi, fouillez la zone.
1) Parlez à Azith pour partir. Pour qu'elle vous téléporte, vous devez lui lancer un sort ou lui donner une potion de Soins légers.

Retour vers Tymofarrar

Maintenant que J'nah est morte, retournez voir votre ami le dragon. Si vous lui aviez demandé le masque, il vous le donne, sinon il faut lui acheter. Vous allez peut-être devoir le menacer pour qu'il vous donne ce que vous voulez car il n'est guère disposé à vous récompenser si vous ne lui aviez pas fait prêter serment.
Mais ça, vous vous en doutiez ! Et le plus fourbe dans l'histoire, c'est vous ! Cassez le Phylactère des glaces et tuez-le ! Il ne vous restera plus qu'à vous servir dans ses trésors. Bon, si on le fait c'est surtout pour l'xp car on ne peut pas vraiment dire que Tymofarrar est malfaisant.
Maintenant que vous en avez terminé avec lui, retournez voir Deekin pour récupérer la Statue de la tour. Une fois cela fait, finissez ce que vous avez à faire au chapitre 1 et retournez voir Drogan pour en finir.

Interlude

1 - Anauroch - Camp de nuit

A peine le dialogue terminé qu'une horde de Scorpios vous attaque. Si des Halfelins meurent, ce n'est pas grave. Après avoir repoussé l'attaque, l'on vous demande de retrouver Zidan qui a disparu. Et forcement, vous allez devoir descendre dans le nid de ces charmantes bestioles. A noter qu'à partir de maintenant, vous pouvez recruter Deekin.
Spoiler ! Quelques instants après la capture d'écran, GeeVay est morte !
Entrez dans le Terrier. Peu importe par où vous passez, vous débouchez au même endroit.

Terrier - Niveau 1

Rien de spécial. Vous n'avez qu'à aller vers le passage qui mène au niveau 2.

Terrier - Niveau 2

1) Un piège, quatre Scorpios cachés sous terre et deux autres à l'arc qui vont fuir dès que vous vous approchez. Ils vont répéter le manège jusqu'à la sortie donc si vous pouvez, tuez-les de loin pour éviter de les voir s'enfouir et disparaître à chaque fois.
2) Même chose, un Archer scorpio, plus puissant, et quatre autres Scorpios enfouis sous terre.
3) Une Manticore ! Elle dispose d'une attaque qui lance six piques contre vous et qui peut faire très mal, surtout qu'elle lance cette attaque plusieurs fois au début du combat. Si vous n'y arrivez pas, prenez ce qu'il faut de potions avant d'entrer dans l'arène et essayez de la tuer le plus vite possible. Ou au pire, faîtes en sorte que votre compagnon, si vous en avez un, soit la cible. Sur son corps se trouve un Diamant. N'oubliez pas de fouiller l'endroit d'où elle vient. Sachez aussi que vous n'êtes pas obligé de l'affronter et que vous pouvez très bien la contourner par un chemin plus long.
4) Une porte très résistante mais si vous avez une arme avec des dégâts de froid par exemple, ça ne vous posera aucun soucis. Et si vous pouvez la crocheter ou la débloquer via un sort, encore moins ! Une fois à l'intérieur, si vous ne pouvez pas désamorcer les pièges, essayez de détruire la statue de loin. Attention aux deux gros coffres piégés. Dans l'un d'eux se trouve l'armure en peau d'Aurumvorax.
5) Le passage vers le niveau suivant est gardé par un Officier scorpio sur qui vous allez récupérer une arme sympathique. Si vous n'avez pas réussi à ouvrir la porte en 4, avec cette arme, et si vous pouvez l'utiliser, il ne devrait plus y avoir de problème.

Terrier - Niveau 3

1) La porte est gardée par deux Officiers et les deux statues vont vous tirer dessus si vous marchez sur le piège. Faîtes venir les Officiers vers vous et ensuite occupez-vous des statues.
2) Avant d'attaquer le prêtre, tuez tous les Scorpios normaux. Ne vous occupez pas des Goules, elles ne font que peu de dégâts. Une fois les Scorpios tués, foncez sur le prêtre. Il ne va pas bouger d'où il est et il y a de grandes chances qu'il passe son temps à se soigner. A chaque fois qu'il lance un sort, votre personnage gagne une attaque d'opportunité ce qui est un plus pour limiter ses soins. Une fois terrassé, détruisez l'autel pour détruire toutes les goules. Fouillez les corps et les environs puis libérez Zidan.
3) Prenez ensuife le téléporteur vers le Niveau 1 et regagnez la surface. Obtenez votre récompense et continuez l'aventure.

2 - Oasis de la Palmeraie

L'Oasis

Autre chose maintenant ! Il faut de l'eau et bien sûr, on va vite se rendre compte que l'avoir ne sera pas une simple affaire !
1) Vous rencontrez Ali Ibn-Musud se battant avec quelques bédouins contre des Zombis. Allez lui parler pour en apprendre plus sur la situation et savoir quoi faire.
2) Les catacombes d'al-Rachid. Tuez les Zombis puis attaquez les statues pour faire apparaître un damier. Comme vous pouvez le voir, les panneaux indiquent une croix. Il faut donc, à l'aide des Pierres runiques, représenter une croix. Il vous manquez une Pierre vous dîtes ? Mais non ! Il suffit de vous placer sur le dernier espace libre pour former la croix !
Ramassez la "Furie du désert " dans le sarcophage et sortez.
3) Le temple est infesté de Zombis. Dans l'une des urnes se trouve une amulette de Volonté +4. Sortez de là, vous n'avez plus rien à y faire pour le moment.
4) L'entrée du temple ! Prévoyez des Potions de Clarté si vous n'avez pas d'immunité à la terreur.

Tombeau - Niveau 1

Il y a plusieurs portes secrètes sur la carte qui n'apparaissent qu'avec un niveau de Fouille suffisant, indiquées par un point rouge.
1) Détruisez toutes les statues. Attention aux gargouilles qui répondront avec des décharges électriques.
2) Attention au piège qui peut vous paralyser au milieu du pont.
3) Tous les sarcophages sont piégés mais les pièges ne sont pas dangereux. Vous allez surtout trouver des objets pour Moine.
Le Casque de renvoi et quant à lui très utile pour passer les Gargouilles. Il suffit de le porter quand elles vous lancent un éclair pour les voir exploser.
4) Le Seigneur zombi a sur lui une Loupe de détection. Un objet très utile qui permet de vous débarrasser des pièges dans la zone. Ajoutez à ça qu'elle est utilisable trois fois par jour et on obtient un objet d'une valeur inestimable pour beaucoup de personnes.
5) Kel-Garas apparaît brièvement pour vous envoyer un sort pendant que vous êtes aux prises avec ce qui semble être une horde d'insectes.
6) Les cailloux bloquent une porte. Ne cherchez pas, si vous n'êtes pas un Paladin vous ne pouvez pas passer. Derrière la porte on trouve plusieurs Moines qui vont vous attaquer, mais surtout, une épée longue Epée de Justice. Cette épée a les mêmes effets que le sort " Epée Sainte " du Paladin de niveau 4, sauf que là, c'est permanent. Une très bonne épée qui fait penser que les Paladins sont favorisés dans ce jeu !
7) Si vous avez assez en Fouille, vous allez trouver une porte vous évitant de traverser les boules de feu. Il faudra aussi trouver la porte tout au bout du chemin dissimulé. Sinon, il va falloir jouer avec les leviers jusqu'à ce qu'il y ait beaucoup moins d'explosions.
8) Beaucoup de Squelettes mais là n'est pas le problème. Faîtes attention aux pièges qui vont vous ralentir car Kel-Garas va arriver et cette fois-ci, il faudra l'amocher un peu plus pour qu'il s'en aille.
9) Attention au Chevalier noir, il peut facilement vous faire de gros dégâts. Battez vous dans l'encadrement de la porte pour éviter d'être submergé. Quelques coffres sont piégés et si vous les enclenchez, vous risquez de souffrir. Il existe également une porte secrète au niveau du nuage de poussière. Elle vous permet d'accéder à plusieurs coffres, tous piégés ! A l'intérieur de l'un d'eux se trouve une Lampe révélatrice très utile pour faire sauter les invisibilités.
10) Attention au piège dans les escaliers qui mènent au niveau 2.

Tombeau - Niveau 2

Attention aux spectres qui peuvent faire Absorption de niveau au toucher.
1) Vous pouvez récupérer deux Rubis sur la statue si vous réussissez à la battre. Ensuite de quoi, libre à vous de prier avec ferveur sur l'autel. Ca rapporte quelques points vers Mauvais mais regagner des points vers Bon est loin d'être difficile. C'est aussi un très bon moyen de faire chuter son alignement volontairement ! Il y a une porte cachée pour aller directement dans la dernière salle sans avoir à longer les bords. Sachant que les deux autres chemins sont identiques et sont une perte de temps, allez-y directement si vous pouvez.
2) Vous voici face au vil Kel-Garas. Il va invoquer deux Squelettes qui vont vous attaquer directement. Tuez-les rapidement puis foncez sur Kel-Garas. Essayez de faire en sorte qu'il soit interrompu le plus possible pour éviter qu'il ne lance trop de sorts. Normalement, si vous vous y prenez bien, il devrait tomber assez vite. A titre de comparaison, la statue juste avant est beaucoup plus dure à battre.

Une fois qu'il est " mort ", prenez le sceptre sur son corps, fouillez les corps et les environs puis au moment de rebrousser chemin, vous allez être téléporté à l'Oasis.

Demeure du Seigneur de l'Aube

L'on vous demande d'aller dans le temple pour détruire le sceptre. Une fois à proximité de l'autel, Kel apparaît. Un coriace le bougre ! Si vous êtes Paladin, il attaque directement, sinon, il engage le dialogue.
Lui montrer le cristal engendre le combat, alors évitez si vous voulez passer un accord avec lui. Si vous le caressez dans le sens du poil, il va vous demander de tuer Ali. Une fois cela fait, posez la dague qu'il vous a donné dans l'Autel et vous obtenez la "Griffe de Jergal ". Une épée courte pour Mauvais Altération +2 et Cécité DD 16 - 50% 2 Rounds. 13 vers Chaotique et Mauvais aussi. Le contraire aurait été étonnant remarquez.
Dans le cas contraire, si vous optez pour la destruction de Kel, sachez que vous pouvez écourter le combat en allant placer directement le Sceptre dans l'autel. Vous obtenez alors le Sceptre de l'Aube.
Quelle que soit la solution que vous choisissez, retournez voir Katriana pour continuer le voyage.

3 - Identification du cristal

Campement d'Ao

1) Torias vous demande de lui trouver du vin d'Ao. Vous pouvez lui en apporter (Achat à Musharak après la quête, vol sur la table du temple ou intimidation de l'Evêque) et il vous donne une amulette CA+2 ou lui faire abandonner la boisson pour +7 vers Bon. Dans tous les cas, vous gagnez 500xp.
2) Musharak le marchand. Tout d'abord, parlez un peu de lui pour qu'il aborde le sujet de ses contacts et demandez " Qu'entendez-vous par fouineur ? ".
Il vous propose de fouiller le camp pour 100Po. Acceptez. Engagez de nouveau le dialogue et il vous dit avoir trouvé une ceinture magique qu'il peut vous vendre pour 40 000Po, 35 000Po avec de la persuasion. Ca reste très cher !
Il s'agit de la Ceinture de Calian, +1 absorbe 5 points de dégâts, Rapidité 1 fois par jour.
Il va vous demander aussi d'essayer de lui obtenir le commerce du vin d'Ao.
-Vous pouvez essayer de convaincre Jasmine de lui en fournir. Elle vous fera une proposition et il vous faudra à nouveau convaincre Musharak. 2000Po et 1000xp.
-Mais aussi de convaincre l'Evêque soit en faisant Musharak se convertir à Ao soit en lui demandant de partager ses bénéfices. La récompense reste la même. Pour la fausse conversion, c'est étrange mais on ne gagne aucun point d'alignement.
3) Le temple d'Ao. Parlez d'abord à l'Evêque. Demandez comment l'on peut devenir fidèle d'Ao et demandez à passer le test de sagesse. Il vous demande alors de répondre à une question et les fidèles vont commencer à s'emballer. La réponse importe peu. Parlez ensuite à Telnix. Si vous dîtes qu'il a compris votre apathie, vous obtenez la " Cape d'Ao " Constitution +1, jet de sauvegarde sorts affectant l'esprit +1 et CA +2. Sinon, dîtes-lui que deux offrandes valent mieux qu'une et parlez aux deux autres en disant que vous n'êtes pas Ao. Vous obtenez alors une amulette et un anneau CA+3.
Soignez Garrick et parlez-lui pour continuer. Etrangement, il reste au sol mais tourne sur lui-même. Avant de partir, allez parler à Valana. A la fin du dialogue, vous obtenez 1000xp. Si vous lui demandez de faire pénitence, vous avez de l'or en plus mais votre alignement va en souffrir un peu.

La vallée des vents

Rien de spécial ici. Soignez le mourant avant de lui parler pour quelques points vers Bon et entrez dans les ruines. Il y a un coffre aussi non loin de lui.

Ruines découvertes

Quand vous voyez une chaîne, tirez dessus trois fois pour faire tomber autre chose que des gravats.
1) Slaad vert et Orbe de sorts. Lancez trois sorts défensifs sur l'orbe pour obtenir le " Bâton à sorts ". Il permet, entre autres choses, de lancer les trois sorts défensifs en une seule fois 1 fois par jour. Et aussi de gagner 300xp.
2) L'Armure va vous attaquer, attention.
3) Un Garde animé avec derrière lui un squelette. Parlez-lui et un combat va bien vous opposer. Récupérez l'Onguent de transformation de la pierre en chair qui vous sera très utile pour la suite.

4) Une porte secrète qui mène à des Basilics. Ils ne sont pas difficiles à battre. De plus, ils lancent Regard Paralysant même si vous n'êtes pas à portée ce qui les rend très facile à tuer à distance. Une fois débarrassé de la vermine, utilisez l'Onguent trouvé en 3 sur la statue de Sphinx. Il va vous poser des énigmes dont les réponses sont :
-Le feu.
-L'orgueil.
-10 mâles et 6 femelles. Le plus simple est de juste calculer le nombre de mâles.
Il peut aussi vous donnez un Rubis comme récompense.
Passons à la machine dans l'arrière salle. Il y a deux urnes dans lesquels vous pouvez mettre des ingrédients pour créer un objet magique. L'urne de gauche est pour le sort défensif, l'urne de droite pour le sort offensif. Une fois les ingrédients dans les urnes, actionnez la machine au milieu.
Est-il possible d'avoir six rubis ? Deux se trouvent sur la statue de Jergal, l'un peut vous être donné par le Sphinx et le dernier dans un sarcophage au niveau des Minogons. Il en manque deux donc. Peut-être que des marchands en avaient en vente ?
5) Tuez le Myrmidon pour l'expérience. Avant de descendre, explorez les gravats. Vous allez trouver un diamant qu'un rat va aussitôt vous voler. Tuez-le ! Gros bug ici. En ramassant le diamant sur le corps du rat, l'on s'aperçoit que les autres diamants de notre inventaire ne sont plus et qu'ils ne sont pas non plus sur le cadavre du rat. Pour éviter le désagrément, posez vos diamants au sol avant de ramasser celui dans les gravats et de faire apparaître le rat.
Le chemin dans le nid est linéaire. La carte est grande mais il n'y a rien à faire en dehors d'aller voir la reine. Les ouvriers, s'ils ne vous voient pas combattre, ne vous attaqueront pas. Arrivé à mi-chemin, un message vous signale que la colonie n'est plus hostile. Allez voir la reine pour récupérer le Cristal des formiens.
Bug? Ce Cristal à tendance à disparaître de l'inventaire.
6) Vous pouvez sortir par l'amas de roches à côté de la reine. A la surface, vous êtes opposé à deux Minogons. Si vous êtes toujours étourdis, buvez une Potion de Clarté avant le combat.
Fouillez les sarcophages mais attention, deux sont piégés.
7) Plusieurs Slaads vous attendent dont un Slaad gris qui aime jouer avec la Magie de mort.
Après le combat, comme par hasard, Drogan se manifeste. Vous devez donc activer le portail et pour cela, il faut activer les piliers dans le bon ordre.
Normalement vous êtes sensé utiliser la Boule de cristal et de poser des objets aux pieds des piliers pour connaître le bon ordre. Mais comme c'est embêtant l'ordre est indiqué avec les chiffres en rouge sur la carte. Notez aussi que pendant que vous crapahutez d'un bouton à l'autre, Drogan ne fait strictement rien en dehors de se donner un air occupé !
Une fois le portail activé, vous vous retrouvez dans les ruines nétherisses.

Ruines nétherisses

Rien de spécial ici. Les ennemis ne sont pas dangereux et il est inutile d'utiliser l'Onguent sur les statues car elle ne rapporte presque rien en xp. La seule chose à faire est d'avancer au Nord jusqu'à trouver Heurodis.
En fait les statues sont là pour vous faire comprendre ce qui va vous arriver !
Vous ne pouvez rien y faire mais votre aventure ne s'arrête pas là, la suite au chapitre suivant.

Chapitre 2

1 - Undrentide

Campement asabi

Allez voir Ashtara après avoir aidé votre compagnon toujours transformé en statue. Il vous demande, pardon, oblige à détruire les dix gardiens. L'emplacement de chaque gardien est indiqué par un point rouge. Il y a beaucoup d'objets inutiles dans cette partie du jeu. Attention à ce que vous allez ramasser. Il y a aussi beaucoup d'objets utiles, donc attendez un peu avant de dépenser des sous chez Ashtara.
Autre chose, en fonction de votre niveau de difficulté, vous allez vous rendre compte que vous ne pouvez pas vous reposer ici. Le seul endroit pour le moment où le repos est autorisé, est en 2.
Il est possible de détruire les gardiens avec vos armes, mais il existe une méthode bien plus facile.
Tout d'abord, rendez-vous dans le secteur Nord, en 1.
1) Parlez au Majordome pour en apprendre un peu plus puis une fois qu'il vous tourne le dos, ouvrez la porte de cette

même pièce et forcez le sarcophage pour y trouver un anneau. Vous pouvez aussi tuer le Majordome directement ou lui voler la clé. Equipez-vous de cet anneau puis utiliser son pouvoir sur les Golems pour les neutraliser. Il ne vous reste plus alors qu'à porter le coup final. Explorez tous les secteurs pour tous les tuer puis revenez vers Ashtara. Vous pouvez maintenant commencer la véritable exploration des lieux. Commencez par la grande bibliothèque en 3.

La grande bibliothèque

Les ennemis ici ne sont pas bien méchants. Frayez-vous un chemin jusque dans la dernière salle avec un pilier et deux grimoires, représentée par un point bleu sur la carte. Dans l'une des pièces de cette salle, on trouve un Sceptre de résurrection dont l'utilité est discutable.
Commencez à lire La maîtresse du mendiant. Vous voici dans une forêt. Parlez à William puis dirigez-vous vers le monastère. Ne ratez pas l'armure légère dans les ossement avant d'entrer ! Tuez les prêtresses qui vous attaquent et nettoyez l'endroit. Etrangement, les deux prêtresses guerrières peuvent être plus difficiles à tuer que le reste. Le Diable étant quant à lui, une vaste blague. Récupérez la Plume sur le cadavre de la Grande matrone, fouillez les lieux et lisez le livre De la nature de l'enfer.
Tuez les succubes ! Parlez à Karsus pour obtenir l'Encre, ramassez la cape de Nymphe +5 ainsi que l'Amulette supérieure de vitalité et lisez Les confessions de Karsus.
A présent que vous êtes de retour dans la bibliothèque, penchez-vous à nouveau sur La maîtresse du mendiant et réécrivez la fin. Parlez au nouveau Sir William et demandez-lui son aide. Procédez de même avec le livre suivant. Parlez à l'Archange puis continuez, vous revoici dans la bibliothèque.
Maintenant dirigez-vous vers le Grimoire vide et commencez à écrire. Optez pour le lieu de votre choix et affrontez le vent de Sagesse avec vos alliés si vous en avez décidé ainsi. Une fois terrassez, ramassez le vent de sagesse et sortez de là. Revenez sur la carte principale, puis allez au Nord dans la Tour de la crypte en 4.
Détail étrange, Parfois, l'un des lieux n'est pas disponible et c'est celui qui contient un trèsor.

Tour de la crypte

Au rez-de-chaussée, vous devez détruire tous les Sarcophages sans quoi les ennemis vont venir à l'infini. Dans l'un des sarcophages se trouve la clé vous permettant de continuer dans la tour. Elle est facile à repérer, elle est désignée par un halo vert. Pensez à jeter un sort pour neutraliser les pièges car il y en a beaucoup. Fouillez les butins puis continuez.
Niveau 1. Vous devez juste activer le levier au centre de la pièce pour pouvoir accéder au niveau 3. Beaucoup d'objets au sol mais très peu d'utiles. Il ne semble y en avoir que quatre comme notés sur la carte. A - Robe des ombres, B - Dague +2 " Lance de pixie ", C - Bouclier de Mithral et D - Cotte de maille elfique d'Aslyferund. La dague peut-être difficile à localiser. Elle est à côté des ossements à proximité du crâne.
Niveau 2. Les murs apparaissent et disparaissent sans cesse. Sur l'un des squelettes se trouve l'arc " Braslong ".
1) Un chef squelette et des tombes. Qui ne servent à rien. Autant les tombes que le chef. Bon, en fait, ce petit endroit est en un Easter Egg, si l'on veut, en rapport avec un module payant du nom de Witch's Wake. Module non terminé d'ailleurs il semblerait !
2) Les trônes doivent correspondre avec l'alignement. Si vous vous trompez, vous tombez à 1 point de vie. Vous ne pouvez pas mourir donc essayez jusqu'à trouver celui qui vous soigne et vous donnera un bonus temporaire de +3 en Force et Intelligence.
3) Servez-vous dans un Sarcophage et un ennemi apparaît. Rien de méchant ceci dit. Pillez les tombes !
4) Cimeterre +2 " Lame rieuse " dans l'un des coffres.
Niveau 3 ! Vous voici en face du Vent de mort. Vous ne pouvez lui faire des dégâts que quand il n'est plus entouré par son aura. Tuez quelques zombis le temps qu'elle disparaisse mais faîtes attention au Zombi supérieur. Il peut vous étourdir et cela risque de vous être fatal si ça arrive. Ne perdez pas votre temps à le tuer tant que le vent est encore là, il va renaître à chaque fois. Pour en finir avec tous les zombis, vous devez d'abord tuer le vent. Une fois le vent en poche, sortez de là, direction le secteur Ouest puis la Tour arcane en 5.

Tour arcane

Au rez-de-chaussée, rien d'intéressant, sauf un rat qui parle. D'ailleurs dans la bibliothèque, vous avez peut-être trouvé un livre dont il semble être l'auteur.
Niveau 1. Ici, vous devez jongler entre les portails menant du plan matériel au plan de l'ombre et inversement. Sachez cependant que pour aller dans le plan de l'ombre, il vous faut à chaque fois une gemme de l'ombre au moment de prendre un portail. La gemme se récupère sur les Shadovars tués sur le plan matériel. Il y a quelques objets à ramasser mais le plus important est " Epée d'ombre " une double-lame que l'on trouve sur le plan de l'ombre. Acérée, Acide 1d4 et

Bonus d'altération +2. Enfin important... Si vous aimez ces armes là. Vous la trouverez au niveau du point rouge sur le plan des ombres, sur un râtelier d'armes. Si vous vous perdez, le chemin avec l'ordre des portails est indiqué sur la carte.
Niveau 3 ! A peine ouvrez-vous la porte que l'on vous chaparde le Vent des ténèbres sous le nez ! Fichtre ! Fouillez la zone à la recherche d'une " Porte escamotable ". On la trouve dans le coffre piégé au niveau de la chambre. Utilisez la porte pour vous rendre dans le plan des ombres. Nettoyer la petite zone ne devrait pas être un problème, surtout que la Liche n'est vraiment pas un adversaire puissant. Une fois le vent en votre possession, revenez sur le plan matériel et sortez de là.
Pour votre information, vous pouvez retourner sur le plan des ombres via la porte. Vous allez alors croiser une ombre qui peut vous vendre certaines choses. Et pour cette petite découverte, vous gagnez 500xp.
Maintenant que vous avez les trois vents, allez en 2 sur la carte principale et déposez tout ça dans le Sarcophage. Un passage s'ouvre et un message vous signale que peut-être, vous ne pourrez plus faire machine arrière. Et c'est effectivement le cas. Un petit conseil. Si vous êtes un personnage avec une petite capacité de port, achetez à Ashtara un grand sac magique qui réduira le poids de ce que vous allez mettre à l'intérieur de 80%. En route pour la dernière partie du jeu !

2 - Temple des vents

Rez-de-chaussée

Tirez la chaîne de votre choix. Comme il n'y a pas grand-chose à dire sur le niveau, je vais vous indiquer les butins, surtout des armures, disponibles. Attention aux chemins sur les bords de la carte, ils sont tous piégés.
1) Armure du dragon rouge.
2) Protecteur d'écuyer.
3) Kumakawa.
4) Cottes de mailles de rapidité.
Une fois le tour des coffres effectués, vous pouvez franchir les portes du temple au centre de la carte. Franchissez celle de votre choix et continuez.

Premier étage

Dépêchez-vous de franchir la porte en fer la plus proche car un monstre va inonder le centre de feu. Qu'est-ce-que c'est qu'ce truc ? Le but est simple, vous devez explorer les quatre secteurs de la carte pour activer quatre leviers. A chaque fois que vous allez devoir passer par le centre, il va falloir déposer un Jarret dans l'Autel ensanglanté éclairé par un halo rouge. La carte peut vous sembler immense mais ce n'est pas le cas. Dans les quatre cas, le chemin est on ne peut plus linéaire donc aucun risque de vous perdre. Quand les quatre leviers sont activés, la porte s'ouvre et vous pouvez poursuivre.
Une fois que vous êtes devant le dernier levier, il est inutile de vous encombrer du dernier Jarret. Surtout qu'il pèse quand même 50,5 livres !

Deuxième étage

Enfin ! Vous voici enfin devant Heurodis ! Le combat est vraiment très simple. Heurodis est encerclée par le Mythalar. La puissance de ce dernier ne cesse de passer d'un contenant à un autre. Détruisez celui qui brille au bon moment pour pouvoir attaquer Heurodis. Ensuite de quoi, il s'agit d'un combat comme un autre. Heurodis dispose quand même de sorts assez puissants si vous lui laissez trop de temps donc essayez d'en finir le plus rapidement possible. Une fois morte, le jeu se termine ! Félicitations !
La fin ? Non, pas vraiment ! Car votre aventure va se poursuivre dans la prochaine extension: Hordes of the Underdark !

NHL 99

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez ces codes au cours du jeu :

AWAYGOAL	But pour l'équipe visiteuse
BIGBIG	Gros joueurs
CHECK	Mise en échec
FLASH	Flashs de caméras
GRAB	Mise en échec avec la canne
HOMEGOAL	But pour l'équipe receveuse
INJURY	Provoque une blessure
MANTIS	Donne aux joueurs de longs bras, jambes et nez
NHLKIDS	Petits joueurs
PENALTY	Donne un penalty
SPOTS	Allume les spots
VICTORY	Feux d'artifice
ZAMBO	La Zambonie est sur la glace pendant le jeu

Nyan Cat : Lost in Space

© isTom Games 2011

+ D'INFOS FORUM

AVOIR UN BONUS DE CRÉDIT FACILEMENT

Allez dans "Nyan Shop" puis dans "Get more free coins". Vous pouvez gagner des crédits gratuits en échange de partage d'une pub pour le jeu sur les réseaux sociaux twitter et facebook. Appuyez Facebook (ou twitter), votre navigateur s'ouvrira, vous pouvez ensuite le fermer sans partager, vos crédits seront quand même crédités. L'astuce ne marche qu'une seule fois, si vous choisissez Facebook, vous ne pouvez pas le refaire avec Twitter.

Octodad : Dadliest Catch

© Young Horses 2014

EMPLACEMENT DE TOUTES LES CRAVATES

Wedding Bells

Cravate 1 : Vous l'obtenez obligatoirement. Après que le mur se soit effondré, la cravate sera accrochée à la porte d'en face
Cravate 2 : Celle-ci se situe sous la gâteau, dans la salle de banquet.
Cravate 3 : La troisième cravate se situe au fond de la salle de mariage, sur l'orgue.

Home sweet home

Cravate 4 : Dans la chambre dans laquelle vous vous réveillez. La cravate se situe dans le tiroir du petit meuble rouge.
Cravate 5 : Dans le jardin, la cravate se situe sous le nain de jardin près des fleurs.
Cravate 6 : Sur le toit de la cabane de jardin. Pour l'avoir je vous conseille de vous servir du bac de recyclables (situé à côté du bois à couper) pour escalader la cabane.

Gervason's Grocery

Cravate 7 : Pour obtenir cette cravate, il faudra que vous passiez les cubes de viande à la scie circulaire (rayon boucherie).
Cravate 8 : Elle se situe sur le conduit d'aération près du stand minecraft, très facile à escalader.
Cravate 9 : Cette cravate se situe dans les bananes. Etant en forme de banane, il vous faudra détruire le présentoir pour y voir plus clair.

Aquatic fun center

Cravate 10 : Cette cravate est la plus "dure" à avoir. Il vous faudra passer par l'échelle se trouvant près de "tickets boat" et suivre le "chemin" en hauteur puis traverser la sorte de "pont". La cravate se trouve à la fin du "chemin".
Cravate 11 : La cravate se situe dans un distributeur de chocolats (sous les escaliers). Vous devrez utiliser votre tentacule pour l'attraper.
Cravate 12 : Cette cravate s'obtient lors du déroulement normal du scénario. Une fois que vous avez trouvé vos enfants et votre femme, vous devrez retrouver votre femme en haut de l'aquarium. Pour cela, vous devrez passer par une porte de maintenance "employees only". La cravate se trouve dans un des casiers de la salle. ATTENTION cette pièce n'est pas accessible en mode "freeplay".

Toilet and trouble

Les trois cravates se trouvent à la toute fin du niveau.

World of Kelp

Cravate 16 : La cravate se trouve au dessus de la roue du soleil, elle est très facile à obtenir.
Cravate 17 : Dans la salle "save the otter!" la cravate se situe sur une mascotte à côté de l'entrée.
Cravate 18 : Dans la dernière salle, la cravate se situe sur le corps du poulpe géant que vous devez escalader.

The dark deep sea

Cravate 19 : Elle se situe dans le coin gauche du cadre le plus à gauche de l'entrée.

Cravate 20 : Elle se situe dans le cageot de tubes lumineux verts.
Cravate 21 : Elle se situe sur la nageoire dorsale du poisson géant.

Amazon Arcade

Cravate 22 : Cette cravate se situe à l'intérieur du jeu du grappin. Vous devez vous glisser dedans pour la trouver.
Cravate 23 : Cette cravate se situe en haut de la mini falaise près du jeu du chamboule-tout.
Cravate 24 : Vous devez gagner aux 10 jeux d'arcade (et avoir récupérer les prix). La cravate vous sera donc remise en même temps que le 10éme prix. ATTENTION : ne donnez pas les prix à Scarlet en même temps que vous jouez.

Sea legs

Cravate 25 : Elle se situe dans le bac à poissons le plus grand. ATTENTION pensez à mettre les habits du capitaine avant de récupérer la cravate.
Cravate 26 : Elle se situe après la salle de contrôle du bateau, descendez la plateforme et dirigez vous vers la gauche à l'arrière. Il vous faudra, avant tout, casser les boites gênantes avec le canot à l'aide du gouvernail.
Cravate 27 : Elle se situe en haut de la grue qui supporte le canot de sauvetage.

Silent but dadly

Cravate 28 : Elle se situe dans le magasin de souvenir, tout proche du biologiste marin.
Cravate 29 : Elle se situe dans les toilettes pour hommes, sur la poutre proche de l'urinoir le plus proche de la porte.
Cravate 30 : Elle se situe dans un cageot près de l'entrée du monde de Kelp. Pensez à mettre le costume Shark Joe avant de récupérer cette cravate.

Hot concessions

Cravate 31 : Cette cravate se situe sur le côté le plus à gauche de votre position initiale (dans la 2éme partie du niveau).
Cravate 32 : Cette cravate se situe sur une table de picnic en face de la fontaine.
Cravate 33 : Cette cravate se situe sur un pilier de la salle.

ACCÉDER AU NIVEAU SECRET : "TOILET AND TROUBLE"

Pour accéder à ce niveau, lors de votre première venue au parc aquatique, vous devez entrer dans les toilettes pour hommes et mettre les tentacules dans la cuvette de la cabine du milieu puis tirer la chasse.

ATTENTION : Cette action n'est réalisable qu'en mode scénario. Dans le mode "freeplay", vous serez éjecté automatiquement du niveau "Aquatic fun center".

EXPLICATION DE CERTAINS SUCCÈS

Certains succès n'ont pas d'explications quant à ce qu'il faut faire pour les obtenir, voici donc une liste avec les indications :

Band of Blubbers :

Dans "Sea legs", sauvez 5 poissons du bateau en les jetant par dessus bord.

Head Otter :

Dans "World of Kelp" enlevez la tête de la loutre géante et portez celle-ci comme un chapeau.

Smokey the Dad :

Dans "Home sweet home" prenez la bûche dans la cheminée de la cuisine et jetez celle-ci dans l'évier.

The best man :

Dans "Wedding Bell" attrapez le poisson qui se trouve du côté ou il n'y a pas d'invités et placez le sur la petite table près de Scarlet.

Unacceptable Purchase! :

Dans "Gervason's Grocery" après la course poursuite, prenez un citron et ajoutez le à vos achats. N'oubliez pas de le passer à la caisse en premier !

Secret gardener :

Dans "Home sweet home" ne marchez sur aucune fleur pendant le désherbage.

Trim your mourstache :

Dans "Home sweet home" laissez vous avoir par le chef Fujimoto.

Oh Captain, My Captain :

Dans "Sea legs" allez saluer 5 membres d'équipage en étant déguisé en capitaine.

Dunk Tank :

Dans "Amazon Arcade" bouchez un trou de l'aquarium avec un ballon de basket.

Silent but Dadly :

Dans "silent but dadly" glissez vous jusqu'à la salle de travail, mais ne déclenchez pas l'alarme. Glissez vous, ensuite, jusqu'à la prochaine salle et essayez de ne pas alerter le biologiste qui est présent.

Poor Workplace Etiquette :

Dans "Silent but Dadly" faites sonnez l'alarme dans la salle de travail et partez. Revenez ensuite déguisé en "Shark Joe" et mettez la salle sans dessus dessous devant les biologistes.

Domino Dynamo :

Dans "Wedding bells" faites tomber une rangée de colonnes de marbre comme des dominos.

Cod of Duty :

Dans "Sea legs" vous devez frappez le chef Fujimoto avec un poisson pendant que celui-ci parle à Scarlet. Pour cela, prenez un poisson encore vivant et apportez le dans la salle des commandes. Une fois que vous aurez rencontré Scarlet, retournez à la salle des commandes et prenez votre poisson. Il ne vous restera plus qu'à donner un grand coup de poisson sur l'arrière du crâne de Fujimoto.

Everybody loves Joe :

Dans "Silent but dadly" vous devez faire le tour de l'aquarium et saluer tous les biologistes déguisé en "Shark Joe".

Oh No! More Lemmings

© Psygnosis / DMA Design

+ D'INFOS FORUM

PASSER LE NIVEAU

Entrez SLAMRACING comme mot de passe et apuyez sur [5] pendant la partie.

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

1	(Aucun)	TFLCAHVFBD	BAHRWLMJCN	UFMCAHTNDN	GAIPTFLBFS
2	IHRTDLCCAR	FLCIHTTGBK	IHPUDMCKCL	NICMHVUOOQ	IIPTFLGCFL
3	LRTDLCADAO	LCALUTFHBJ	LPUDMCELCM	MCALVUFPDF	LPTFLGADFH
4	RTDLCILEAH	CILTTFLIBQ	PUDMCIMMCS	CILVUFMQDO	RTFLGILEFS
5	TDLCAHTFAO	CAHRUFLJBE	UDMCAHVNCM	GAHRTDHBEM	TFLGAHVFFL
6	DLCIHUTGAJ	IHRUFLCKBN	LICMHVWOCP	IHRTDLGCEJ	FLGIHVTGFE
7	LCALUTDHAG	LRUFLCALBK	MCALVUDPCS	MPTLLFADEM	LGALVTFHFR
8	CILUTDLIAP	RUFLCILMBD	CILVUDMQEL	PVLHGMMEEI	GILTNNHIFM
9	CAHRUDKJAR	WNHCEIVNBH	CAHRTFMBDO	VLHGAHVFEO	GAIPUFLJFL
10	IHRUDLCKAK	FLCIHVUOBF	IHRTFMCCDH	DLGIHTTGEP	IHRUFLGKFF
11	LRUDLCALAH	LCAMTUFPBR	MRTNICADDJ	LGALTTDHEM	MRWFHFALFQ
12	RUDLCILMAQ	BIMTUNLQBT	PTFMCIMEDM	GILVTLHIEL	RUFLGILMFL
13	UDLCAHVNAJ	CAIPTDMBCK	TNICAHTFDL	GEHPUDLJEL	UFLGAHVNFE
14	DLCIITUOAR	IHRTDMCCCF	NICMHUVGDJ	IHPWLHGKEG	FLGMHTUOFP
15	LCALVUDPAP	LRULICADCH	ICEMVVNHDH	MPUDLGALEO	LGALVUFPFK
16	CILVUDLQAI	RVLICILECQ	CIMVTNIIDK	RULHGILMEM	GILTUNHQFF
17	CAHRTFLBBL	TDMCAHVFCD	CAHRUFMJDH	ULHGEITNEI	GAIPVLIBGI
18	IHRTFLCCBE	DMCIITTGCL	IHRUFMCKDQ	DLGIHTUOEI	MHPTDMGCGO
19	LRTFLCADBR	ICAMTVLHCO	MPUNICELDE	HGAMTWLPEM	MPTDMGADGI
20	RTFLCILEBK	CILVVLIICI	PUFMCMLMDI	GIMTULHQED	ETDMGILEGS

OIO the Game

© Uncanny Games 2011

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

GENI

Vous vous réveillez seul au monde tandis que vos amis sont tous figés sur place. Dans ce premier niveau, vous allez apprendre les bases de contrôle dans Oio. Avancez à gauche en récoltant les fragments de lumière en chemin.

Apprenez ensuite à faire des sauts pour atteindre ces fragments. Accroupissez-vous pour passer par le chemin étroit puis montez la pente et sautez à gauche pour récupérer le fragment de la Fresque.

Récoltez toujours les trois fragments de la Fresque qui se trouvent dans chaque niveau. Ils vous aident à reconstituer l'histoire d'OIO. Passez ensuite par un autre chemin étroit en vous accroupissant puis traversez le check-point pour l'allumer et continuez votre chemin.

Glissez vers le bas ensuite sautez d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre la zone des troncs. Passez à droite en vous accroupissant et sautez à gauche d'un tronc à l'autre. Sautez ensuite sur les plates-formes à droite en laissant le fragment de la Fresque à gauche. Sautez ensuite sur la plus haute plateforme située à gauche. Effectuez ensuite un grand saut pour atteindre le deuxième fragment de la Fresque.

Allez à gauche vers la sortie du niveau et sautez sur les plates-formes puis effectuez un autre grand saut pour atteindre le troisième fragment de la Fresque.

Poursuivez ensuite votre chemin à gauche en prenant les derniers fragments de lumière et atteindre la sortie.

HADAU

Avancez à gauche en sautant par-dessus les gouffres et les pics au sol puis sur les marches en évitant les pics.

Sautez ensuite par-dessus les pics sans tomber dans les trous au sol et ramassez les fragments de lumière. Evitez les marteaux qui pendulent et sautez d'un tronc à l'autre pour passer les gouffres. Descendez la pente en évitant les pics et passez par le check-point.

Avancez et sautez d'une plateforme à l'autre sans rater les fragments de lumière. Avancez ensuite dans l'eau et sautez sur le tronc pour prendre la graine.

Celle-ci vous permettra de faire pousser des troncs sur les surfaces fertiles. Vous pouvez faire disparaitre ces troncs en lançant une autre graine. Vous pouvez faire pousser trois troncs simultanément. Si vous faites pousser un quatrième, le premier tronc disparaitra automatiquement.

Utilisez alors cette graine sur la première surface fertile pour pouvoir escalader la dénivellation.

Avancez vers la zone fertile suivante. Faites pousser un tronc sous vos pieds pour gagner de la hauteur. Lancez ensuite une graine sur le coté droit du tronc pour faire pousser un autre horizontalement. Récoltez les fragments de lumière ensuite sautez à droite pour prendre le fragment de la Fresque. Faites poussez un autre tronc pour monter la prochaine dénivellation.

Avancez et créez un tronc horizontal, montez dessus et créez un tronc vertical pour pouvoir atteindre les fragments de

lumière. Continuez votre chemin vers la droite puis faites pousser un tronc diagonal pour atteindre la dénivellation.

Avancez jusqu'au bout du chemin (à droite) et lancez une graine sur la partie fertile du mur pour créer un tronc horizontal. Montez dessus et créez-en un autre, vertical. Sautez sur la plateforme de gauche puis à gauche pour atteindre et récupérer le fragment de la Fresque.

Utilisez ensuite les troncs pour atteindre la zone en hauteur. Allez à droite et avant de continuer votre chemin, faites pousser un tronc sur la zone fertile et un autre horizontal et sur ce dernier un tronc vertical. Sautez ensuite dans les airs et créez un tronc sur la zone fertile du mur droit puis atterrissez dessus. Créez ensuite un tronc vertical qui vous élève vers le dernier fragment de la Fresque de la zone.

Utilisez ensuite les troncs pour monter sans rater les fragments de lumière jusqu'à atteindre la sortie.

GWRAIDD

Avancez et sautez d'une plateforme à l'autre jusqu'à la zone fertile. Créez des troncs pour atteindre la dénivellation suivante. Sautez entre les pics où se trouvent les zones fertiles pour créer des troncs qui vous permettent de passer aux plates-formes suivantes.

Une fois devant la plateforme large avec les pics, lancez une graine sur la zone fertile (entre les pics) pour créer un tronc vertical. Créez ensuite un tronc horizontal dérivant du premier puis sautez dessus pour éviter les pics. Récupérez les fragments de lumière et créez un troisième tronc vertical, à droite. Avancez sur ce dernier et sautez pour atteindre la dénivellation.

Approchez-vous de la zone des marteaux qui pendulent et créez un tronc entre les pics.

Créez un deuxième horizontal (à gauche) et sautez dessus puis un troisième tronc horizontalement pour atteindre la zoner suivante. Créez ensuite un tronc vertical et un autre horizontal à droite pour atteindre la plateforme.

Avancez jusqu'à la partie en bois et créez trois troncs pour passer. Le premier vertical, le deuxième horizontal à droite et le troisième vertical.

Sautez ensuite à droite et continuez. Créez un tronc descendant de la zone fertile, en haut. Créez ensuite un autre horizontal (à gauche) et un troisième vertical pour atteindre la passerelle en bois. Créez ensuite un tronc à gauche et sautez dessus avant qu'il ne vous écrase. Montez et allez à droite.

Créez un tronc sous vos pieds pour monter et un deuxième à droite qui passe sur les pics. Avancez sur ce dernier et créez un tronc qui vous remonte vers la plateforme, à gauche. Allez à gauche et créez un tronc depuis la zone fertile qui se trouve en haut avant d'en faire pousser un à l'horizontale. Montez sur ce dernier et créez rapidement un troisième tronc vertical en faisant disparaitre le premier. Sautez ensuite à gauche pour prendre le fragment de la Fresque.

Revenez ensuite en bas et sautez à droite en récupérant les fragments de lumière. Utilisez ensuite un tronc vertical et un autre horizontal pour passer par-dessus les pics. Traversez ensuite le check-point. Créez un tronc au bord du gouffre ensuite utilisez deux troncs pour franchir la pente avec les pics. Une fois en face du chemin des pics au sol et au plafond, créez un tronc vertical et un deuxième horizontal qui passe entre les pics et traversez ce dernier.

Créez ensuite deux troncs diagonaux pour atteindre la dénivellation. Vous devez ensuite faire pousser un tronc horizontal puis un vertical allant vers le bas et un autre à gauche. Montez et rejoignez la dénivellation.

Allez ensuite à droite et créez un tronc. Montez dessus et créez-en un autre sous vos pieds. Sautez rapidement sur la plateforme de gauche avant d'être écrasé. Allez à l'extrême gauche de la plateforme et créez un tronc depuis la zone fertile située en haut à droite puis un deuxième vertical et sautez sur les marches en bois. Montez et prenez le fragment de la Fresque.

Revenez à la plateforme précédente et cette fois créez un tronc horizontal à droite suivi d'un vertical pour atteindre la zone de droite.

Avant de descendre, créez un tronc horizontal et sautez dessus. Créez un autre sous vos pieds ensuite un troisième qui va à droite, au dessus des pics. Sautez ensuite à droite en évitant les pics pour atteindre et prendre le fragment de la Fresque.

Revenez en arrière en sautant sur les troncs précédents. Sautez sur la plateforme en bois et avant de vous laisser tomber en bas, créez un tronc au dessus des pics pour les couvrir. Descendez ensuite jusqu'à la zone fertile et faites pousser trois troncs diagonaux reliés pour atteindre la rive suivante.

Allez sur la zone fertile et créez un tronc sous vos pieds.

Restez accroupi pour ne pas toucher les pics et allez à gauche pour prendre les fragments de lumière. Allez ensuite à droite et créez un tronc qui passe au dessus des pics et un deuxième sous vos pieds pour monter et sauter à droite. Utilisez ensuite deux troncs successifs pour atteindre la sortie.

DISGYN

Avancez en sautant d'une plateforme à l'autre et faites pousser deux troncs ; un horizontal et un vertical pour atteindre la dénivellation.

Continuez d'avancer à droite et créez trois troncs pour atteindre la zone fertile en haut à droite. Créez un nouveau tronc sur celle-ci et sautez rapidement dessus pour ne pas tomber. Faites apparaitre un autre tronc sous vos pieds pour monter sur la plateforme, à gauche. Créez ensuite un tronc en diagonale sur la zone fertile, à droite. Montez dessus et créez un autre sous vos pieds pour atteindre la plateforme suivante.

Regardez à droite et créez un tronc sur la zone fertile. Sautez dessus ensuite faites pousser un autre sur la zone fertile la plus haute. Avancez sur l'extrémité du tronc et créez-en un sous vos pieds puis un troisième qui va en direction de la plateforme située à gauche. Montez sur cette dernière et prenez le fragment de la Fresque. Revenez ensuite en bas et continuez votre chemin à droite.

Sautez d'une plateforme à l'autre ensuite sur les plates-formes mouvante. Sautez jusqu'à la dernière plateforme en bas et repérez le fragment de la Fresque qui se trouve sous cette dernière. Créez alors un tronc sur la zone fertile située en bas et un deuxième sur l'extrémité du premier. Faites pousser un troisième qui va vers le fragment. Sautez sur ce dernier et prenez le fragment de la Fresque.

Pour remonter, supprimez les deux derniers troncs et créez un autre sur le premier pour gagner de la hauteur. Faites apparaitre alors un tronc sur la zone fertile située en haut. Sautez dessus et générez un tronc vertical pour atteindre les fragments de lumière et un autre horizontal qui part vers la droite et marchez dessus. Sautez ensuite à droite par-dessus les pics.

Avancez de plateforme mouvante à une autre en choisissant le bon timing.

Utilisez ensuite les troncs pour monter et atteindre la plateforme mouvante en hauteur. Utilisez ensuite les troncs pour atteindre les plates-formes mouvantes suivantes et le check-point.

Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre rapidement pour éviter l'écroulement des poutres brisées. Quittez chaque plateforme aussitôt que vous l'aurez touchée. Evitez ensuite les marteaux jusqu'à atteindre la dernière plateforme. Utilisez les troncs pour monter la dénivellation puis pour atteindre la série de trois plates-formes mouvantes.

Sautez sur la plus haute et faites pousser un tronc sur la surface fertile située à droite. Sautez sur cette dernière pour atteindre la dénivellation.

Créez un tronc sur la zone fertile qui se trouve en bas et un autre vertical allant à droite et restez à son extrémité. Créez ensuite un troisième sur la partie fertile située en haut et un autre vertical sortant du dernier puis sautez dessus rapidement avant la disparition des premiers. Allez ensuite à droite et sautez pour prendre le fragment de la Fresque.

Pour quitter la zone, créez un tronc en bas de vos pieds ensuite un autre sur la zone fertile en haut. Faites pousser un troisième vertical allant à gauche depuis celui d'en haut et sautez sur le dernier tronc créé. Générez ensuite un tronc

sous vos pieds qui vous remonte jusqu'à la plateforme mouvante.

Créez ensuite des troncs sur la surface fertile à gauche pour atteindre la zone de gauche. Utilisez-les pour atteindre les plates-formes mouvantes et sautez dessus puis vers la zone de droite. Sautez sur les plates-formes en bois en évitant les marteaux et ne vous attardez pas dessus pour qu'elles ne s'écroulent pas sous vos pieds.

Montez ensuite sur la plateforme mouvante et sautez rapidement à droite avant qu'elle ne s'écroule. Maintenant, vous devez sauter sur les plates-formes mouvantes fragiles et celles en bois qui s'écroulent. Evitez enfin les marteaux sur les passerelles qui s'écroulent et atteignez la sortie.

NIWL

Avancez et utilisez les troncs pour atteindre la zone supérieure gauche.

Utilisez-les aussi pour monter encore à gauche et atteindre les plates-formes en bois. Regardez en haut à gauche pour trouver le fragment de la Fresque désiré.

Allez à gauche et arrêtez-vous devant les planches pour qu'elles ne s'écroulent pas sous vos pieds. Lancez une graine sur la zone fertile à gauche pour créer un tronc. Courez à gauche et sautez sur ce tronc. Créez ensuite des troncs pour monter et un dernier sur l'extrémité de la zone fertile. Faites pousser ensuite un tronc vertical sous vos pieds suivi d'un autre horizontal. Sautez ensuite à droite pour prendre le fragment de la Fresque.

Avancez à droite et évitez le premier marteau. Regardez au dessus du deuxième pour voir un fragment de la Fresque. Choisissez le bon timing pour sauter par-dessus le marteau et récupérer le fragment.

Avancez ensuite et évitez les nombreux marteaux en trouvant le bon timing pour passer. Allez jusqu'à la zone sombre et montez grâce aux trois plates-formes mouvante. Passez ensuite par le check-point et traversez sur d'autres plates-formes mouvantes puis utilisez les troncs pour atteindre les suivantes.

Une fois sur la plateforme qui se déplace latéralement, créez un tronc sur la zone fertile qui se trouve entre les pics et sautez dessus.

Sautez ensuite sur la plateforme suivante et rééditez l'opération. Une fois sur la terre ferme, montez sur la plateforme balançoire. Escaladez jusqu'au sommet (à droite) et sautez rapidement sur les autres plates-formes balançoires avant de tomber. Sautez ensuite sur la plateforme mouvante.

Créez des troncs pour atteindre la dénivellation et passez par dessus les pics. Sautez ensuite sur les plates-formes mouvantes de la zone sombre et montez grâce à la prochaine. Sautez sur les balançoires sans tomber et en trouvant le bon timing, sautez sur la plateforme mouvante. Atteignez ensuite dans la zone éclairée à droite.

Alternez entre les troncs et les plates-formes mouvantes pour atteindre la plus haute d'entre elles. Créez un tronc horizontal à gauche ensuite un vertical allant vers le bas. Faites pousser un troisième qui soit horizontal et qui va vers la droite. Sautez sur ce dernier ensuite sautez pour récupérer le fragment de la Fresque. Bondissez ensuite à droite pour continuer votre chemin jusqu'à la sortie.

BOTWN

Dès l'atterrissage, allez à gauche et accroupissez-vous pour avancer dans le passage étroit. Entrez et récupérez le fragment de la Fresque.

Quittez ensuite cette zone en rebroussant chemin. Avancez à droite et sautez sur la première plateforme mobile. Alternez entre les plates-formes fixes et mouvantes et créez un tronc à gauche pour pouvoir atteindre la plus haute plateforme mouvante.

Avancez et passez par les plates-formes mouvantes pour atteindre la zone inférieure. Allez à droite et passez d'une plateforme à l'autre. Accroupissez-vous pour éviter les pics au plafond tout en récupérant les fragments de lumière qui se trouvent entre eux. Laissez la plateforme descendre pour effectuer un grand saut qui vous permet de récupérer le

fragment de la Fresque et d'atterrir dessus (sur la plateforme).

Ne vous attardez pas sur cette dernière pour ne pas risquer de tomber. Sautez rapidement sur les suivantes pour atteindre la terre ferme.

Marchez sur le bouton rouge ou lancez une graine dessus pour ouvrir la porte. Lancez une deuxième par-dessus la porte pour toucher le bouton et ouvrir le chemin. Montez ensuite sur les caisses pour atteindre la plateforme mouvante et montez jusqu'à la dernière.

Une fois en haut et avant de continuer votre chemin à droite, allez à l'extrémité gauche et créez un tronc dans la zone fertile sur le plafond. Créez un tronc horizontal partant à gauche ensuite montez dessus. Faites pousser un autre sous vos pieds pour atteindre la zone fertile située à droite. Créez un tronc sur cette dernière et sautez rapidement dessus. Générez enfin un dernier tronc qui vous permet d'atteindre et récupérer le fragment de la Fresque.

Revenez en bas à proximité du bouton bleu. Vous devez le maintenir appuyé pour que la porte s'ouvre. Créez alors un tronc depuis le haut qui vient pousser le bouton.

Passez alors la porte et créez un autre tronc sur le bouton bleu pour passer. Faites ensuite disparaitre ce tronc et sautez sur la plateforme en bois. Lancez une graine sur le bouton rouge situé à droite pour faire bouger la plateforme. Sautez en haut à gauche et utilisez les troncs pour atteindre la dénivellation. Passez par le check-point et continuez votre chemin.

Lancez des graines sur les boutons rouges pour activer les marteaux qui vous dégagent le chemin.

Evitez ces derniers et avancez jusqu'à la plateforme. Restez sur le bouton bleu pour faire bouger la plateforme et sautez sur la suivante. Appuyez sur le bouton bleu pour avancer en évitant les marteaux sur le chemin. Montez ensuite en utilisant les troncs et ouvrez la porte vers la sortie.

OGOF

Avancez et créez un tronc sous vos pieds pour monter. Créez ensuite un tronc à gauche pour qu'il pousse le bouton à gauche. Descendez à droite et créez un tronc en haut à droite pour qu'il pousse le bouton à droite.

Passez la porte et avancez vers la zone fertile. Créez un tronc sous vos pieds et un deuxième qui va pousser le bouton à gauche et ouvrir le passage en haut. Créez un tronc qui vous fasse monter jusqu'à la zone fertile à gauche puis un autre depuis cette zone et sautez rapidement dessus pour ne pas tomber.

Utilisez les troncs pour monter jusqu'à la porte située à gauche. Depuis votre position, créez trois troncs pour que le dernier pousse le bouton et ouvre la porte.

Avancez et accroupissez-vous pour atteindre la zone fertile puis faites pousser un tronc sous vos pieds pour monter et récupérer le fragment de la Fresque.

Allez ensuite à gauche et appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Sautez sur la plateforme en bois et lancez une graine sur le bouton rouge pour remettre la plateforme en marche.

Sautez sur la plateforme située à droite et créez rapidement trois troncs pour atteindre la dénivellation à gauche avant que la plateforme mobile ne remonte et ne les détruise. Créez ensuite des troncs pour atteindre la dénivellation à droite. Avancez dans le noir et sautez sur les plates-formes mouvantes.

Sautez à droite et allez prendre les fragments de lumière qui se trouvent à droite. Revenez à l'entrée et utilisez les troncs pour atteindre la première plateforme mouvante. Vous devez ensuite créez rapidement des troncs sur la partie fertile, sautez dessus et monter sur la plateforme supérieure avant qu'elle ne les détruise jusqu'à atteindre le sommet.

Utilisez ensuite les troncs diagonalement pour pouvoir atteindre le check-point qui se trouve en haut à droite.

Passez la première série des plates-formes mouvantes en récupérant les fragments de lumière en chemin puis passez

la deuxième série en faisant attention à ne pas tomber des plates-formes balançoires.

Une fois sur la terre ferme, créez un tronc au centre de la zone fertile puis sautez dessus et créez un autre sous vos pieds.

Faites pousser un tronc qui passe au dessus des pics, marchez dessus pour sauter sur le bouton rouge et prendre en même temps le fragment de la Fresque. Effectuez la même opération pour sortir.

Utilisez les troncs pour monter sur la plateforme mouvante. Alternez entre ces plates-formes et les balançoires jusqu'à atteindre une plateforme mouvante à l'arête. Sautez sur la balançoire à droite et lancez une graine sur le bouton rouge pour remettre les plates-formes en marche. Continuez ensuite à monter.

Evitez les marteaux en chemin et montez à l'aide des grandes balançoires. Passez par le check-point et montez grâce aux troncs. Sautez ensuite sur les cotés des balançoires sans pics puis sur les plates-formes jusqu'à atteindre la terre ferme.

Créez des troncs pour appuyer sur le bouton bleu situé au sol et lancez une graine sur le bouton rouge qui se trouve en haut à gauche pour ouvrir la porte, à droite. Passez cette porte et avancez.

Dans la zone suivante, créez des troncs pour monter la dénivellation. Sautez ensuite sur la plateforme pour atteindre le bouton bleu. Restez dessus pour ouvrir la trappe et lancez une graine en bas pour qu'elle pousse le bouton rouge pour remettre les plates-formes en marche.

Sautez sur la première plateforme qui monte puis à gauche sur le cube. Sautez ensuite sur la plateforme mouvante et restez à l'extrémité droite. Attendez d'être au niveau du fragment de la Fresque pour vous laisser tomber sur la plateforme d'en bas et récupérer le fragment en même temps.

Laissez-vous tomber ensuite sur la trappe et utilisez les troncs pour remonter. Revenez à la plateforme qui se déplace latéralement et cette fois sautez sur la plateforme qui vous mène vers le haut. Sautez sur la plateforme balançoire ensuite sur les cotés sans pics des cubes qui tournent. Sautez enfin sur l'ascenseur qui vous mène à la sortie.

GRID

Avancez à droite, montez sur les barils et continuez votre chemin. Evitez d'être écrasé par les pistons ou poussé par les blocs qui sortent des fentes.

Choisissez le bon timing pour passer sans encombre. Montez ensuite sur les plates-formes mouvantes jusqu'à atteindre la zone avec une surface fertile au plafond. Créez alors un tronc sur l'extrémité gauche et un autre horizontal et sautez dessus. Sautez ensuite vers le fragment de la Fresque et prenez-le. Revenez aux plates-formes et montez la dénivellation. Evitez le piston et avancez à droite.

Lancez une graine sur le bouton rouge pour remettre la plateforme en marche. Récupérez les fragments de lumière situés sous la plateforme et montez sur cette dernière. Passez par le check-point et lancez une graine sous le chemin pour faire pousser un tronc. Il ouvrira alors la trappe pour que vous puissiez descendre.

Continuez ensuite à droite puis utilisez les troncs pour atteindre la zone supérieure et avancez à droite en évitant le premier bloc qui risque de vous écraser. Lancez une graine sous la trappe pour créer un tronc et ouvrir cette dernière. Le deuxième bloc détruira alors le tronc et la trappe et vous libèrera le passage.

Passez par ce chemin et utilisez les troncs pour atteindre la zone avec les flammes à gauche sans toucher les flammes qui se trouvent à gauche et sans que vos troncs ne touchent les flammes aussi.

Créez un tronc qui appuie sur le bouton au plafond pour ouvrir la porte. Allez à droite et lancez une graine sur le bouton situé en haut à gauche puis allez à droite et marchez sur un autre bouton pour ouvrir la porte.

Avancez ensuite et sautez par-dessus le baril puis dans le feu sans vous y attarder. Vous pouvez résister au feu quelques secondes pour ensuite sauter sur les dénivellations. Ne quittez pas cette zone enflammée et utilisez un tronc

pour ouvrir la trappe. Descendez et sautez dans le feu pour récupérer le fragment de la Fresque qui se trouve dans les flammes. Revenez ensuite en haut en utilisant un tronc et continuez votre route.

Passez les pistons et montez avec les troncs. Dépassez encore une fois ces pistons en allant à gauche et utilisez la zone fertile du plafond pour créer un tronc qui détruit la trappe qui est en bas et vous libère le passage. Sautez ensuite sur les plates-formes mouvantes en évitant le bloc du milieu.

Dans la zone où se trouvent deux gros blocs, utilisez les troncs à droite quand le bloc de droite est en retrait. Créez ensuite des troncs à gauche quand le bloc de gauche se replie et que celui de droite avance. Continuez d'alterner entre les cotés pour pouvoir monter. Avant de continuer à droite vers la sortie. Regardez en haut à gauche pour voir un fragment de la Fresque.

Marchez sur le bloc de droite et lancez des graines à gauche pour créer des troncs rapidement ; un horizontal et un vertical pour atteindre le fragment de la Fresque. Prenez ce dernier et sautez sur le bloc gauche qui arrive. Créez ensuite des troncs à droite et sautez dessus pour atteindre la dénivellation et la sortie.

BOELER

Avancez à droite et lancez une graine sur le bouton qui se trouve en dessous de vous. Appuyez ensuite sur le bouton central pour que les flammes situées en haut atteignent la chaudière et que le mécanisme vous ouvre la porte.

Dans la salle suivante, créez un tronc sur la zone fertile (à gauche du baril en feu) pour faire tomber ce dernier. Courez ensuite à droite pour attendre que la porte s'ouvre et passez rapidement avant que les pics du plafond qui descend ne vous touchent.

Créez un tronc sur la zone fertile à gauche et deux autres successivement horizontal et vertical pour longer la grille. Lancez une graine sur la zone fertile qui se trouve à droite du baril en feu pour faire tomber ce dernier. Revenez en bas et créez des troncs qui relient les flammes avec la chaudière pour ouvrir la porte. Sortez ensuite par la droite.

Dans cette salle, lancez vos graines sur les boutons qui se trouvent en bas pour ouvrir la porte avant que les pics ne vous écrasent. Lancez ensuite une graine sur le cinquième bouton pour ouvrir la porte sans vous soucier d'appuyer sur tous les autres.

Avancez à droite sans marcher sur le bouton puis créez un tronc à l'extrémité droite et montez grâce à deux autres troncs. Lancez ensuite une graine sur le bouton pour faire descendre les pics. Sautez sur le piston et allez à gauche. Utilisez les troncs pour monter jusqu'au cube au centre puis profitez de la zone fertile à droite pour monter la dénivellation, à droite.

Avancez et créez un tronc pour ouvrir la trappe et passer. Accroupissez-vous pour traverser le chemin étroit et lancez une graine sur la partie fertile située à gauche du baril.

Créez ensuite un tronc partant vers la chaudière pour propager le feu et remettre la plateforme mouvante en marche. Avancez à droite et passez en vous accroupissant.

Traversez le check-point et courez à droite. Créez un tronc sous le fragment de la Fresque et sautez dessus pour récupérer ce dernier.

Remontez ensuite à droite grâce aux troncs. Avancez à droite et sautez rapidement vers la droite. Lancez une graine sur la zone fertile à droite et sautez sur le tronc. Créez un tronc sur la zone fertile la plus haute et créez-en rapidement un autre pour pouvoir atteindre le fragment de la Fresque avant que les piques ne détruisent le tronc. Continuez ensuite votre chemin à droite.

Lancez vos graines par la grille à droite pour appuyer sur les boutons. Accroupissez-vous ensuite pour avancer et créez rapidement un tronc pour monter et ne pas finir dans les flammes. Restez accroupi pour ne pas toucher les pics et allez à droite. Avancez jusqu'au bout du chemin pour récupérer le fragment de la Fresque.

Revenez en arrière puis créez un tronc pour monter et sautez en bas à droite pour éviter les flammes.

Utilisez ensuite les troncs pour monter sans vous éterniser dans les flammes. Reliez les flammes avec la chaudière grâce aux troncs puis courez à droite pour éviter le feu et lancez vos graines sur le bouton pour déplacer la plateforme. Lancez enfin vos graines sur le bouton à gauche pour ouvrir le passage. Avancez à droite jusqu'à la sortie.

OLEW

Avancez et sautez sur les plates-formes en forme d'hélice et marchez sur le bouton pour les actionner. Marchez sur le bouton suivant et suivez le chemin en bas. Créez ensuite un tronc pour monter avant d'être rejoint par le feu. Récupérez les fragments de lumière et utilisez les troncs pour sauter à droite. Créez ensuite un tronc qui va jusqu'à la chaudière pour l'alimenter avec le feu et remettre les pistons en marche.

Passez ces pistons vers la zone suivante. Créez des troncs pour pousser le bouton bleu au sol et allez sur celui de gauche. Quand les flammes arrivent dans cette zone, faites pousser un tronc vers la chaudière pour l'alimenter et remettre en marche les pistons. Evitez-les et allez vers la zone suivante.

Créez des troncs inclinés pour pousser le bouton bleu situé à gauche.

Restez ensuite sur celui de droite pour permettre aux flammes d'atteindre cette zone. Reliez le feu avec la chaudière grâce à un tronc et passez la porte. Restez sur le bouton bleu pour faire monter le plafond avec ses pistons jusqu'à ce que les flammes vous atteignent. Courez alors à droite et accroupissez-vous pour passer le dernier piston. Utilisez ensuite un tronc pour atteindre la dénivellation de droite.

Montez sur la première plateforme ensuite sur la deuxième. Marchez sur le bouton bleu pour la faire monter et arrêtez-vous au niveau du fragment de la Fresque. Attendez que les pics se retirent et sautez à droite. Accroupissez-vous directement et allez à droite pour prendre le fragment de la Fresque.

Revenez ensuite sur la plateforme en évitant les pics et montez en évitant les pistons et leurs pics en chemin. Sautez à droite et passez par le check-point.

Avancez et évitez les différents pistons puis passez par les plates-formes tournantes. Une fois devant les plates-formes balançoires, montez sur celle en hélice et sautez d'une plateforme à l'autre sans tomber pour récupérer le fragment de la Fresque qui se trouve en haut à droite.

Descendez ensuite les plates-formes sans toucher les parois couvertes de pics. Descendez ensuite tout en bas et allez à droite.

Sautez sur la plateforme en forme d'hélice et choisissez le bon timing pour monter sur la suivante. Rééditez l'opération plusieurs fois avec les autres plates-formes pour atteindre la mouvante.

Sautez sur la suivante puis à droite. Montez à gauche grâce à l'hélice et lancez une graine sur la zone fertile située à droite du baril en feu pour faire tomber ce dernier. Revenez à la zone inférieure et créez des troncs pour propager le feu en bas. Allez ensuite à droite et créez un tronc vers la chaudière pour l'allumer et ouvrir le passage.

Avancez à droite et ignorez la chaudière pour l'instant. Montez avec les plates-formes mouvantes et sautez à gauche. Utilisez un tronc pour atteindre la zone fertile à gauche et créez quelques autres pour vous approcher du sommet avant de lancer une graine sur la zone fertile pour faire tomber le baril en feu.

Dès que ce baril tombe et que le feu détruise les troncs, sautez rapidement sur le baril. Créez ensuite des troncs rapidement pour atteindre la dénivellation où se trouvait le baril et où se trouve actuellement le fragment de la Fresque.

Prenez ce dernier et sautez sur la zone inclinée, à droite. Créez des troncs pour propager le feu jusqu'en bas puis un autre vers la chaudière pour la remettre en marche. Une fois les deux chaudières en marche, le bouton qui se trouve au centre sera libéré. Marchez alors sur ce bouton pour monter avec le monte-charge.

AER

Utilisez les troncs pour détruire les grilles des deux zones fertiles. Créez ensuite des troncs sur la zone fertile d'en bas

pour monter et atteindre celle d'en haut.

Descendez et avancez vers la salle pleine de pics. Créez un tronc dans la seule zone fertile puis un autre vertical et montez dessus. Faites pousser un troisième horizontal et sautez dessus en faisant disparaitre le précédent. Créez ensuite un tronc vertical le plus proche possible des pics et montez dessus. Sautez à droite pour récupérer le fragment de la Fresque en évitant de toucher les pics pendant l'atterrissage.

Utilisez les troncs pour monter la première dénivellation puis générez l'un d'eux entre les pics pour monter. Créez ensuite deux troncs pour détruire la grille située à droite. Sautez sur l'horizontal (à droite) pour atteindre la dénivellation. Sur place, créez un tronc vertical ensuite un horizontal et montez dessus. Créez un autre tronc vertical pour atteindre la dénivellation où se trouve le fragment de Fresque. Prenez-le avant de descendre et de remonter vers la dénivellation en utilisant les troncs.

Avancez à droite et poussez la grille pour atteindre une nouvelle zone. Sautez d'une plateforme à l'autre sans rater le fragment de la Fresque qui se trouve sur l'une d'elles (en bas à droite). Continuez à monter et passez par le check-point.

Sautez sur les colonnes ensuite sur la plateforme puis sur les barres et utilisez les troncs pour atteindre la dénivellation.

Passez sous les bras mécanique et encore une fois utilisez les troncs pour monter la dénivellation. Lancez ensuite vos graines sous la grille pour créer des troncs qui pousseront le bouton rouge et formeront un escalier. Montez cet escalier et approchez-vous de la grande porte pour entrer.

DIWEDD

Courez à droite en évitant de vous faire broyer par le robot géant. Sautez sur les plates-formes jusqu'à apercevoir le fragment de la Fresque qui se trouve en haut à droite. Continuez pour l'atteindre sans tomber sur le chemin en bas.

Descendez ensuite et créez rapidement un tronc pour pouvoir atteindre la dénivellation. Utilisez un autre tronc pour monter et courez à droite. Créez ensuite un tronc pour monter au niveau de la corniche, sautez dessus puis à gauche vers la barre avant d'atteindre la plateforme de droite. Vous êtes maintenant un peu tranquille puisque le robot s'est arrêté pour l'instant.

Avancez en sautant d'une plateforme à l'autre jusqu'à ce que le robot réapparaisse et vous poursuive encore une fois. Sautez sans faire de pauses sur les plates-formes et récupérez le fragment de la Fresque en chemin.

Continuez à sauter et préparez-vous à lancer une graine sur la partie fertile pour créer un tronc et l'atteindre rapidement. Sautez ensuite sur la surface métallique et continuez à courir pour éviter le robot. Sautez encore des plates-formes pour atteindre la zone suivante.

Courez à droite et utilisez des troncs pour atteindre la dénivellation avant d'être atteint par les flammes. Utilisez encore une fois les troncs pour monter la dénivellation, à droite. Sautez dans le vide à droite pour récupérez le fragment de la Fresque et virez à gauche pendant l'atterrissage. Créez rapidement des troncs dans les flammes pour monter avant de succomber au feu.

Montez grâce aux troncs sur la plateforme de gauche et rejoignez celle avec la partie fertile. Utilisez les troncs pour atteindre la plateforme suivante à droite et sautez sur les poutres à droite. Créez un tronc pour pouvoir atteindre et appuyer sur le bouton qui se trouve au sommet.

Félicitations ! Vous avez mis hors d'état de nuire le robot et en même temps libéré votre monde.

Oni

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier PERSIST.DAT qui se trouve dans le répertoire du jeu. Allez à l'offset $47 en hexa. Changez la valeur $02 par $07. Sauvegardez le fichier, et relancez le jeu. Désormais, vous pouvez entrer l'un des codes suivants. Entrez-le une seconde fois pour en désactiver l'effet :

BEHEMOTH	Mode Godzilla, vous êtes un géant
BIGHEAD	Grosses têtes
CANTTOUCHTHIS	Vous ne pouvez pas être mis KO
CAROUSEL	Mode ralenti
CHENILLE	Mode Daodan, plus de dommages
ELDERRUNE	Redonne de l'énergie
FATLOOT	Munitions et santé
FISTSOFLEGEND	Mode Firsts Of legend
GLASSWORLD	Objets cassables
KILLMEQUICK	Mode ultra, ennemis plus difficiles
LIVEFOREVER	Invincibilité
LOSELEVEL	Perdre le niveau
MINIME	Mode mini
MOONSHADOW	?
MUNITIONFRENZY	Lock les armes
RESERVOIRDOGS	Les personnages contrôlés par IA se combattent
ROUGHJUSTICE	Mode fusils destructeurs
SHAPESHIFER	Appuyez sur F8 pour modifier les personnages
SUPERAMMO	Super munitions
TOUCHOFDEATH	Un seul coup pour tuer
WINLEVEL	Remporter le niveau
THEDAYISMINE	Mode développeur. Appuyez sur ² puis :

F7	Passer toutes les armes en revue
F8	Modifie le personnage
F9	Début d'enregistrement
F10	Fin d'enregistrement
F11	Rejoue l'enregistrement
Ctrl + Shift + B	Affiche la logique de l'aversaire
Ctrl + Shift + G	Mode ralenti activé/désactivé
Ctrl + Shift + S	Textures activées/désactivées
Ctrl + Shift + Y	Affiche le taux de rafraichissement
ai2_kill	Tue toute IA
chr_nocollision 0	Mode passe-murailles désactivé
chr_nocollision 1	Mode passe-murailles activé
door_ignore_locks = 1	Toutes les portes ouvertes
dump_docs	Voir les commandes de la console

Oregon Trail II

© SoftKey Multimedia / MECC

+ D'INFOS FORUM

ATTRAPER DU POISSON

Reposez vous pres d'une rivière, d'une source ou d'un lac.

Outpost

© Sierra

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Entrez un des codes suivantspendant la partie:

Encouragements: [Command] + ?
Choix du désasrte (version CD): [Command] + E
Accident: [Command] + K
Changer le moral, l'éducation, ou le crime: [Command] + L
Resources infinies: [Command] + R

Oxyd Magnum

© Dongleware

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

1 12315524
2 98242163
3 89693796
4 12343596
5 93255867
6 07659199
7 96549204
8 31222519
9 63343665
10 40222617
11 44598444
12 35787325
13 68099940
14 88815926
15 13236967
16 24629215
17 49344163
18 11076228
19 65670965
20 27763196
21 30124217
22 70220598
23 65870799
24 20527223
25 06002006
26 94254906
27 86510660
28 86993842
29 98493601
30 04496947
31 62087948
32 64526776
33 58468944
34 14213476
35 76231232
36 27333386
37 18604278
38 03298891
39 99454196
40 41961156
41 76588783
42 85245124
43 52876649
44 50310209
45 57899374
46 13834195
47 96169827

48 89062821
49 99490654
50 39284938
51 17129395
52 70370609
53 23326211
54 95626932
55 68165303
56 86729336
57 64194675
58 86223230
59 64811274
60 80411666
61 07993986
62 91069662
63 90262957
64 83333677
65 89882818
66 75562082
67 36485136
68 56988310
69 15352071
70 8079866
71 42447856
72 27623703
73 67214017
74 63838940
75 59147171
76 47682221
77 26093418
78 11676607
79 69421493
80 58632123
81 17189650
82 53113536
83 47640135
84 06979920
85 65914917
86 10514120
87 96204636
88 16550005
89 17561760
90 34493724
91 99898913
92 57587967
93 08110454
94 45289502
95 48529617
96 78059932
97 43134777
98 20061737
99 79231045
1* 82705689

Pararena

© John Calhoun 1990

+ D'INFOS FORUM

MONTRER LE TEMPS JOUÉ ET RÉTABLIR LE HIGH SCORE

Maintenez [Option] et choisissez "Memory Info".

Pathways Into Darkness

© Bungie

+ D'INFOS FORUM

TURBO MODES CACHÉS (VERSION 2.0)

Au cours d'une partie, appuyez sur CTRL et entrez l'un des codes suivants :

CARNAGE	Monstres supplémentaires
RESET	Remettre à 0 le compteur de temps écoulé
TURBO	Passe en vitesse élevée

Peggle

© PopCap Games 2008

+ D'INFOS FORUM

DOUBLE FEVER

Pour faire une double Fever, prenez le personnage Renfield et faites en sorte de toucher le dernier taquet orange et un taquet vert durant le même tir. Lorsque la boule tombera dans un des paniers de score (10.000, 50.000 ou 100.000), elle réapparaîtra en haut de l'écran et vous pourrez marquer encore plus de points.

DÉCLENCHER UNE ULTRA EXTREME FEVER

Pour déclencher une Ultra Extreme Fever, touchez tous les taquets. Tous les paniers de score seront alors des paniers à 100.000 points.

TRICKSHOT AU NIVEAU 11-5

Au niveau 11-5, il est possible de faire un trickshot assez ardu, mais qui peut rapporter très gros. Avant de l'exécuter, entraînez-vous quelques fois.

Tout d'abord, prenez Warren et arrangez-vous pour avoir un triple score avant d'exécuter le trickshot. Ensuite, tirez de façon à faire rebondir la boule sur le mur à gauche puis sur le panier vers la droite. Le mieux pour ça c'est de se débarrasser de toute la partie à gauche du "brin d'ADN". Si la boule rentre à l'intérieur de ce brin, attendez qu'elle remonte vers le haut. Au passage, vous toucherez une très grosse partie des taquets et marquerez entre 2 millions et 3 millions de points en 1 seul tir.

PegLeg

© High Risk Ventures / Challenging Software

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Entrez un des codes suivants:

Arme plus puissante: [Command] + [Option] + S
Douche Yummy: [Command] + [Option] + G
50 vies, 50 gommers1: [Command] + [Option] + Z
Ralenti: Maintenir 1

Penny Arcade Adventures : On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode Two

© Hothead Games 2009

+ D'INFOS FORUM

MODE INSANE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

COSTUMES

Tenue "Cardboard Tube Samurai"

Ouvrir les 4 coffres spéciaux en mode Insane.

Tenue jungle "Murder Safari"

Battre le Dr. Wolfington dnas l'asile Cloying Odor.

Tenue mime "Silent One"

Obtenu automatiquement si vous continuez à partir d'une sauvegarde de l'épisode 1.

Per.Oxyd

1995

+ D'INFOS FORUM

AFFICHER LES MOTS DE PASSE

Cliquez sur la tasse de café pour voir les 10 premiers mots de passe.

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

	Un joueur	Multijoueurs
1	11111111	11111111
2	24141965	09111989
3	06223874	27182818
4	27182818	08150815
5	91929394	24559932
6	11011299	01020304
7	01928374	87654321
8	01168742	99999999
9	10011990	12345678
10	17041963	47382910

PGA Tour Golf

© Electronic Arts / Sterling Silver Software

+ D'INFOS FORUM

PAS DE VENT

Maintenez [Aim] pendant votre swin.

PGA Tour Golf II

© Electronic Arts / Polygames

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES (VERSION 1.0)

abbacab	Permet à un club de faire des coups de 500 yards
exec	Permet à tous les coups d'être parfaitement droits

Phantasmagoria 2 : Obsessions Fatales

© Sierra 1996

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Conseils Préalables

Avant de consulter cette solution, vérifiez que vous avez épuisé tous les dialogues possibles avec tous les personnages. Pensez également à leur montrer tous les objets de votre inventaire. Si vous ne parvenez toujours pas à avancer dans le jeu, c'est que vous êtes réellement bloqué ! Alors consultez cette solution.
Lorsque vous parlez avec un personnage, vous devez le faire autant de fois que possible, jusqu'à ce que le curseur (Logo de Wyntech) reste noir.

CD 1

Chez Curtis

Regardez-vous dans le miroir de la chambre et ouvrez le tiroir de la table de nuit et prenez y la barre de céréales, le tournevis et la photo de vos parents. Prenez le courrier dans la boîte à lettres et lisez-le (utilisez-le sur Curtis). Dans le salon, prenez la photo sur la table et regardez les livres de votre bibliothèque. Essayez de sortir de votre appartement, pas de bol vous avez perdu votre portefeuille encore un coup de votre rat. Dans le salon, cliquez sur le canapé pour repérer votre portefeuille et allez ensuite chercher votre rat (Blob) dans sa cage. Prenez Blob, utilisez-le sur le canapé afin qu'il aille chercher votre portefeuille.
Comme Blob n'est pas très coopératif, il décide de ne pas revenir alors utilisez la barre de céréales pour l'attirer et vous remetterez Blob dans sa cage automatiquement. Quittez alors sans contrainte votre appartement pour aller travailler à Wyntech.

Wyntech

Prenez votre portefeuille et observez-le de plus près. Votre badge d'accès se trouve à l'intérieur, utilisez-le sur la serrure électronique de la première porte à gauche (Vous n'aurez à le faire qu'une seule fois). Entrez dans le débarras qui est juste en face de la porte d'entrée des bureaux et une fois dedans déplacez les caisses situées derrière l'étagère métallique et essayez d'ouvrir la trappe dans le mur en vous aidant du tournevis. Repérez toutes les positions des bureaux de vos collègues de travail. Discutez avec Tom et montrez-lui votre badge et votre portefeuille. Discutez avec Joss, votre copine (charmante n'est-ce pas !) et montrez-lui la carte érotique, la photo de Noël et celle de vos parents. Discutez avec Thérèse et montrez-lui la carte érotique (charmante aussi celle-la). Discutez avec Bob (un type très antipathique). Allez ensuite vous asseoir à votre bureau et regardez la photo de Blob. Allumez votre PC et tapez votre mot de passe qui est Blob (très original!!). Regardez ensuite le calepin à gauche de votre ordinateur qui contient la liste des numéros de téléphone de vos collègues (notez-les sur un papier car il vous serviront tout au long du jeu). Il vous faut appeler tous ces numéros, même le vôtre (ça paraît bizarre mais c'est important). Allez ensuite voir Trévor et discutez avec lui puis montrez-lui la carte érotique, la photo de Noël et celle de vos parents. Allez voir Thérèse et discutez avec elle. Entrez dans le bureau de Paul Warner. Regardez la photo posée sur son bureau et fouillez dans le tiroir de son bureau malheureusement Paul Warner vous surprend ! Sortez des bureaux pour vous rendre au débarras. Thérèse vous y rejoint pour vous faire un bon plan drague. Allez ensuite discuter avec Thérèse dans son bureau. Retournez dans votre bureau et allumez votre ordinateur. Lisez tous les fichiers auxquels vous avez accès ainsi que vos mails et répondez-y. Cliquez deux ou trois fois sur le fichier "venimen.doc". Vous prenez une bonne droite. Allez ensuite voir Trévor et parlez avec lui, il vous propose d'aller faire un tour au bar L'Arbre des rêves et vous acceptez.

L'Arbre des rêves

Parlez avec Trévor plusieurs fois.

Wyntech

Entrez dans le débarras pour y avoir une petite vision. Retournez dans votre bureau et branchez votre PC. Essayez d'ouvrir le fichier "venimen.doc" malheureusement un petit malin l'a verrouillé par un mot de passe. Allez parler avec Bob (de plus en plus antipathique celui-là). Retournez dans votre bureau, cliquez sur le fichier "venimen.doc" et entrez le mot de passe RATOUN pour le déverrouiller. Retournez parler à Bob et allez ensuite discuter avec Trévor. Repartez sur votre ordinateur et ouvrez le fichier "venimen.doc" et cliquez plusieurs fois dessus. C'est la fin d'une dure journée de travail, rendez-vous à L'Arbre des rêves.

L'Arbre des rêves

Discutez avec Jocelyne. Utilisez votre portefeuille sur l'addition et vous rentrerez chez Curtis.

Chez Curtis

Discutez avec Jocelyne et vous retrouverez dans la chambre de Curtis.

CD 2

Chez Curtis

Faites comme tous les matins regardez-vous dans le miroir, lisez votre courrier, parlez à Blob et admirez votre bibliothèque. Prenez la carte du docteur Harburg dans votre inventaire et utilisez-la sur le téléphone pour prendre un rendez-vous (vous avez besoin d'aide). Quittez votre appartement pour aller à Wyntech.

Wyntech

Parlez à Jocelyne, Trévor et Thérèse pour qu'il vous apprenne que Bob s'est fait assassiner. Entrez dans le bureau de Paul Warner et ramassez le Post-It sur le sol, notez ce qui est inscrit dessus. Sortez du bureau et parlez à l'inspecteur Powel. Allez à l'Arbre des rêves.

L'Arbre des rêves

Parlez à Jocelyne puis à Thérèse qui vous donne une invitation à son club leBorder Line, rentrez chez vous.

Chez Curtis

Allez vous regarder dans le miroir et allez parler à Blob et regardez vos livres pour vous faire trois frayeurs. Partez pour Wintech.

Wyntech

Entrez dans les bureaux. L'inspecteur Powel vous met dehors. Entrez à nouveau et allez dans le bureau de Bob pour fouiller son bureau. Regardez sous le bureau pour y prendre un bouton. Partez ensuite au bureau de Tom. Utilisez son téléphone pour appeler Paul Warner et allez dans son bureau. Observez le tableau fixé au mur entre les deux animaux empaillés. Il est inscrit dessus : CARPE DIEM. Ouvrez le tiroir du bureau et prenez la clé qui se trouve à l'intérieur. Entrez dans le débarras et déplacez les caisses situées devant la trappe et servez-vous de la clé pour ouvrir cette petite porte. Ouvrez le tiroir du bas du placard métallique et prenez la caisse à outils puis essayez de l'ouvrir, sans succès. Rentrez chez vous.

Chez Curtis

Examinez la boîte à outils, utilisez-la sur Curtis. Prenez le dossier et lisez-le puis prenez le morceau d'étoffe et regardez le fond de la boîte puis essayez de le forcer avec le tournevis. Rendez-vous ensuite chez le docteur Harburg.

Cabinet du docteur Harburg

Parlez au docteur plusieurs fois et montrez-lui tous les objets de votre inventaire (la photo de vos parents, la carte postale érotique, la photo de Noël, la carte de visite du docteur, la carte postale du Border Line, le bouton, le dossier Wyntech et le morceau d'étoffe (2 fois pour celui-ci). Cliquez enfin sur la boule de neige qui se trouve sur le bureau. Rendez-vous maintenant au Border Line.

Border Line

Montrez la carte postale du border Line à la personne qui surveille l'entrée (celle que Thérèse vous a donnée). Allez discuter avec la fille au bar puis retournez-vous et allez discuter avec Thérèse et buvez un verre. Cliquez ensuite sur le gars qui est debout sur l'estrade pour aller vous faire un petit percing. Ensuite petite séance de gym avec Thérèse dans les toilettes et rentrez chez vous.

Chez Curtis

Cliquez sur l'anneau de votre nombril.

CD 3

Appartement de Curtis

Répondez au téléphone et faites comme tous les matins regardez-vous dans lemiroir, lisez votre courrier, parlez à Blob et admirez votre bibliothèque. Rendez-vous ensuite à Wyntech.

Wyntech

Entrez dans le débarras et dirigez-vous vers la trappe dans le mur. Comme c'est bizarre elle a été rebouchée ! Prenez le marteau posé à côté de l'écran sur l'établi et quittez la pièce pour aller discuter avec Trévor dans son bureau, puis allez discuter avec Thérèse. En sortant, remarquez la caisse posée sur le bureau de Bob. Allez parler à Trévor et à Jocelyne. Allumez votre ordinateur et dans le dossier Mémo, ouvrez les trois fichiers. Les mots de passe sont : CONTAMINATION - REVELATION - PROFANATION. Ouvrez ensuite le dossier Archives le mot de passe est CARPE DIEM et lisez lefichier "seuil.doc". Prenez le téléphone et appelez Trévor, Vous, Jocelyne, Thérèse et Bob, pour encore avoir des frayeurs en perspective. Répondez au téléphone lorsque celui-ci sonne et allez écouter à la porte de Paul Warner sa conversation avec Tom. Vous vous évanouissez et vous vous retrouvez dans un asile.

A L'Asile

Cliquez sur Curtis puis sur la ceinture qui le maintient sur cette chaise. Remarquez les personnes qui jouent à la balle devant vous et tapez dans cette balle. Lorsque l'infirmière s'en va pour s'occuper des autres, cliquez sur Curtis puis sur la ceinture pour le libérer. Sortez par la porte de droite. Après vous être réveillé, allez à L'Arbre des rêves.

L'Arbre des rêves

Parlez à Trévor et rentrez chez vous.

Appartement de Curtis

Examinez de nouveau la caisse à outils et combinez le tournevis et lemarteau et utilisez-les sur la caisse à outils. Prenez la lettre et lisez-la, puis allez chez le docteur Harburg .

Cabinet du docteur Harburg

Parlez au docteur et montrez-lui les objets de votre inventaire (la lettre de votre père (2 fois pour celle-ci), le morceau d'étoffe, le dossier Wyntech, le bouton, la carte postale du Border Line, la photo de Noël, la carte postale érotique, la photo de vos parents). Rentrez chez vous pour retrouver Thérèse qui vous attend.

Appartement de Curtis

Parlez à Thérèse plusieurs fois et lorsque vous vous retrouvez attaché, parlez de nouveau à Thérèse (décidément elle est pleine de surprises cette femme).

CD 4

Appartement de Curtis

Répondez au téléphone et ouvrez la porte à l'inspecteur pour lui parler. Après son départ faites comme tous les matins regardez-vous dans le miroir, lisez votre courrier, parlez à Blob (plusieurs fois) et admirez votre bibliothèque. Téléphonez ensuite au docteur Harburg pour obtenir un rendez-vous et allez à Wyntech.

Wyntech

Dirigez-vous vers le bureau de Tom, qui lui aussi vient d'être assassiné. L'inspecteur Powell vous saute dessus encore une fois. Rendez-vous à l'Arbre des rêves.

L'Arbre des rêves

Parlez à Trévor et partez voir le docteur Harburg.

Cabinet du docteur Harburg

Parlez au docteur et rentrez chez vous.

Appartement de Curtis

Allez ouvrir la porte après, c'est Jocelyne, parlez avec elle. Celle-ci s'en va furieuse après avoir vu les marques de votre séance sado-maso avec Thérèse. Regardez-vous dans le miroir. Prenez l'épingle à cheveux que Jocelyne a laissée sur la table du salon. Partez pour Wyntech.

Wyntech

Utilisez l'épingle à cheveux sur la porte du bureau de Paul Warner pour entrer et allumez son ordinateur sous votre compte personnel. Lisez le mail de Trévor. Ensuite loggez-vous sous le compte de Warner son mot de passe est : CARPE DIEM. Cliquez sur l'icône représentant les deux ordinateurs en bas à gauche, sélectionnez Curtis et augmentez votre niveau de sécurité au maximum, le mot de passe est : BLACKLOTUS. Délogguez-vous et essayez d'ouvrir le tiroir du bureau en utilisant le tournevis. Prenez à l'intérieur la feuille, le manuel et lisez-les tous les deux. Sortez du bureau de Warner et dirigez-vous vers la porte en verre au fond et utilisez votre badge dessus. Utilisez aussi votre badge sur la serrure électronique de l'ascenseur. Avancez dans le couloir et regardez la blouse posée sur le sol, puis le jouet en plastique et enfin la serviette (ces trois objets vont vous rappeler des souvenirs). Dirigez-vous vers la porte à droite et approchez-vous du boîtier marqué B64 et entrez le code 91058 rapidement pour ne pas déclencher l'alarme. Servez-vous de la console et entrez le mot de passe ROSETTE. Discutez avec les aliens jusqu'à ce qu'ils vous demandent d'entrer. Un lecteur de carte s'allume. Malheureusement, vous n'avez pas la carte. Remontez jusqu'aux bureaux et sortez pour rejoindre Thérèse au Border Line.

Border Line

Allez discuter avec Thérèse et buvez un verre. Suivez Thérèse au fond de la salle et essayez de passer la personne qui surveille l'entrée, elle vous refuse alors montrez-lui la carte du Border. Vous devez pour ouvrir la porte reconstituer le cercle vert au milieu. Une fois que vous avez réussi, entrez. Observez les instruments accrochés sur votre droite et cliquez sur le rideau rouge pour un nouveau jeu avec Thérèse (très habile de ses mains cette petite).

CD 5

Chez Curtis

Parlez à l'inspecteur après avoir ouvert la porte qui vous apprend que Thérèse est morte. Ensuite faites comme tous les matins regardez-vous dans le miroir (2 fois cette fois), lisez votre courrier (2 fois aussi), parlez à Blob et admirez votre bibliothèque. Prenez votre portefeuille dans le tiroir de la table de nuit et téléphonez au docteur Harburg.

Cabinet du docteur Harburg

Le combiné du téléphone pend le long du bureau. Ecoutez-le pour une petite frayeur et allez voir derrière le bureau pour voir le docteur Harbourg mort (décidément c'est pas votre journée). Le gardien arrive et il braque sur vous son pistolet, échappez-vous par la porte et allez à Wyntech.

Wyntech

Pénétrez dans le débarras, Trévor vous rejoint mais malheureusement il est assassiné sous vos yeux (pas de bol depuis ce matin tous le monde meurt autour de vous). Fouillez Trévor (2 fois) pour récupérer son badge qui a le maximum au niveau accès. Sortez et allez dans votre bureau pour voir le meurtrier de tous vos collègues sur votre ordinateur. Parlez avec lui. Dirigez-vous ensuite vers le sous-sol en utilisant le badge de Trévor. Allez au labo et allumez la console et parlez avec les aliens jusqu'à ce qu'ils vous invitent à entrer le mot de passe d'accès qui est ROSETTE. Utilisez le badge de Trévor sur le lecteur d'accès. Entrez et utilisez de nouveau le badge sur la console pour faire apparaître un nouveau mécanisme. Appuyez sur le deuxième bouton en partant de la gauche et dans la salle suivante, approchez-vous de la console située au centre. Paul Warner arrive, parlez avec lui et cliquez sur la console une fois la discussion achevée. Le meurtrier Alien arrive et tue Warner, parlez ensuite avec le meurtrier. Cliquez de nouveau sur la console pour vous échapper dans le monde Alien.

Le monde Alien

Prenez de la matière collante fixée sur les tuyaux du centre, descendez jusqu'au sol et capturez l'alien qui se balade sur votre gauche. Turnez-vous à gauche, capturez l'Alien et ramassez la matière nutritive, tournez-vous à gauche de nouveau et capturez l'Alien derrière vous. Ensuite tournez-vous deux fois à gauche et empruntez le couloir creusé dans la roche. Retournez-vous et observez les Aliens qui se balladent. Utilisez la matière nutritive pour attirer l'Alien qui ne s'est pas échappé et capturez-le. Combinez ensuite l'Alien en forme d'étoile et l'Alien en forme de C pour obtenir un alien spécial, attention ne vous trompez pas d'Alien sinon vous mourrez dévoré. Utilisez l'alien mutant pour ouvrir une brèche dans le faisceau de lumière et avancez. Vous êtes aussitôt téléporté en haut. Avancez vers l'Alien située au centre et parlez-lui. Vous vous retrouvez dans un autre lieu aussitôt.

Dans la salle d'opération

Cliquez sur la table roulante située sur la droite et prenez la seringue. Vous vous retrouvez à L'Arbre des rêves.

L'Arbre des Rêves

Cliquez sur le revolver de Jocelyne. Vous vous retrouvez à Wyntech dans un labo détruit et rempli de zombies.

Dans le labo

Prenez le badge sur le sol, vous pouvez parler à deux des trois zombies qui vous "accueillent" et ensuite utilisez le badge sur l'ascenseur puis sur le boîtier de commande de la porte. Vous vous retrouvez au Border Line.

Au Border Line

Tirez sur la manette située à gauche pour vous échapper des griffes deThérèse. Vous vous retrouvez enfant dans le jardin de votre maison avecvotre mère.

Dans le jardin avec votre mère

Cliquez sur votre mère pour lui faire un câlin. Voilà c'est la fin du supplice et vous vous retrouvez devant l'Alien (qui en

fait est le véritable Curtis Craig).

L'Alien

Approchez-vous de lui et tuer-le en cliquant dessus. Prenez la matière gluante tombée au pied du monstre et entrez dans le passage derrière vous. Tournez à gauche et associez la matière gluante que vous venez de récupérer et la matière collante. Vous obtenez de la matière spéciale. Utilisez cette matière pour réparer la fissure du tuyau vert géant situé à droite. Montez et dirigez-vous vers l'appareil en forme d'anneau à gauche et placez l'alien électrique à la place de la sphère phosphorescente manquante. Dirigez-vous vers la console située sur la droite que vous venez de réactiver. Maintenant il va falloir faire fonctionner ce mécanisme.

Fonctionnement de la machine

Cette opération est probablement la plus complexe surtout qu'elle n'a absolument rien de logique. Au départ vous devez rebrancher les fils comme indiqué sur la console et ensuite à vous de vous débrouiller pour le reste car cette opération ne peut pas être expliquée sans le schéma de l'installation. Alors essayez plusieurs méthodes et vous y arriverez sûrement alors armez-vous de patience.

Une fois l'opération réussie vous vous retrouvez dans le monde réel où Jocelyne vous attend. Maintenant deux fins sont possibles à ce jeu, à vous de choisir entre rester avec Jocelyne (cliquez sur elle) ou retourner dans le monde des Aliens (cliquez sur le passage).

Sauvegarder avant pour voir les 2 fins.

Voilà c'est la fin de cette aventure.

Pipeline

© Softworx 1989

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

FOLD
EYES
EGGS
TEAR
PEAS
DUCT
PODS

Plantes contre Zombies

© PopCap Games 2010

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir en cours de partie.

`daisies`	Les zombies laissent tomber des pâquerettes
`dance`	Les zombies dansent
`future`	Les zombies ont des lunettes futuristes
`Mustache`	Les zombies ont des moustaches
`pinata`	Pluie de bonbons
`sukhbir`	Appel de zombies
`trickedout`	Nouvelle tondeuse à gazon

TROPHÉES

Trophée Argent

Terminer le mode Aventure au moins une fois.

Trophée Or

Obtenir tous les trophées des modes Mini-jeux, Puzzle et Survie.

Play To Win Casino

+ D'INFOS FORUM

TOUJOURS GAGNER AU KÉNO

Maintenez [Ctrl] + [Option] quand vous choisissez vos numéros. Maintenez les touches enfonçées jusqu'à ce que les numéros sortent.

Playmaker Football

+ D'INFOS FORUM

ENLEVER LES KICK-OFFS

Faites [Command] + R au début du kick-off pour commencer sans kick-off.

Pop! : A Twisted Balloon Dog Adventure

© Macromedia, Inc.

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Appuyez sur [0] et tapez un nombre de niveau à deux chiffres.

Populous

© Electronic Arts / Bullfrog

+ D'INFOS FORUM

ALLER AU DERNIER NIVEAU

Entrez KILLUSPAL à la page de titre pour aller directement au niveau 999.

Populous II : Trials of the Olympian Gods

© Electronic Arts / Bullfrog

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC TOUS LES POUVOIRS

Sélectionnez d'abord Conquest Game. Entrez alors un code de niveau où vous avez beaucoup de pouvoirs. Cliquez sur Cancel, puis sur Custom Game. Vous pourrez alors bénéficier de tous les pouvoirs dans la partie que à venir.

QUELQUES CODES DES NIVEAUX

Allez à l'option Conquest Game et tapez l'un des codes suivants :

```
  0. DOEGAC
 99. HOLLAK
153. TIOW
298. ALLOAK
398. UGWIAB
497. SUAFAK
597. ITABAB
697. NELLAF
757. CCEGAT
855. SIUNAT
954. ISEGAC
```

AUGMENTER LE MANA

Entrez dans es options "World options" pendant la partie et entrez ITCHY SCALP come code et appuyez sur [Enter]. Retournez dans le jeu et appuyez sur M.

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

```
0   DOEGAC
99  HOLLAK
153 TIOW
298 ALLOAK
398 UGWIAB
497 SUAFAK
597 ITABAB
697 NELLAF
757 CCEGAT
855 SIUNAT
```

954 ISEGAC

Portal

© Valve 2010

+ D'INFOS FORUM

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminez une fois le jeu pour obtenir un nouvel écran titre orné d'un joli gâteau.

Portal 2

© Electronic Arts / Valve 2011

+ D'INFOS FORUM

TOURELLES CHANTANTES

Dans la chambre de test n°16, il y a une tourelle derrière la grille de ventilation situé juste après l'ascenseur. Sautez dessus, récupérez le cube de réfraction et utilisez le laser pour détruire la tourelle. La grille s'ouvrira et vous pourrez y trouver quatre tourelles en train de chanter.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminer une fois le jeu pour débloquer un nouvel écran titre.

SOLUTION COMPLÈTE

Portal 2 - Solution du mode solo

Chapitre 1 : Appel de courtoisie

Salle 00

Vous vous réveillez dans votre chambre dans la centre de recherche Aperture. Suivez les indications pour vous familiariser avec les commandes. Regagnez ensuite votre lit.

Après un deuxième réveil, l'endroit n'est plus pareil et tout tombe en ruine. Vous faites la connaissance de Wheatley le superviseur des sujets de test, un robot qui essaye de vous sauver.

Avancez et descendez dans la salle vitrée. Passez par le portail et quittez la salle par la porte du fond.

Ici, vous allez apprendre à utiliser les cubes. Placez alors le cube sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la porte et passez. Avancez et entrez dans l'ascenseur.

Salle 01

Descendez dans cette salle et appuyez sur le bouton situé à droite. Passez ensuite dans le portail orange et ramassez le cube. Revenez à la salle précédente en passant par le portail bleu.

Appuyez sur le bouton à gauche pour entrer dans la salle via le portail et placez le cube sur l'interrupteur rouge.

Sortez et appuyez sur le bouton d'en face. Traversez les portails puis sortez par la porte.

Salle 02

Avancez vers le centre pour chuter en bas. Avancez ensuite dans le chemin et montez les marches pour récupérer le générateur de portail. Ouvrez alors un portail sur le mur blanc en bas pour vous retrouver en haut de la passerelle. Vous remarquez que les portails ne s'ouvrent que sur les surfaces blanches.

Suivez ensuite le chemin linéaire jusqu'à voir un portail orange, au loin. Utilisez le générateur de portail pour ouvrir un portail bleu et passez dedans pour atteindre l'autre rive. Tournez à gauche et utilisez un portail bleu près de la porte de sortie.

Passez ensuite par le portail orange pour atteindre la porte de sortie.

Salle 03

Avancez dans cette salle et placez un portail sous le distributeur de cubes, situé à droite. Placez ensuite le cube qui ressortira par le portail orange sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et sortez.

Salle 04

Avancez vers le gouffre et ouvrez un portail sous le cube. Sautez dans ce portail pour vous retrouver sur la plateforme. Prenez ce cube et lancez-le en bas. Ouvrez ensuite un portail derrière le cube qui se trouve sur la plateforme en face de vous.

Récupérez alors ce cube et descendez. Placez les deux cubes sur les interrupteurs pour ouvrir la porte et sortir.

Salle 05

Montez les marches et entrez dans cette nouvelle salle. Le chemin est bloqué par les débris. Ouvrez alors un portail au sol pour pouvoir atteindre l'autre coté.

Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube sur la plateforme située à droite. Allez vers cette plateforme et ouvrez un portail sous le cube. Revenez ensuite près du bouton pour récupérer le cube. Placez ce dernier sur le gros interrupteur rouge pour déployer l'escalier à gauche.

Allez vers les deux boutons situés à gauche et regardez la plateforme qui se trouve contre le mur, à gauche. Ouvrez un portail sur cette plateforme.

Appuyez ensuite sur le bouton de gauche pour libérer un cube puis appuyez rapidement sur celui de droite pour éviter que ce cube ne soit catapulté dans l'eau. Récupérez ensuite ce cube et placez-le sur le bouton rouge pour ouvrir la porte et passer.

Porte 06

Dans la nouvelle salle, commencez par ouvrir un portail pour atteindre la dénivellation. Avancez ensuite vers le trou au sol et ouvrez un portail en bas. Sautez directement dans ce portail pour utiliser cet élan pour vous propulser devant la porte.

Allez à gauche et ouvrez un portail sous le cube qui se trouve dans une prison de verre.

Récupérez ensuite ce cube et refaites le saut pour atteindre la porte. Placez le cube sur le bouton pour traverser la porte.

Dans la grande salle, regardez à gauche et ouvrez un portail sur la plateforme inclinée. Descendez ensuite la dénivellation et sautez dans le gouffre pour tomber directement dans le portail orange. Vous serez alors catapulté vers la plateforme où se trouve un cube.

Regardez en arrière et ouvrez une porte sur le mur blanc qui se trouve à gauche. Récupérez le cube et sautez encore une fois dans le portail orange. Vous rejoignez alors la dénivellation située à droite. Placez donc le cube sur le bouton qui se trouve derrière la vitre, à droite. Répétez le grand saut pour atteindre enfin la porte.

Salle 07

Avancez vers votre ami et ouvrez un portail sur le mur qui est derrière lui. Traversez ensuite le portail qui est devant vous pour retrouver votre ami. Lorsque ce dernier se détache de son rail, ramassez-le et placez-le sur la machine.

Tournez-vous suite à sa demande jusqu'à ce qu'il finisse d'ouvrir un compartiment secret. Ramassez encore une fois votre ami, passez par ce nouveau passage et suivez le chemin jusqu'à la prochaine salle.

Salle de GLaDOS

Avancez entre les décombres puis descendez les escaliers. Sautez en bas et suivez le chemin sur la passerelle jusqu'à la salle des disjoncteurs. Connectez ensuite votre ami à la machine.

A cause de sa maladresse, votre ami réactivera GLaDOS votre ancienne ennemie. Cette dernière est encore furieuse contre vous puisque vous l'aviez neutralisée au premier opus. Elle écrasera votre ami et vous balancera dans l'incinérateur.

Incinérateur

Avancez sur les débris métalliques et récupérez le double générateur de portail.

Avec ce joujou vous pouvez ouvrir un portail d'entrée et un autre de sortie. Ouvrez alors un portail près de vous ensuite un autre pour sortir, en haut sur le mur gauche. Avancez dans le couloir et utilisez deux portails pour passer la tôle qui bloque le couloir.

Avancez ensuite et ouvrez un portail sur la plateforme inclinée qui se déploie.

Ouvrez un autre près de vous pour pourvoir continuer d'avancer. Utilisez ensuite les deux portails pour atteindre la dénivellation à droite. Ouvrez ensuite un portail dans la zone de gauche et rejoignez-la. Suivez ensuite le couloir de la salle 19.

Chapitre 2 : Démarrage à froid

Salle 01

Dans cette salle, vous devez utiliser vos portails pour dévier le laser et l'utiliser à votre guise. Avancez et placez-vous sur la plateforme, en bas de la sortie. Attendez que le laser apparaisse à droite et ouvrez un portail sur son point d'impact au sol.

Ouvrez ensuite un portail sur le plafond au dessus du socle situé de l'autre coté. En déviant le laser vers ce socle, vous remontez la plateforme qui vous mène vers la porte.

Salle 02

Sautez par-dessus le laser et créez un portail bleu sur le mur, à droite. Allez ensuite à gauche et créez un portail sous le cube anti-découragement emprisonné. Utilisez ensuite ce cube pour dévier le laser vers le socle situé à gauche.

Laissez ce cube sur place sur la partie blanche du sol. Vous déployez alors des marches qui vous mènent à la porte.

Créez un portail près du bouton rouge ensuite ouvrez un deuxième sous le cube précédent. Attrapez ce cube et placez-le sur le bouton rouge pour ouvrir la porte.

Salle 03

Utilisez deux portails pour atteindre la dénivellation à gauche pour récupérer le cube. Utilisez les portails pour transporter le cube sur la plateforme centrale et déviez le premier laser vers le socle situé à gauche.

Revenez à la dénivellation et ouvrez un portail sur le point d'arrivée du deuxième laser. Ouvrez un autre portail sous le socle qui se trouve sur le plafond pour le relier avec le laser et ouvrir la porte de sortie.

Salle 04

Ouvrez un portail bleu sur le point d'arrivée du laser. Restez ensuite sur le coté droit pour éviter le laser et ouvre un portail orange sur le mur gauche pour que le laser atteigne le socle. Vous déclenchez alors le mouvement de la plateforme, à gauche. Quand elle arrive devant la zone où se trouve le bouton, ouvrez un portail bleu dans cette même zone.

Rejoignez cette zone et appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube puis récupérez-le.

Montez alors sur la plateforme et remettez le laser en place sur le socle à l'aide d'un portail bleu. Sautez par-dessus le laser et posez le cube sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la porte de sortie.

Salle 05

Avancez sur le dispositif appelé plaque de foi aérienne pour être catapulté sur une autre plateforme. Vous devez ensuite récupérer des cubes pendant votre envol.

Appuyez sur le bouton pour faire apparaitre un cube rebondissant sur le ressort. Choisissez alors le bon timing pour récupérer ce cube en l'air. Revenez avec ce cube vers l'interrupteur rouge et posez-le dessus pour pouvoir passer.

Salle 06

Avancez à gauche et regardez à droite pour voir les deux plates-formes inclinées. Ouvrez un portail sur chacune d'elles.

Utilisez ensuite les plaques de foi aériennes pour vous catapulter jusqu'à la plateforme où se trouve le bouton. Appuyez sur ce dernier pour essayer de récupérer un cube, mais des déchets sont catapultés à sa place.
Allez vous mettre à couvert à droite pour éviter les débris qui arrivent. Appuyez ensuite une nouvelle fois sur le bouton pour faire lancer un cube et attrapez-le en vol.

Ouvrez un portail au dessus de l'interrupteur rouge qui se trouve loin de vous, à gauche.

Ouvrez un autre sur le mur blanc situé à droite. Lancez le cube à travers ce portail en vous assurant qu'il atterrisse sur l'interrupteur rouge pour qu'il ouvre la porte de sortie.

Salle 07

Sautez par-dessus du laser et prenez le cube. Après que votre ennemi détruise les deux premier cubes, prenez le troisième et placez-le sur la trajectoire du laser pour faire descendre la plateforme. Montez sur cette dernière et utilisez les portails pour enlever le cube de la trajectoire du laser.

Une fois en haut, ouvrez un portail sous le cube et un autre sur la plateforme inclinée située à droite et récupérez le cube.

Laissez le portail de la plateforme inclinée ouvert et ouvrez un portail en bas à gauche du laser. Sautez dans ce dernier portail pour utiliser l'élan et atteindre la dénivellation. Placez le cube sur l'interrupteur rouge et remplacez le portail qui se trouvait sur la plateforme inclinée à droite par un autre sur la plateforme inclinée à gauche.

Sautez encore une fois dans le portail situé en bas pour atteindre cette fois la porte de sortie.

Salle 08

Entrez dans la salle située à droite protégée par une barrière d'émancipation qui vous empêche d'emporter des objets avec vous. Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube dans la salle de gauche. Allez au cube et placez-le près de la vitre et de la petite fenêtre à droite.

Montez sur ce cube et ouvre un portail sur le point d'arrivée du laser et un autre sur le mur qui est à sa gauche. Le laser peut alors atteindre le socle et ouvrir la porte.

Vous pouvez aussi procéder d'une autre manière. Après avoir récupéré le cube, montez dessus près de la fenêtre. Ouvrez ensuite un portail dans la salle de droite, depuis la fenêtre. Ouvrez un autre portail à coté de vous et passez avec le cube. Déviez enfin le laser pour ouvrir la porte et sortir.

Chapitre 3 : Retour

Salle 09

Avancez sur la plaque de foi aérienne et, après plusieurs tests, votre ennemi abaisse le plafond. Ouvrez alors un portail bleu sur ce plafond et un orange sur la partie blanche sur l'autre portion du plafond.

Dans la nouvelle zone, allez à gauche et ouvrez un portail orange sur la plateforme inclinée située à droite derrière le laser. Revenez à la plaque du début pour sauter vers le premier portail au plafond. Vous atterrissez sur une nouvelle dénivellation.

Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube.

Avant de descendre, ouvrez un portail orange sur la plateforme inclinée située en bas à droite. Passez encore une fois par la plaque et le portail du plafond pour atteindre le cube.

Récupérez le cube et descendez. Utilisez ce dernier pour dévier le laser vers le mur blanc. Ouvrez un portail orange sur la dernière plateforme inclinée et utilisez-le pour atteindre la dénivellation où se trouve la porte de sortie. Utilisez ensuite un portail sur le point d'arrivée du laser et un autre derrière le mur pour que le laser atteigne le socle et ouvre la porte de sortie.

Salle 10

Avancez à droite et ouvrez un portail en haut du mur derrière vous. Avancez ensuite vers le trou et ouvrez un autre portail. Sautez dans ce dernier pour atteindre la dénivellation où se trouve un cube. Récupérez-le et utilisez les portails pour revenir près de la plaque de foi aérienne. Sautez sur cette dernière pour atteindre la zone bloquée par les vitres. Placez le cube sur la trajectoire du laser pour abaisser les vitres et passer.

Revenez à la plaque de foi aérienne et marchez dessus pour vous catapulter jusqu'à une nouvelle plateforme. Appuyez sur le bouton pour récupérer un cube.

Placez ensuite un portail sur le mur qui fait face au socle. Emportez le cube avec vous et descendez vers le laser. Allez à droite et déviez le laser vers la dalle blanche du mur situé à droite. Ouvrez un portail sur cette dalle pour joindre le laser au socle. Récupérez ensuite le premier cube qui bloquait le laser. Descendez ensuite à la plaque et catapultez-vous vers la porte de sortie. Placez le cube sur l'interrupteur rouge et sortez.

Salle 11

Avancez sur le pont de lumière et ouvrez un portail bleu sur le mur d'en face. Ce portail doit rester toujours ouvert. Ouvrez ensuite un portail orange sur l'autre rive, derrière le bouton. Rejoignez ce bouton et appuyez dessus.

Revenez alors sur la rive initiale et ouvrez un portail orange, en bas à gauche. Suivez ce pont à gauche jusqu'à l'extrémité. Regardez ensuite à gauche et ouvrez un portail orange. Avancez sur ce nouveau pont ensuite ouvrez un portail orange sur le mur de droite. Suivez ce dernier pont pour récupérer un cube.

Passez ensuite par le portail pour revenir à la zone initiale. Ouvrez un portail orange sur l'extrémité gauche du mur droit pour atteindre l'interrupteur rouge.

Placez le cube dessus et rebroussez chemin. Rouvrez enfin un portail derrière le bouton et rejoignez la porte de sortie.

Salle 12

Appuyez sur le bouton pour faire descendre un cube. Ce dernier fini malheureusement dans l'eau. Commencez par ouvrir un portail bleu en face de vous. Regardez ensuite à gauche et ouvrez un portail oranger sur le pont.

Rejoignez ce dernier et ouvrez ensuite un portail sur le mur du fond pour déployer un pont qui passe sous le distributeur de cubes.

Revenez ensuite près du bouton et faites tomber un cube sur le pont. Récupérez ce dernier et avancez sur le pont vers la porte de sortie. Dépassez la plateforme ou se trouve le bouton et déployez un pont au dessous de celui que vous empruntez pour pouvoir continuer votre chemin vers la porte de sortie. Placez enfin le cube sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la porte et passer.

Salle 13

Dans cette salle, vous rencontrez pour la première fois des tourelles. Avancez vers la première tourelle et ramassez-la. Jetez-la ensuite sur le coté pour qu'elle se désactive. Faites la même chose avec la deuxième. Pour la troisième, qui se trouve hors de votre portée, ouvrez un portail derrière elle et un autre sur le mur près de vous. Vous pouvez alors récupérer cette tourelle et la déplacer.

Avancez dans le couloir jusqu'à la prochaine tourelle. Placez un portail en dessous d'elle pour qu'elle atterrisse dans le couloir précédent.

Continuez votre chemin jusqu'à une autre salle et deux tourelles qui bloquent le chemin. Ouvrez un portail sur le plafond au dessus de la première ensuite ouvrez un portail sous l'un des cubes qui se trouvent à droite.

Le cube descendra sur la tourelle pour la désactiver. Effectuez la même opération avec la deuxième tourelle.

Avancez vers la dernière salle et commencez par placer un portail sous la tourelle qui se trouve sur une dalle blanche. Balancez ensuite deux cubes sur les deux tourelles restantes en utilisant comme d'habitude les portails.

Placez ensuite un cube sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la porte et sortir.

Salle 14

Avancez jusqu'à la nouvelle salle. Prenez le cube et déviez le laser pour qu'il passe par les deux générateurs. Allez ensuite vers la point d'arrivée du laser et ouvrez un portail. Ouvrez ensuite un autre portail devant le dernier générateur pour que le laser l'atteigne et ouvre la porte.

Salle 15

Avancez vers les tourelles emprisonnées derrière le pont de lumière sans vous exposer à celle qui se trouve à gauche. Ouvrez ensuite un portail bleu à l'extrémité du pont de lumière et un autre orange devant la tourelle. Vous êtes maintenant à l'abri des tirs de la tourelle.

Approchez-vous de cette dernière et déplacez la position du pont pour pouvoir passer derrière elle et la désactiver.

Avancez ensuite et ouvrez un portail orange sur le pilier pour éviter les tourelles. Avancez vers la plaque de foi aérienne et ouvrez un portail orange sur la dalle blanche située en haut à gauche.

Passez sur la plaque pour sauter et être arrêté par le pont. Avancez ensuite à droite et descendez derrière les tourelles qui gardent le cube. Faites-les tomber pour les désactiver et prenez le cube.

Avancez vers l'interrupteur rouge et, avant de placer le cube, ouvrez un portail orange devant les deux tourelles.

Placez ensuite le cube sur l'interrupteur puis ouvrez un portail derrière les tourelles pour passer dans leur dos et sortir.

Salle 16

Sautez par-dessus le laser et avancez vers l'interrupteur rouge. Placez-vous dessus pour activer le laser. Ouvrez ensuite un portail sur le point d'arrivée du laser. Ouvrez un autre portail sur le mur, à droite du couloir, pour exploser les tourelles.

Avancez ensuite dans ce couloir, récupérez le cube de gauche et placez-le sur l'interrupteur. Revenez ensuite au deuxième cube et utilisez-le pour dévier le laser et exploser les tourelles.

Dirigez ensuite le laser vers le socle au fond pour ouvrir le passage. Suivez le chemin pour sortir de la salle.

Salle 17

Ouvrez un portail orange à l'extrémité gauche du pont. Ouvrez un portail bleu sur le mur à votre droite. Passez par ce portail pour atteindre le pont où se trouve le cube. Ouvrez ensuite un portail bleu sur la dalle qui est en haut à droite.

Ramassez le cube et allez sur le nouveau pont. Placez le cube sur la trajectoire du laser et au dessus de l'interrupteur rouge. Allez ensuite sur la plateforme qui se trouve au fond et déplacez le portail bleu pour faire tomber le cube sur l'interrupteur rouge en même temps que votre plateforme remonte. Sortez enfin de la salle.

Chapitre 4 : Surprise

Salle 18

Restez à couvert derrière le pont de lumière pour éviter les tirs de la tourelle. Utilisez les portails pour atteindre la vitre de droite puis la plateforme qui se trouve à droite de la tourelle.

Ouvrez ensuite un portail orange à l'extrémité du pont et un autre devant le distributeur de cubes qui se trouve à droite. Appuyez ensuite sur le bouton qui se trouve à gauche pour faire tomber des cubes. Revenez derrière les vitres puis utilisez le portail bleu et le pont de lumière pour éviter les tirs de la tourelle et allez récupérer les cubes.

Déplacez les cubes vers le laser situé à gauche. Dirigez le laser avec le premier cube vers le deuxième qui vous servira à viser et à détruire la tourelle. Utilisez ensuite le premier cube pour qu'il passe par les deux générateurs. Portez ensuite le deuxième cube jusqu'à l'extrémité de la plateforme et placez-le de façon à ce qu'il dévie le laser vers les deux générateur et le socle.

Ouvrez enfin un portail bleu sur la dalle blanche située à gauche de la porte de sortie et traversez la porte pour quitter la salle.

Salle 19

Commencez par descendre et allez à droite. Regardez en haut à droite et ouvrez un portail près du point d'arrivée du laser. Revenez en arrière et ouvrez un portail au sol. Prenez le cube avec vous et passez le portail. Utilisez-le ensuite pour dévier le laser vers le générateur situé à gauche.

Placez un portail orange au dessus de la plaque de foi aérienne. Ouvrez un portail bleu sous vous pieds pour atteindre la plaque. Lors de votre saut, ouvrez un portail orange au dessus du cube qui se trouve sur la dénivellation. Récupérez-le et descendez.

Vous devez ensuite atteindre le premier générateur. Ouvrez un portail orange au dessus de la plaque de foi aérienne. Ouvrez ensuite un portail bleu sur le sol. Prenez le cube et lâchez-le dans le portail.

Pendant qu'il rebondisse ouvrez un portail orange sur la dalle de droite qui fait face au générateur pour que le cube tombe près du générateur. Refaites la même chose pour atteindre le générateur.

Vous pouvez utiliser cette autre méthode qui demande un peut de dextérité. Passez par le portail bleu au sol avec le cube. Puisque vous ne pouvez pas tirer tout en portant le cube, lâchez ce dernier pendant la montée et ouvrez un portail orange sur la dalle blanche située à droite. Attraper ensuite le cube pendant sa chute pour atteindre le générateur avec le cube.

Utilisez ensuite le cube pour dévier le laser vers le deuxième générateur qui se trouve près de l'entrée d'où vous êtes venu.

Descendez ensuite et regardez où se trouve le dernier cube. Il se trouve sur la dénivellation, à droite du deuxième générateur. Ouvrez un portail orange au dessus de la plaque de foi aérienne et un deuxième sous vos pieds. Une fois en vol, ouvrez un portail orange sur le coin haut de la grande dalle blanche qui se trouve à droite du cube. De cette façon, vous allez pousser le cube près du deuxième générateur.

Utilisez ensuite les portails pour atteindre le deuxième générateur. Utilisez le cube pour dévier le laser et détruire les tourelles. Déviez ensuite le laser vers le socle pour déployer la passerelle.

Revenez en bas et placez comme d'habitude le portail orange au dessus de la plaque de foi aérienne. Pendant le vol, ouvrez un portail orange sur la petite dalle à coté de la grande dalle de tout à l'heure et en face de la passerelle fraichement déployée. Vous atteignez alors cette plateforme et la porte de sortie.

Salle 20

Avancez à gauche et ouvrez un portail sur le mur du point d'arrivée du laser. Allez ensuite à droite et ouvrez un portail sur le pilier qui fait face aux trois socles.

Revenez ensuite au laser qui descend du plafond. Utilisez le cube pour le dévier et le faire passer par le portail pour qu'il alimente le socle situé à droite. Utilisez ensuite le dernier cube pour dévier le dernier laser pour le passer par le portail pour qu'il alimente le socle central et ainsi ouvrir la porte de sortie.

Salle 21

Ouvrez un portail au bout du pont de lumière, à droite. Ouvrez un autre portail dans le coin supérieur gauche de la salle et à droite du bouton. Passez par le portail et appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube. Avancez vers ce dernier pour qu'une coupure de courant vous empêche de l'atteindre.

Votre ami Wheatley débarque alors près de l'entrée et vous demande de le suivre pour quitter cette salle.

Suivez-le et quand votre ennemie vous propose de continuer le dernier test, ignorez-la et avancez sur le pont à droite. Continuez ensuite votre route jusqu'à quitter cet endroit.

La fuite

Une fois dans la zone 48, passez derrière les tourelles et désactivez-les en les balançant par terre. Ouvrez ensuite un portail sur l'unique dalle blanche de la zone. Regardez ensuite derrière vous pour apercevoir le mur blanc au fond.

Ouvrez alors un portail sur ce mur et traversez ces portails pour atteindre la passerelle. Courez sans vous arrêter et quand tout commence à s'effondrer, restez sur la passerelle gauche pour atteindre le monte-charge.

Chapitre 5 : Evasion

L'usine de fabrication des tourelles

Après votre fuite, utilisez les portails qui sont de part et d'autre de la porte bloquée pour passer. Suivez ensuite votre fidèle ami qui vous illumine le chemin. Suivez ses indications pour atteindre le tapis roulant. Evitez les lasers et sautez à gauche.

Suivez encore les indications de votre ami pour créer des portails et atteindre le passage, en haut à gauche.

Utilisez ensuite d'autres portails pour continuer votre avancée en suivant les conseils de Wheatley qui vous indique les murs sur lesquels vous pouvez placer vos portails.

Continuez ensuite d'avancer et sautez sur les deux plates-formes en contrebas. Sautez ensuite sur le tuyau et descendez jusqu'à la porte de l'usine.

Centre de rédemption et de contrôle de tourelles

Entrez dans la salle de contrôle et ouvrez un portail dans le mur. Ouvrez ensuite un deuxième portail au dessus de la chaine de rédemption des tourelles. Avancez sur le tapis roulant et à l'extrémité, sautez à droite sur les conduits.

Avancez sur ces derniers pour atteindre la deuxième chaine. Allez à contre sens de la chaine et sautez sur la passerelle qui est en bas à gauche.

Avancez jusqu'à la salle d'entrainement au tir des tourelles. Ouvrez un portail sur le mur à votre droite et un autre dans le plafond de la salle d'entrainement. Visez depuis la fenêtre en haut et assurez-vous d'atterrir derrière le mur de protection pour ne pas recevoir les tirs des tourelles.

Après le passage d'une tourelle fonctionnelle et l'arrivée d'une défectueuse, ouvrez un portail dans le couloir qui se trouve derrière les tourelles. Ouvrez un deuxième sur le mur de protection derrière la cible. Passez par ce dernier portail en évitant les tirs ennemis.

Avancez ensuite jusqu'à retrouver votre ami et entrez dans la salle de contrôle des tourelles.

Vous devez maintenant remplacer la tourelle étalon qui se trouve dans la salle de droite par une défectueuse pour saboter la chaine. Revenez alors sur la passerelle près de la bouche de la poubelle où sont jetées les tourelles défectueuses. Attrapez-en une en vol et revenez à la salle de contrôle.

Wheatley brisera la vitre de la salle où se trouve la tourelle modèle. Ouvrez alors un portail dans cette salle et un autre près de vous pour rejoindre la tourelle et échangez-la.

Sortez ensuite par la porte située à gauche. Avancez, passez par la classe et descendez l'escalier pour atteindre le générateur de neurotoxine.

Salle du générateur de neurotoxine

Avancez sur la passerelle et montez dans l'ascenseur pour atteindre la salle de contrôle. Une fois en haut, appuyez sur le bouton qui se trouve à droite pour faire tomber les dalles. Regardez à droite et ouvrez un portail bleu sur le point d'impact du laser. Entrez ensuite par la porte nouvellement ouverte.

Montez les marches et faites face au générateur de neurotoxine. Observez les deux dalles qui se déplacent verticalement et horizontalement. Placez alors un portail orange sur la dalle qui se trouve à gauche et qui se déplace verticalement pour que le laser coupe les tubes d'alimentation. Une fois tous les tubes de ce coté coupés, placez un portail orange sur la dalle de droite pour couper le reste des tubes.

Après que tout s'effondre, rejoignez votre ami et entrez dans la salle de gauche pour passer dans le conduit.

GLaDOS

Montez les marches et allez à gauche au bord du vide. Regardez au loin à droite pour apercevoir une dalle blanche. Ouvrez dessus un portail et ouvrez-en un près de vous pour traverser et atteindre une autre zone.

Avancez vers la porte pour essayer d'entrer pour tomber dans le piège de GLaDOS. Cette dernière essayera de vous éliminer avec les tourelles mais suite à votre sabotage celles-ci sont défectueuses. Elle passe à l'attaque avec la

neurotoxine mais échoue aussi puisque vous avez également saboté le générateur de neurotoxines.

Votre ami Wheatley se joint à vous dans cet affrontement. Ramassez-le alors et branchez-le à l'ordinateur central puis attendez qu'il fasse apparaitre un bouton.

Pour atteindre ce bouton, il faut utiliser les portails sur le sol et les murs qui entourent le bouton pour éviter les dalles mouvantes qui vous bloquent la route. Appuyez ensuite sur le bouton et attendez l'arrivée de l'ascenseur pour le prendre. Wheatley sera ensuite pris par la folie des grandeurs et se fera facilement manipuler. Il causera ainsi votre chute en compagnie de GLaDOS qu'il a transféré dans une patate.

Chapitre 6 : Chute

Au fond du gouffre

Après votre chute, allez à gauche et avancez dans l'unique chemin disponible. Une fois le chemin bloqué par une grille, ouvrez un portail sur le mur de gauche et un autre derrière la grille pour continuer votre chemin. Ouvrez ensuite un portail sur le plafond pour atteindre la dénivellation.

Continuez votre chemin jusqu'à la grille suivante. Ouvrez alors un portail sur le mur de gauche et un autre en haut de la passerelle située à droite et traversez-les. Sautez ensuite en bas et marchez sur le pilier effondré. Tournez à gauche pour atteindre les portes fermées. Allez à droite jusqu'au mur blanc.

Ouvrez alors un portail sur ce mur, tournez-vous et regardez en haut à gauche pour ouvrir un portail sur le mur blanc près de la passerelle.

Descendez les marches et ouvrez un portail en bas à gauche. Ouvrez ensuite un portail sur le mur qui est à votre gauche. Descendez et suivez le chemin plein de pancartes d'avertissement de danger.

Au bout du chemin, tirez le levier pour ouvrir la porte. Descendez ensuite les marches vers le gigantesque sas. Utilisez les portails pour atteindre la salle de contrôle numéro 1. Laissez un portail ouvert près de vous et ouvrez un second près de la salle de contrôle numéro 2.

Appuyez ensuite sur le bouton de la première salle de contrôle et allez rapidement vers la deuxième salle pour appuyer sur le second avant 4 secondes. Le gigantesque sas s'ouvrira pour dévoiler une petite porte. Passez malgré tout par cette porte pour continuer votre chemin.

L'ancien centre de recherche

Avancez sur la passerelle et montez les marches vers la porte bloquée, située à gauche. Ouvrez un portail dans le mur de droite et un deuxième sur le mur derrière la porte bloquée pour passer. Avancez ensuite vers le levier et tirez-le.

Entrez dans la grande salle et regardez en haut à droite pour voir une dalle blanche. Utilisez les portails pour atteindre le haut de la salle. Regardez en bas et ouvrez un portail sur la partie inclinée du pilier droit et un autre au sol en dessous de vous. Sautez dans le dernier portail pour être catapulté à travers le sigle d'Aperture et atteindre la porte.

Entrez, passez les bureaux et montez dans l'ascenseur. Une fois en haut, allez à gauche et zoomez vers le fond de la grande cavité. Repérez la partie inclinée du mur au dessus des portes et ouvrez un portail dessus. Descendez ensuite les escaliers et approchez-vous de la cage d'ascenseur. Ouvrez ensuite un portail tout en bas de la cage. Sautez dedans pour être catapulté vers la station de pompage.

Entrez par la porte puis dans le bureau de contrôle de la pression. Abaissez le levier et sortez de la salle par la porte qui s'ouvre. Inutile de monter les escaliers, utilisez plutôt les portails pour atteindre le sommet. Avancez ensuite et marchez sur le tube situé à droite qui vous mène à l'ascenseur. Prenez cet ascenseur pour monter.

Test 01

Avancez et sautez dans le gel répulsif bleu.

Rebondissez vers la porte de sortie située en haut à droite et appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube. Descendez récupérer ce cube et ouvrez un portail sur le mur d'en face. Rebondissez ensuite et ouvrez un portail en haut à gauche. Récupérer le cube et passez le portail pour le placer sur l'interrupteur rouge. Rebondissez ensuite sur le gel vers la porte de sortie.

Montez les marches et ouvrez un portail sur la dalle située en haut à droite.

Ouvrez-en un autre à gauche et traversez-le. Allez à gauche et sautez sur les escaliers puis suivez le chemin de gauche et entrez par la porte.

Test 02

Dans la nouvelle salle, ouvrez un portail bleu sur l'une des dalles situées sur le plafond à droite puis ouvre un portail orange sur le mur en face de vous. Marchez ensuite sur le gel bleu et sautez vers ce portail. Attendez que la plateforme mouvante passe sous le portail pour traverser.

Prenez ensuite le cube et descendez. Ouvre un portail bleu près de l'interrupteur rouge et placez le cube sur l'interrupteur.

Regardez en haut à droite pour voir la nouvelle dalle. Ouvrez un portail bleu sur cette dalle et sautez vers le portail orange pour le traverser. Vous rebondissez alors sur le gel pour atteindre une nouvelle dénivellation.

Dans cette nouvelle salle, utilisez les murs peints au gel répulsif pour rebondir jusqu'au cube.

Prenez ce cube et revenez à l'interrupteur rouge en utilisant le gel. Posez le cube et revenez à la première salle pour voir une nouvelle dalle apparaitre en haut à droite.

Placez un portail sur cette nouvelle dalle et sur celle en dessous d'elle. Sautez ensuite sur le gel pour passer par le portail inférieur et sortir par celui en haut.

Vous allez encore une fois rebondir sur le gel pour atteindre la porte. Avancez et montez dans l'ascenseur.

Test 03

Dans cette grande salle, avancez et passez sur les débris métalliques pour éviter l'eau. Avancez vers le dernier pilier et regardez en haut à droite. Ouvrez alors un portail en haut de la passerelle et un autre près de vous pour atteindre les hauteurs. Regardez la salle qui se trouve à gauche et ouvrez un portail pour l'atteindre.

Appuyez sur le bouton et ouvrez un portail au point d'impact des grosses gouttes de gel répulsif. Ouvre ensuite un portail sur le mur de droite. Déplacez ensuite ce dernier portail sur le mur de la dénivellation. Le sol est maintenait rempli de gel répulsif qui vous permet de rebondir et d'atteindre la dernière dénivellation.

Tournez-vous ensuite pour faire face à la dénivellation de l'autre rive. Déplacez alors le portail sur cette dénivellation pour la remplir de gel. Vous devez changer rapidement la position du portail sur la dénivellation pour que la goutte de gel ne revienne pas au tube. Déplacez ensuite le portail sur le mur d'en bas pour remplir l'endroit avec du gel. Sautez à votre tour en bas pour rebondir et atteindre la dénivellation. Sautez encore pour atteindre la dalle inclinée.

Ouvrez un portail sur cette dalle pour lancer du gel sur la rive de droite.

Maintenant, laissez le portail sur la dalle inclinée et ouvrez un autre tout en bas. Sautez dans ce dernier pour prendre de l'élan et rebondir sur le gel pour atteindre la sortie. Avancez ensuite et prenez l'ascenseur.

Test 04

Placez un portail sur le point d'impact des gouttes et un autre sur le plafond, près du mur d'en face. Déplacez ensuite ce

dernier portail sur la dalle verticale, à gauche. L'eau empêche le gel de rester sur place. Vous devez donc arrêter l'écoulement en appuyant sur le bouton. Sautez alors vers le bouton qui se trouve dans l'alcôve à droite et appuyez dessus pendant le vol pour arrêter temporairement l'écoulement de l'eau à droite. Sautez ensuite sur le gel avant la reprise de l'écoulement et rejoignez la dénivellation.

Entrez dans la salle suivante et placez un portail sous l'écoulement du gel. Placez un autre portail sur le mur incliné à gauche. Utilisez ensuite les portails pour monter au sommet des plates-formes métallique. Visez le mur incliné et ouvrez un portail. Placez ensuite un autre portail tout en bas et sautez dans ce dernier pour gagner de l'élan. Laissez-vous ensuite rebondir sur le gel et passer la porte.

Regardez en bas et ouvrez un portail sous l'écoulement de gel. Montez à l'escalier et approchez du bord de la structure. Ouvrez un autre portail sur les dalles du pilier situé à gauche. La partie inclinée du pilier situé à droite sera couverte de gel. Changez la place du portail qui était sous l'écoulement et placez-le sous vos pieds. Sautez dans ce portail pour gagner de l'élan et rebondissez jusqu'à la passerelle supérieure.

En haut, placez un portail sur le mur blanc et un autre au dessus de lui pour les traverser en sautant vers la passerelle supérieure.

Test 05

Avancez et placez un portail sous le gel répulsif. Placez un autre portail au dessus de la prison en verre où se trouve le cube. Il commence alors à rebondir dans tous les sens jusqu'à briser la vitre.

Attrapez-le et allez sous l'eau pour le nettoyer. Placez le cube sur l'interrupteur rouge pour faire descendre la plateforme. Déplacez le deuxième portail pour étaler du gel en face de la plateforme pour pouvoir rebondir et l'atteindre. Une fois en haut, déplacez le portail pour le placer sur le cube. Ce dernier, entaché de gel, recommencera à rebondir dans tous les sens et quittera l'interrupteur. Avancez ensuite et prenez l'ascenseur.

Station de pompage bêta

Avancez vers la sortie et regardez à gauche pour trouver un mur blanc où mettre un premier portail. Revenez en arrière et repérez l'entrée de la station de pompage. Placez un deuxième portail près de la porte et traversez. Passez ensuite la porte.

Utilisez les portails pour atteindre la passerelle supérieure. Regardez ensuite en bas pour voir deux dalles. Placez un portail d'entrée (bleu) dans la première dalle et autre de sortie (orange) sur la deuxième. Sautez dans le premier pour gagner de l'élan.

Après votre sortie par l'autre portail et pendant votre vol, regardez en haut à droite pour voir une nouvelle dalle. Attendez d'être en l'air pendant la montée et placez un portail bleu sur la nouvelle dalle. Vous atterrissez alors sur une autre passerelle.

Entrez alors dans la salle de contrôle et abaissez les deux leviers. Sortez de la salle et passez par la porte qui se trouve à droite. Une fois à l'extérieur, avancez à gauche vers la grille. Placez un portail bleu en haut sur la plus haute passerelle près du ventilateur et un autre orange sous vos pieds pour atteindre les hauteurs.

Une fois en haut, regardez en bas à droite et placez un portail de sortie bleu sur la partie droite du mur incliné. Sautez ensuite dans le portail orange pour vous retrouver devant la salle de contrôle. Avancez ensuite vers le nid qui se trouve à droite pour retrouver GLaDOs dans la patate.

Prenez-la avec vous et revenez en haut de la passerelle. Placez le portail bleu en haut, au niveau du ventilateur, et sautez dans l'orange. Entrez enfin dans l'ascenseur.

Chapitre 7 : Réunion

Test 01

Avancez et placez un portail au plafond, à gauche. Ouvrez un autre portail sur le mur de gauche et traversez. Appuyez sur le bouton pour verser un nouveau gel orange. Ouvrez ensuite un portail sous l'écoulement du gel et un autre en bas à droite sur la portion carrée du mur. Vous avez donc étalé du gel jusqu'à la rampe. Courez sur ce gel accélérant pour sauter sur la rampe vers la rive d'en face.

Tournez-vous et ouvrez un portail orange au dessus du bouton du gel. Avancez ensuite et placez un portail bleu à gauche. Passez par ce portail et placez le portail orange sous le gel. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler le gel dans le couloir de l'autre structure. Vous pouvez ensuite sauter dans le portail orange et sprinter jusqu'à la structure suivante.

Utilisez les portails pour passer derrière la vitre et récupérer le cube puis pour revenir à la première zone. Placez le cube sur l'interrupteur rouge pour élever la rampe. Courez dessus pour atteindre un autre niveau.

Allez à droite et placez un portail sur le sol à droite et un autre sur le mur de la première zone située sur l'axe de la rampe. Passez par le portail au sol à droite et avancez sans sauter sur la rampe. Tournez-vous ensuite et courez vers le portail pour gagner de l'élan et atteindre le bouton. Appuyez dessus pendant le vol pour ouvrir la porte et quittez cette zone.

Test 02

Avancez dans cette nouvelle salle et placez un portail sous le tube de gel accélérant. Placez ensuite un autre portail sur la portion blanche du pilier central puis appuyez sur le bouton pour déverser du gel sur le chemin.

Placez ensuite un portail sous le tube de gel répulsif et un autre sur le plafond et appuyez sur le bouton. Vous avez maintenant l'extrémité du chemin remplie de gel répulsif. Courez sur ce chemin pour sauter et atteindre le pilier central.

Placez ensuite un portail sur la dalle arrière et un autre au niveau de la passerelle d'en haut pour l'atteindre. Laissez ce dernier portail en place et ouvrez un autre dans la première zone. Déplacez ce portail pour l'ouvrir sur le pilier central. Courez ensuite sur les gels pour passer à travers les portails et vous catapulter vers l'ascenseur.

Test 03

Avancez vers les tubes de gel et placez un portail sous le gel accélérant. Placez ensuite un portail sur la dalle qui se trouve au bout du chemin de la plateforme située à droite. Ouvrez un portail sous le gel répulsif et un autre de sortie sur la dalle inclinée située sur la plateforme de droite.

Utilisez ensuite les portails pour atteindre cette plateforme. Ouvrez un portail sur la dalle d'en face et un autre sur celle inclinée. Courez et traversez-les pour atteindre une plateforme suspendue sur laquelle se trouve un cube. Depuis cette position, ouvrez un portail sous le gel bleu et regardez à gauche pour voir une plateforme lointaine. Ouvrez un deuxième portail sur la dalle au sol.

Créez ensuite un portail sur le mur en bas de votre plateforme et un autre près de l'interrupteur de celle située à gauche.

Prenez le cube avec vous et passez les portails. Placez ensuite le cube sur l'interrupteur pour tourner la plateforme que vous aviez peinte au gel bleu.

Regardez ensuite en haut à gauche pour trouver une autre plateforme. Utilisez les portails pour l'atteindre. Vous devez maintenant ouvrir un portail sous le gel accélérant et un autre sur le mur pour étaler le gel sur la rampe.

Revenez ensuite sur le chemin marqué avec des flèches et courez pour passer les portails et sauter sur la rampe. Laissez-vous ensuite catapulter jusqu'à l'ascenseur.

Station de pompage Gamma

Utilisez les portails pour atteindre la station de pompage. Entrez dans la salle de contrôle et abaissez les trois leviers. Utilisez les portails pour quitter cette salle sans passer sous les pistons. Ouvrez ensuite un portail au dessus de la passerelle en haut et un autre dans le gel blanc sur le sol. Passez ensuite sur la passerelle. Sautez en bas sur le gel bleu pour atteindre l'étage. Courez sur la substance accélérante pour éviter d'être écrasé par les pistons.

Ouvrez ensuite la porte et avancez sur la passerelle. Ouvrez un portail sur la partie inclinée du mur (à droite) et revenez à la salle précédente. Ouvrez un portail sur le mur qui est au fond, derrière les pistons, et courez sur le gel accélérant pour vous catapulter vers une autre salle. Entrez dans la petite salle qui se trouve à droite du portrait et appuyez sur le bouton. Sortez et suivez le chemin jusqu'à l'ascenseur.

Test 04

Avancez dans la nouvelle zone pour retrouver le liquide blanc appelé roche lunaire. Il vous servira à peindre les surfaces en blanc pour pouvoir créer des portails.

Ouvrez un portail sur le tube et un autre juste à coté du précédent pour que le liquide blanc passe au dessus de la clôture d'en face.

Utilisez les portails pour atteindre l'autre coté de la clôture puis pour étaler du liquide blanc sur la plateforme inclinée et la base de la tour située à gauche. Utilisez ensuite les portails pour colorer les deux cotés face à face des tours. Montez ensuite au sommet de la tour de droite et avancez à droite.

Ouvrez un portail en bas sur la plateforme inclinée et un autre juste derrière elle. Sautez ensuite dans le dernier pour gagner de l'élan et atteindre la zone suivante. Avancez vers la sortie.

Cage d'ascenseur

Utilisez les portails sur les murs blancs pour monter jusqu'à l'ascenseur bloqué. Ouvrez alors un portail dans l'ascenseur et un autre en bas. Sautez dans ce dernier pour utiliser l'élan et bondir au dessus de l'ascenseur.

Rejoignez le niveau avec 2900m marqué sur le mur. Placez un portail dans ce niveau et laissez celui qui se trouve dans l'ascenseur. Sautez dans ce dernier pour sortir de l'autre coté et rejoindre un mur incliné. Remplacez alors le portail qui était dans l'ascenseur par celui sur le mur incliné pour atteindre la porte de sortie.

Station de pompage

Avancez et ouvrez des portails sur les piliers pour monter jusqu'au sommet. Ouvrez ensuite un portail bleu sur la partie inclinée du mur située au dessus de la porte de gauche et un autre tout en bas. Sautez dans ce dernier portail pour atteindre les hauteurs.

Avancez à droit et créez un portail orange sous le gel bleu. En laissant celui situé au dessus de la porte. Placez ensuite un portail orange tout en bas et rééditez votre saut pour bondir sur le gel bleu et atteindre un autre niveau supérieur.

Avancez vers la dalle au sol et ouvrez un portail bleu. Sautez comme d'habitude dans le portail orange. Pendant le vol, ouvrez un portail orange sur la plateforme supérieure. Avancez ensuite sur la passerelle et montez les marches.

Dans la nouvelle salle, commencez par ouvrir un portail sous le gel de la roche lunaire.
Ouvrez un autre au plafond derrière la grille. Ceci va peindre le mur en face de vous en blanc.
Ouvrez un portail en haut du mur fraichement peint et un autre sous le gel accélérant.

Vous créez un chemin avec du gel accélérant. Laissez le portail sur le mur en place et ouvrez un autre sur la portion inclinée de ce même mur. Courez sur le gel pour traverser les portails et laissez-vous atterrir dans le niveau supérieur.

Ouvrez un portail sur la seule dalle blanche au sol et ouvrez un autre sous le gel blanc. Vous arrivez alors à peindre le plafond en blanc.

Ouvrez un portail dessus et un autre sous le gel bleu pour créer une surface rebondissante. Redescendez et créez deux

portails sur le mur comme précédemment, courez puis sautez jusqu'à la nouvelle plateforme.

Allez derrière le pilier et ouvrez un portail en haut à droite, derrière la grille par laquelle arrive le gel blanc. Ouvrez un autre au sol pour atteindre la zone supérieure.

Avancez sur la passerelle pour faire face aux tubes. Laissez le premier portail sous le tube de gel blanc. Regardez à gauche et ouvrez un second portail derrière la grille sur la dalle inclinée. Toute la zone est maintenant repeinte en blanc. Placez un portail tout en haut des tubes et un autre derrière vous. Traversez ensuite ces portails et avancez sur la pente qui est à gauche pour arriver sous une grille.

Ouvrez ensuite un portail sur le mur, loin derrière la grille, et un autre sous vos pieds pour franchir cette grille. Utilisez ensuite les portails pour atteindre la passerelle supérieure. Approchez du bord de la passerelle et ouvrez un portail tout en bas et un autre en haut du mur qui se trouve en face de la salle de contrôle située en haut à gauche.

Sautez dans le premier portail pour atteindre la salle de contrôle. Appuyez ensuite sur le bouton rouge.

Descendez, montez les escaliers pour atteindre le monte-charge et montez. Allez à droite et montez les escaliers pour atteindre l'ascenseur.

Chapitre 8 : Addiction

Salle des tests

Avancez dans la salle avec des cubes et attendez que Wheatley s'en aille pour bouger. Allez vers le conduit qui se trouve à droite et ouvrez un portail à travers ce conduit.

Ouvrez un autre sur le mur et traversez. Avancez et utilisez l'ascenseur pour monter. Allez jusqu'à la salle et prenez un cube pour le placer sur l'interrupteur.

Votre ancien ami arrive et compte vous faire passer de nouveaux tests. Suivez le chemin jusqu'à la salle de test et appuyez sur le bouton. Utilisez ensuite les portails pour atteindre la sortie située à gauche. Refaites ensuite ce test une deuxième fois pour pouvoir quitter la salle.

Salle 01

Avancez et entrez dans le halo d'excursion bleu pour monter. Une fois à l'étage, ouvrez un portail sur le point d'arrivée du halo et un autre sur le mur situé en face de la plateforme ouùse trouve le cube. Prenez-le et utilisez les portails pour atteindre l'étage inférieur. Ouvrez un portail sur le sol pour dévier le halo jusqu'à l'interrupteur rouge qui se trouve sur le plafond. Laissez le cube dans ce halo pour qu'il appuie sur l'interrupteur. Remontez enfin à l'étage supérieur avec le halo et passez la porte.

Salle 02

Sautez dans le halo et ouvrez un portail à son extrémité. Ouvrez ensuite un autre portail à droite, sur le mur. Quand vous sortez du deuxième portail, regardez à gauche et créez un portail pour changer la direction du halo et atteindre une plateforme. Créez un portail sous vos pieds pour atteindre la plateforme supérieure.

Approchez-vous ensuite du bord gauche et déplacez le halo sous le distributeur de cubes.

Appuyez ensuite sur le bouton pour faire tomber un cube dans le halo. Attendez que le cube atteigne l'extrémité du halo pour changer la direction de ce dernier en créant un portail sur la dalle, au sol. Le cube est maintenant à votre niveau. Prenez-le et placez-le sur la dalle blanche avant de déplacer le halo sur cette même dalle. Le cube se posera alors sur l'interrupteur au plafond pour déployer le pont et ouvrir la porte.

Salle 03

Ouvrez un portail bleu à l'extrémité du halo et un autre à droite de la dénivellation de la porte de sortie. Le portail bleu restera toujours à sa place jusqu'à la fin du test. Passez par le halo qui vous mène vers le bouton. Avant d'appuyer dessus, ouvrez un portail orange sur la dalle, à gauche. Appuyez ensuite sur le bouton pour faire tomber un cube dans le halo.

Attendez que le cube passe à droite pour ouvrir un portail orange sur la dalle de droite de façon à ce que le cube vous rejoigne.
Ouvrez ensuite un portail orange à gauche dans le coin. Prenez le cube avec vous, allez à gauche et passez sur la plaque de foi aérienne pour atteindre le halo.

A l'extrémité du halo, décalez-vous à gauche pour descendre dans la zone initiale. Allez ensuite au centre de la zone et ouvrez un portail sous vos pieds pour monter au plafond.

Ouvrez un portail sur la dalle qui fait face à l'interrupteur rouge et laissez-vous transporter avec le cube. Laissez-le sur place et décalez-vous pour tomber devant la porte de sortie.

Salle 04

Utilisez les portails sur le halo et la tourelle pour la balancer dans le vide.

Laissez le portail bleu à l'extrémité du halo et ouvrez un autre au niveau du cube. Marchez ensuite sur l'interrupteur pour inverser le sens du halo. Ouvrez un autre portail sur les dalles d'en face et ne marchez plus sur l'interrupteur pour ramener le cube vers vous.

Placez ensuite le cube sur l'interrupteur et transportez-vous sur l'autre rive grâce au halo puis ouvrez un portail au niveau du cube pour le retirer de l'interrupteur. Placez ensuite un portail en bas de la porte de sortie pour monter et l'atteindre.

Salle 05

Ouvrez un portail bleu à l'extrémité du halo. Ouvrez le deuxième sur la dalle centrale. Sautez sur la plaque de foi aérienne pour arriver dans le halo. Regardez ensuite à gauche et placez un portail bleu sur la dalle inclinée.

Vous serez alors catapulté près de la porte de sortie. Allez vers le bouton et replacez le portail bleu à l'extrémité du halo.

Appuyez ensuite sur le bouton pour faire tomber un cube. Attendez que le cube atteigne le halo central pour ouvrir un portail bleu sur la dalle inclinée. Une fois que le cube atteigne votre position, prenez-le et placez-le sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et sortir.

Salle 06

Commencez par ouvrir un portail bleu à l'extrémité du pont situé à droite. Ouvrez ensuite un portail en haut à gauche pour arrêter le cube en vol.

Appuyez ensuite sur le bouton pour lancer un cube. Descendez la dénivellation située à gauche et récupérez le cube sans passer devant les tourelles. Utilisez ensuite les portails pour remonter.

Ouvrez un portail orange sur la dalle solitaire qui se trouve sur le mur, à droite. Avec le cube en main, passez sur la plaque de foi aérienne pour vous catapulter sur la passerelle. Avancez et regardez en direction des tourelles, en bas. Placez un portail orange pour déployer un pont devant elles. De cette façon, vous évitez leurs tirs. Descendez alors vers l'interrupteur et placez le cube pour ouvrir la porte. Utilisez enfin les portails pour remonter et passez la porte.

Salle 11

Avancez et placez un portail bleu à l'extrémité du halo. Placez ensuite un portail orange sur la dalle centrale. Une fois en vol, ouvrez un portail bleu sur la dalle inclinée pour vous catapulter vers le cube.

Descendez ensuite avec ce cube et placez-le devant le laser pour empêcher son arrivée au socle et arrêter l'alimentation du halo.

Utilisez les portails pour remonter. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle inclinée près du laser et sur celle inclinée aussi mais dans la zone supérieure. Marchez ensuite sur la plaque de foi aérienne pour traverser les portails. Vous atterrissez alors près d'un cube.

Portez-le avec vous et descendez vers le laser. Placez le cube pour qu'il dévie le laser vers le mur. Remontez avec le premier cube vers la zone initiale.

Placez ce cube sur la dalle centrale et ouvrez un portail bleu dans le point d'arrivée du laser. Ouvrez un portail orange sur le mur en face du socle du laser. Montez ensuite sur la plateforme qui descend. Déplacez le portail orange pour permettre à la plateforme de remonter puis placez un portail sous le cube qui dévie le laser pour remettre l'alimentation du halo. Ouvre un portail à l'extrémité du halo et un autre sous le cube située sur la dalle centrale.

Cette action permettra au cube de se placer sur l'interrupteur qui fait descendre une nouvelle plateforme. Placez-vous sur cette plateforme et déplacez le portail pour faire tomber le cube. La plateforme remontera alors vers la porte de sortie.

Salle 12

Utilisez le portail bleu sur le point d'arrivée du laser. Ouvrez ensuite un portail orange sur le mur gauche en bas pour dévier le laser jusqu'au socle. La plateforme se mettra alors à bouger. Attendez qu'elle atteigne le coté gauche et déplacez le portail orange. Utilisez ensuite les portails pour atteindre cette plateforme.

Déviez le laser encore une fois vers le socle pour faire bouger la plateforme.
Quand elle approche de la barrière en laser, ouvrez un portail orange au dessus de celui qui était ouvert.

Décalez-vous sur la plateforme pour éviter la barrière et remettez la plateforme en marche. Descendez ensuite près du bouton et attendez que la plateforme se déplace sous le distributeur de cubes et arrêtez-la. Appuyez ensuite sur le bouton pour faire descendre un cube.

Revenez sur cette plateforme et bougez-la comme précédemment en évitant les lasers. Arrêtez-la à gauche et ouvrez un portail orange devant vous. Déviez alors le laser vers le dernier socle pour ouvrir la porte. Descendez et utilisez les portails pour l'instant pour atteindre la porte.

Remettez les portails en place pour dévier le laser vers le dernier socle et franchissez la porte.

Avancez ensuite sur la passerelle et sautez dans le halo. Après la chutes, avancez sur la passerelle et sautez sur celle d'en bas. Avancez et descendez vers la nouvelle salle.

Salle 15

Avancez à gauche et appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube sur la plateforme supérieure. Allez ensuite vers l'interrupteur et placez-vous dessus pour faire marcher le halo. Ouvrez un portail bleu à l'extrémité de ce dernier et un autre en haut, au niveau du cube.

Quand ce dernier est contre le mur ouvrez un portail orange sous la plateforme pour amener le cube vers vous.

Posez ce cube sur l'interrupteur qui se trouve derrière la grille pour déverser du gel accélérant. Placez-vous ensuite sur l'interrupteur du halo et ouvrez un portail à l'extrémité du dernier. Ouvrez un portail sur la dalle blanche située à gauche du halo pour transporter le gel jusqu'à la rampe. Déplacez ensuite le portail orange pour étaler le gel tout au long du chemin.

Récupérez le cube qui était dans la pièce vitrée et placez-le sur l'interrupteur du halo. Courez maintenant sur la rampe pour sauter dans le halo. Allez vers la salle de droite et ouvrez un portail orange. Regardez à droite et ouvrez un portail bleu dans la zone initiale. Traversez les portails et ouvrez un portail bleu à l'extrémité du halo. Sautez encore une fois

sur la rampe pour passer cette fois dans le halo qui vous mène à la porte de sortie.

Salle 16

Commencez par utiliser les portails pour atteindre la rive d'en face. Utilisez encore une fois les portails pour atteindre le bouton sur la rive d'en face. Ouvrez ensuite un portail bleu à l'extrémité du halo sur la dalle située en bas du tube du gel répulsif. Appuyez ensuite sur le bouton pour déverser du gel dans le halo. Déplacez le portail orange pour déverser du gel sur le bout de cette plateforme.

Replacez ensuite le portail et appuyez sur le bouton. Sautez sur le gel bleu pour atteindre le halo qui vous amènera à la rive initiale. Descendez sur l'interrupteur et restez dessus pour inverser le mouvement du halo. Quand le gel arrive à la source du halo, quittez l'interrupteur et ouvrez un portail sur la dalle qui se trouve dans la salle des tourelles. Quand le gel passe au dessus des tourelles, déplacez la porte pour déverser le gel sur les tourelles et les désactiver.

Allez à droite derrière la vitre et appuyez sur le bouton pour déployer une dalle inclinée. Allez à gauche de cette dalle et ouvrez un portail orange pour monter avec le halo. Une fois tout en haut, ouvrez un portail bleu et laissez-vous tomber pour rebondir vers la porte de sortie.

Chapitre 9 : Le moment est venu de vous tuer

Salle 17

Vous tombez dans le piège préparé soigneusement par de Wheatly qui décide de se débarrasser de vous. Une fois sur la plateforme centrale, ouvrez un portail sous les gouttes de gel de la roche lunaire. Ouvrez ensuite un portail sur le mur, en haut à gauche.

Ouvrez ensuite un portail sous vos pieds pour quitter la plateforme avant d'être écrasé.

Avancez ensuite sur la passerelle et une fois au bout, ouvrez un portail tout en bas et un autre sur la dalle blanche en haut à droite. Sautez dans le portail qui est en bas pour atteindre une autre passerelle. Avancez pour voir le cube se faire écraser par Wheatley. Revenez un peu en arrière et ouvrez un portail sur le mur droit. Ouvrez un autre à gauche de la porte supérieure et sautez vers cette porte en passant par les portails.

La fuite

Avancez vers la grande structure et ouvrez un portail sur le mur devant vous et un autre en haut derrière la grille. Ignorez les tourelles défectueuses et passez la porte. Utilisez le halo pour balancer les tourelles dans le vide. Utilisez ensuite vous-même le halo pour atteindre la zone située à gauche.

Sautez ensuite sur la plateforme avant d'atteindre le broyeur. Passez par l'ouverture à droite pour atteindre une nouvelle salle. Utilisez les portails pour faire passer le halo par la porte et embarquez dans ce halo. Pendant le trajet, Wheatley vous lance un bras écraseur.

Ouvrez alors un portail sur la dalle blanche en bas pour descendre dans un autre halo. Sautez ensuite sur la passerelle d'en bas.

Allez à droite pour contourner les attaques de votre ennemi. Avancez sur la passerelle et sautez sur le gel répulsif pour atteindre la passerelle suivante. Ouvrez un portail sur le mur droit et un autre au plafond de la salle vitrée sans passer devant les tourelles. Ouvrez ensuite un portail sous le gel répulsif et placez-vous sur l'interrupteur rouge. Regardez à droite des tourelles pour voir un grand mur blanc.

Placez le portail de sortie sur ce mur de façon à ce que le gel bleu touche et déstabilise toutes les tourelles.

Ouvrez ensuite un portail au sol et un autre sur la dalle inclinée qui se trouve au dessus de la plaque de foi aérienne. Sautez sur cette dernière pour atteindre une nouvelle passerelle qui vous mène à la porte de sortie.

La fuite (la suite)

Avancez vers la vitre brisée à droite et ouvrez un portail à gauche de la plateforme d'en face. Ouvrez un portail au dessus de la vitre puis appuyez sur le bouton pour dévier le chemin des bombes qui vont exploser contre le tube qui transporte le gel blanc.

La salle sera alors repeinte par le gel blanc. Ouvrez un portail dans ce gel vers la porte de la plateforme d'en face.

Avancez jusqu'à la grande salle. Sautez sur le tapis roulant puis rapidement sur la passerelle suivante avant de finir dans le broyeur. Montez vers le bouton et ouvrez un portail sous le tube, en face de vous. Regardez ensuite à gauche et ouvrez un portail sur le mur en face du tube de gel accélérant. Appuyez ensuite sur le bouton pour lancer une bombe sur ce tube et l'exploser.

Placez ensuite un portail sous le tube de gel accélérant et un autre sur le bout du tapis roulant pour déverser du gel sur ce dernier. Marchez dans le sens contraire du tapis roulant pour passer les portails.

Avancez dans la nouvelle salle et ouvrez un portail au bout du cul de sac qui se trouve à droite pour plonger la zone dans le gel accélérant. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle blanche située à gauche puis courez dans le couloir pour gagner de l'élan et atteindre le halo depuis le portail de sortie situé sur la dalle.

Une fois à destination, montez les marches et entrez par la porte. Utilisez ensuite les portails pour passer au dessus de la grille.

Le combat final

Avancez et placez GLaDOS sur le socle pour qu'elle vous ramène vers Wheatley.

Dès le début de l'affrontement, placez-vous derrière le tube de gel de la roche lunaire. Attendez que Wheatley vous lance dessus ses bombes pour quitter votre position. Ces bombes vont détruire le tube et le liquide de la roche lunaire se déversera dans la zone.
Ouvrez ensuite un portail sur l'une des dalles inclinés situées en haut et attendez que le boss vous lance des bombes.

Ouvrez alors un autre portail sous le point de chute des bombes. Les bombes vont alors toucher Wheatley qui sera HS pendant un laps de temps.

Ouvrez alors un portail sur la dalle inclinée qui se trouve derrière Wheatley à gauche de l'écran du compte à rebours. Ouvrez un autre au sol pour atteindre la plateforme où se trouve le processeur corrompu. Récupérez ce processeur et descendez. Sautez sur le gel répulsif pour atteindre Wheatley et placez dessus le processeur corrompu.

Dans le deuxième round, courez vers lui et placez un portail directement sous le boss.

Attendez qu'il vous lance des bombes pour placer un autre portail sur le point de chute. Il sera lors touché en pleine tête et restera hors service pour quelques instants. Montez sur la même passerelle de tout à l'heure et sautez sur le gel répulsif pour atteindre la passerelle d'en face. Récupérez alors le processeur et descendez. Sautez sur le gel répulsif pour placer ce second processeur sur Wheatley.

Pour ce troisième round, vous devez toucher le dos du boss. Laissez donc le portail qui se trouve sur la dalle inclinée et allez à l'opposé de ce portail.

Attendez que le boss vous envoie des bombes et placez un portail sur le point de chute des bombes. Après avoir reçu les bombes dans le dos, Wheatley sera étourdi à nouveau. Cette fois, attendez que le tube de gel accélérant éclate pour qu'il se déverse dans la salle et crée un chemin.
Ouvrez alors un portail sur le mur, au bout de ce chemin. Ouvrez un autre à gauche sous le dernier processeur.

Courez et passez par le premier portail pour bondir dans les airs et attraper le processeur. Installez ce dernier sur le boss en sautant sur le gel répulsif.

Attendez ensuite que GLaDOS ouvre la porte pour aller vers le bouton.

Ouvrez un portail au sol et un autre au plafond de la salle derrière la grille. Après l'explosion des mines, visez la lune et lancez un portail dessus.

Vous serez emporté avec Wheatley par ce portail. GLaDOS viendra alors à votre rescousse en balançant Wheatley dans l'espace. Félicitations ! Vous avez terminé le mode solo de Portal 2.

Portal 2 - Solution du mode coop

Calibrage

Après la cinématique, suivez les instructions et commencez par saluer votre ami. Vous incarnez Bleu et Orange, deux robots testeurs. Choisissez ensuite votre animal préféré sur le tableau. Avec le deuxième personnage, regardez l'animal choisi par votre ami.

Choisissez ensuite votre élément depuis le tableau périodique tandis que le deuxième joueur visera votre choix.

Dans la salle suivante, vous devez désigner les emplacements des portails. Visez la dalle inclinée située en haut et celle qui se trouve à droite.

Passez par les portails pour prendre votre générateur de portails. Effectuez la même chose avec Bleu pour récupérer votre générateur. Ces générateurs vous permettent d'ouvrir chacun deux portails à la fois. Vous pouvez passer à travers votre portail ou celui de votre ami.

Avancez ensuite avec Orange et utilisez les portails pour monter la dénivellation. Faites-en de même avec Bleu.

Placez-vous ensuite Bleu sur l'interrupteur rouge pour ouvrir le passage pour Orange. Avancez avec ce dernier et appuyez sur un autre interrupteur pour permettre à votre ami d'avancer.

Utilisez les portails avec Bleu pour monter la dénivellation. Désignez ensuite pour votre ami le mur blanc qui se trouve derrière la vitre. Orange devra alors ouvrir un portail près de Bleu et un autre derrière la vitre.

Avancez ensuite vers la salle suivante. Chacun de vous devra maintenant appuyer sur le bouton pour faire tomber un cube de chaque coté. Ramassez ces cubes et placez-les sur les interrupteurs respectifs pour ouvrir les portes et avancer.

Avancez Bleu vers le bouton et Orange vers le bord de la plateforme. Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube et attrapez-le au vol avec Orange. Passez le cube par la fenêtre pour Bleu.

Passez ensuite ce cube par la fenêtre qui se trouve à droite. Avec Orange, avancez à gauche pour atteindre l'interrupteur et placez le cube dessus. Passez ensuite la porte.

Avancez avec Orange et placez-vous sur l'interrupteur rouge.

Avec Bleu, ouvrez deux portails, l'un en bas près d'Orange et un autre en haut de la dénivellation située à droite.

Orange devra passer par ces portails pour atteindre le bouton et appuyer dessus pour déployer le pont. Traversez ensuite ce pont et sortez par la porte. Placez-vous ensuite chacun dans sa capsule.

Chapitre 1 : Travail en binôme

Parcours 01

Avancez avec Bleu et placez-le sur l'interrupteur rouge pour qu'Orange passe la porte.

Placez ce dernier sur l'interrupteur suivant. Décalez Bleu à gauche pour le placer sur l'interrupteur situé à gauche. Utilisez ensuite Orange pour qu'il ouvre un portail au sol près de Bleu. Passez ensuite la porte suivante et créez un portail dans le mur de la dernière salle. Bleu doit ensuite passer par ces portails pour atteindre son ami et quitter cette salle.

Parcours 02

Avancez dans la salle suivante et ouvrez un portail à droite et un autre sur la rive d'en face avec Orange.

Bleu se tiendra alors à gauche devant le bouton. Quand Orange passera les portails, Bleu appuiera sur le bouton pour ouvrir le passage pour son ami. Orange ouvrira alors un portail dans la nouvelle salle pour être rejoint par Bleu.

Entrez ensuite dans la salle où se trouvent quatre boutons. Deux en haut et deux en bas. Utilisez les portails de vos héros pour monter les dénivellations. Appuyez respectivement sur les boutons en haut et sautez rapidement vers ceux d'en bas et appuyez dessus pour faire tomber une sphère. Placez alors cette dernière sur le socle pour ouvrir la porte.

Parcours 03

Avancez et ramassez le cube. Allez à droite et déviez le laser avec ce cube.

Pointez le laser au centre du mur blanc. Ouvrez deux portails de part et d'autre du mur pour qu'il passe par le premier générateur. Ouvrez deux autres portails avec le deuxième personnage pour que le laser atteigne le générateur suivant et ouvre la porte.

Dans la salle suivante, appuyez sur le bouton situé à droite avec Bleu pour faire tomber un cube. Ramassez-le avec Orange et déviez le laser à gauche. Allez avec Bleu et placez-vous sur l'interrupteur qui se trouve à gauche pour faire descendre les plates-formes et voir les tourelles. Utilisez alors le laser dévié pour les exploser.

Utilisez Orange pour ouvrir un portail à gauche et un autre à droite de la porte vitrée.

Utilisez ensuite les portails de Bleu pour en placer un derrière le générateur et un deuxième en haut sur le mur droit. Déviez alors le laser pour qu'il passe par le générateur et le socle et sortez de cette salle.

Parcours 04

Avancez devant la grande vitre et ouvrez un portail sur le mur gauche et un autre en haut sur le plafond de la petite ouverture qui se trouve dans la vitre. Traversez les portails par un personnage tandis que l'autre se tiendra près des interrupteurs.

Utilisez ces interrupteurs pour permettre à votre ami d'atteindre le cube qui se trouve en bas, à gauche. Prenez ce cube et revenez en arrière vers la première dalle blanche. Laissez le portail qui se trouve près de votre ami ouvert et ouvrez-en un autre sur la dalle blanche. Passez ensuite ces portails pour revenir auprès de votre ami.

Allez à droite et ouvrez un portail sur le mur en bas et un autre sur le mur en face du socle. Utilisez ensuite le cube pour dévier le laser vers ce socle et sortez par la porte.

Parcours 05

Avec Orange, ramassez le cube et allez vers le laser. Déviez-le et visez le socle qui se trouve à gauche pour soulever les aiguilles et permettre à Bleu d'avancer.

Bleu devra ouvrir un portail sur le mur, en face de la première plateforme mouvante, et un deuxième en face de la deuxième plateforme.

Déviez le laser avec Orange pour qu'il touche le deuxième socle. Quand la deuxième plateforme remonte, passez le portail avec Bleu pour vous installer dessus. Avec Orange, laissez la plateforme monter avant de dévier le laser vers le

socle qui se trouve à droite. Sautez ensuite avec Bleu vers la rive suivante.

Avec ce dernier, laissez le premier portail ouvert et ouvrez un autre près de vous. Revenez à Orange et déviez le laser vers le premier socle. Avancez ensuite vers le portail et traversez pour atteindre votre ami. Quittez ensuite cette zone par la porte.

Parcours 06

Avancez sur la passerelle et regardez à droite pour voir au loin un mur blanc.

Ouvrez un portail sur ce mur et un deuxième sur le pilier situé à droite de la passerelle. Passez les portails pour atteindre la nouvelle salle. Vous devez maintenant trouver un disque à mettre dans le lecteur.

Allez alors dans le couloir (à gauche) et placez-vous chacun devant un interrupteur. Lancez le compte à rebours pour abaisser les leviers en même temps et ouvrir la porte. Dès que la porte s'ouvre, lancez un portail derrière cette porte avant qu'elle ne se referme. Ouvrez ensuite un portail près de vous pour passer derrière la porte. Entrez dans le bureau, récupérez le disque et revenez au lecteur pour l'insérer.

Chapitre 2 : Masse et vélocité

Parcours 01

Vous arrivez dans la grande salle initiale. Ouvrez un portail dans la dalle au sol et un autre près de la porte qui mène au chapitre 2. Passez par ces portails et avancez pour commencer le premier parcours.

Entrez dans la nouvelle salle et ouvrez un portail sur la dalle en bas à gauche. Ouvrez un autre portail en haut pour permettre à votre ami Orange d'atteindre la dénivellation. Laissez ensuite le portail situé sur la dalle en bas à sa place et ouvrez un portail sur la dalle blanche en haut à droite.

Sautez avec Orange dans le portail en bas pour gagner de l'élan et atteindre la rive d'en face. Ouvrez les portails pour Bleu de la même manière pour qu'il vous rejoigne.

Entrez ensuite dans la salle suivante. Regardez en haut à gauche et ouvrez, avec Orange, un portail en haut de la plateforme. Ouvrez ensuite un autre dans le mur et passez pour atteindre la plateforme.

Laissez ensuite votre ami Bleu ouvrir deux portails. Le premier en bas sous la plateforme d'Orange et un autre sur la dalle qui est en face de la dénivellation en haut qui est en face d'Orange

Avec Orange, sautez dans le portail inférieur pour vous catapulter près de l'interrupteur. Ouvrez ensuite deux portail avec Bleu pour atteindre la plateforme où se trouvait Orange. Ouvrez ensuite un portail en bas de vous et un autre sur la dalle qui se trouve en haut à droite de la porte de sortie et qui est en face du deuxième interrupteur. Sautez ensuite dans le premier portail pour atteindre l'interrupteur. Marchez sur les deux interrupteurs pour faire tomber une boule. Placez la boule sur son socle pour ouvrir la porte et sortir.

Parcours 02

Avancez avec Orange et placez un portail sur la plateforme de droite. Placez un autre au plafond, au dessus du premier portail. Bleu passera alors par ces portails. Appuyez avec Orange sur le bouton et ouvrez un portail sur la dalle inclinée pour envoyer Bleu près de la porte de sortie.

Ouvrez ensuite deux portails avec Bleu dans l'emplacement des deux portails précédents d'Orange. Ce dernier passera alors par ces portails.

Appuyez ensuite sur le bouton avec Bleu et ouvrez un portail sur la dalle inclinée pour qu'Orange se catapulte près de Bleu. Sortez de cette salle.

Parcours 03

Avancez et descendez. Allez dans le coin droit et ouvrez deux portails avec Orange, le premier au sol et le deuxième au plafond.

Bleu passera par ces deux portails. Orange ira ensuite à gauche et se placera sur l'interrupteur. Regardez en haut à droite et ouvrez un portail avec Orange pour catapulter Bleu vers la rive d'en face.

Allez avec Bleu vers le bouton et appuyez dessus pour faire tomber une boule. Prenez cette boule et rejoignez Orange. Avec ce dernier, montez la dénivellation et allez au bord pour récupérer la boule que Bleu vous remet.

Remontez les marches avec Bleu et utilisez les portails pour atteindre la dénivellation suivante. Passez par ces portails avec la Boule et placez-la sur son socle pour ouvrir la porte de sortie.

Parcours 04

Avancez à droite derrière la vitre et ouvrez deux portails avec Orange. L'un au sol et un l'autre au plafond. Entrez avec Bleu dans ces portails.

Allez à gauche avec Orange et ouvrez deux portails sur la dalle de gauche et celle de droite. Bleu devra appuyer sur les deux boutons pendant son vol pour faire tomber une boule. Récupérez-la et placez-la dans son socle pour sortir.

Parcours 05

Avancez avec Orange à droite et placez un portail au dessus de la plaque de foi. Placez un autre sur la dalle inclinée.

Passez par ces portails pour atteindre la dénivellation. Passez ensuite la porte pour entrer dans une nouvelle zone.

Placez avec Bleu, un portail au dessus de la plaque de foi et un autre sur la dalle inclinée. Passez avec Orange dans ces deux portails. Après l'atterrissage forcé, ouvrez un portail sur chaque face de la dalle qui a arrêté votre vol. Passez par tous ces portails avec Bleu. Avec ce dernier, ouvrez un portail sur la dalle inclinée.

Sautez ensuite dans ce portail. Revenez à Orange et passez sur la plaque pour traverser les portails et rejoindre la porte.

Dans la nouvelle zone, ouvrez un portail bleu à droite, au dessus de la plaque de foi, et un autre sur la dalle inclinée. Sautez ensuite avec Bleu pour atteindre l'interrupteur. Avec Orange, ouvrez un portail au dessus de la plaque de foi et un autre sur la dalle située à gauche de celle inclinée. Sautez dans ces portails et attrapez le cube au vol.

Ramenez le cube vers la dénivellation où se trouve Bleu et donnez-lui le cube pour qu'il le place sur l'interrupteur. Ouvrez ensuite un portail sur la plaque inclinée située en haut à droite et un autre au dessus de la plaque de foi. Passez sur la plaque pour vous catapulter avec Orange dans une nouvelle zone. Ouvrez alors un portail sur chacune des dalles inclinées.

Revenez à Bleu et ouvrez un portail au dessus de la plaque et un autre sur la dalle inclinée située en haut.

Vous passez ensuite par les portails d'Orange pour atteindre la porte. Ouvrez enfin avec Bleu deux portails pour qu'Orange vous rejoigne et sortez.

Parcours 06

Utilisez les portails d'Orange pour atteindre la dénivellation qui se trouve à droite. Avec Bleu, ouvrez un portail sur les deux dalles inclinées de la première zone.

Sautez avec Orange sur la plaque de foi pour passer par les portails de Bleu. Montez ensuite avec ce dernier sur la dénivellation en utilisant les portails d'Orange.

Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle inclinée où vous avez atterri et un autre sur le mur, à droite. Sautez cette fois avec Bleu pour atteindre la zone suivante. Utilisez ensuite les portails d'Orange pour rejoindre Bleu. Avec ce dernier, ouvrez deux portails sur les dénivellations inclinées de cette zone.

Revenez avec Orange à la plaque de foi initiale et ouvrez deux portails sur les dalles inclinées de cette zone.

Sautez sur la plaque pour atteindre la porte et le bouton. Appuyez sur ce dernier pour faire tomber un cube. Lancez ce cube à Bleu pour qu'il le place sur l'interrupteur. Recréez ensuite les portails sur les dalles inclinées de la première et de la deuxième zone pour que Bleu rejoigne Orange et sortez.

Vous rejoignez la dernière partie de ce test.

Avec Orange, ouvrez un portail au dessus de l'entrée et un autre sur la dalle inclinée située à gauche. Passez ensuite avec Bleu sur les plaques de foi. Appuyez avec Orange sur le bouton pour faire tomber un cube que Bleu devra attraper au vol. Placez ensuite ce cube sur l'interrupteur rouge pour sortir de cette zone.

Parcours 07

Regardez en haut et placez les quatre portails sur les murs en haut. Déclenchez le compte à rebours et sautez sur les plaques de foi en même temps pour appuyer sur les boutons et ouvrir la porte.

Dans la nouvelle salle, ouvrez un portail sur le mur, à gauche de la porte d'entrée, et un autre en face du couloir où il y a le laser. Placez ensuite un portail au sol près de la plateforme mouvante et un autre au dessus du couloir où se trouve le laser. Restez avec Orange sur cette plateforme et ramassez le cube avec Bleu.

Utilisez le cube pour dévier le laser et permettre à Orange de monter et évitez l'arrivée des pistons qui risquent de vous écraser.

Sautez ensuite avec Orange dans le portail au sol pour vous catapulter dans une autre zone. Ouvrez ensuite un portail à Bleu pour qu'il vous rejoigne avec le cube.

Ouvrez un portail près de la plaque d'air et un autre au dessus de la porte. Allez ensuite avec Orange près de la porte. Placez le cube sur la plaque de foi et passez par le portail pour atteindre la porte et entrer avant sa fermeture. Quittez enfin ce parcours.

Parcours 08

Avec Orange, ouvrez un portail sur le pilier avec le numéro 2 dessus.

Allez ensuite au bord de la plateforme et ouvrez un portail tout en bas. Bleu ouvrira un portail sur le pilier n°1 et un autre en bas à coté de celui d'Orange. Passez par les portails de Bleu pour appuyez sur l'interrupteur des cubes et attendez le bon moment pour passer par les portails d'Orange pour attraper le cube au vol.

Une fois le cube en main, ouvrez deux portails pour revenir près de Bleu. Utilisez ce cube pour dévier le laser vers le socle et arrêter le grand ventilateur. Avec Bleu créez un portail sur le troisième pilier et un autre au sol. Passez par ces portails pour atteindre le ventilateur. Entrez dans la salle qui se trouve derrière ce dernier.

Revenez à Orange et déviez le laser vers le mur de droite. Ouvrez ensuite deux portails pour que le laser atteigne la salle où se trouve Bleu. Avec ce dernier ouvrez deux portails pour que le laser atteigne le socle. Après l'arrêt du ventilateur, utilisez les portails pour rejoindre Bleu et abaissez les leviers en même temps pour ouvrir la porte.

Montez les escaliers vers la salle suivante et récupérez le disque pour le mettre dans le lecteur.

Chapitre 3 : L'intangible tangible

Parcours 01

Pour atteindre la zone des tests, ouvrez un portail sur la dalle en bas et une autre au dessus de la porte.

Dans le premier parcours, et avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du pont de lumière et un autre au centre du mur gauche.

Avancez sur le premier pont et passez par le portail pour atteindre le deuxième. Regardez ensuite en bas à gauche et ouvrez un portail sur la dalle. Avancez sur nouvelle portion de pont et créez un portail avec Bleu à l'extrémité du pont. Ouvrez un autre en haut à droite et traversez les portails pour atteindre le nouveau pont. Avancez ensuite jusqu'à la porte.

Dans la nouvelle zone, ouvrez avec Bleu un portail à l'extrémité du pont.

Sautez avec Orange sur la plaque de foi. Pendant le vol ouvrez un portail avec Bleu sous Orange pour former un pont sur lequel il atterrira. Avec Orange, ouvrez ensuite un portail à l'extrémité du nouveau pont et un autre à gauche du bouton et rejoignez ce bouton.

Ramassez la boule avec Bleu et créez un pont sous le plafond avec Orange. De cette façon Bleu ne passera pas par le champ bleu et ne perdra pas la boule. Attendez que ce dernier saute sur la plaque de foi pour créer un pont sur lequel il atterrira. Avancez avec Bleu sur le pont et sautez à gauche vers le socle pour placer la boule. Quittez enfin cette salle.

Parcours 02

Ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sur le mur de gauche.

Passez à Bleu, avancez sur le nouveau pont et ouvrez un portail sur le mur de gauche. Revenez en arrière et ouvrez un pont à l'extrémité du premier pont. Passez par ces portails pour atteindre le nouveau pont.

Avec Orange, ouvrez un portail sur le mur de gauche. Revenez en arrière et ouvrez un portail à l'extrémité du pont initial. Passez par ces portails d'Orange pour atteindre un nouveau pont.
Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sur le mur de droite. Traversez ce dernier pont pour atteindre la porte de sortie.

Parcours 03

Ouvrez un portail sur le mur de droite ensuite un autre sur le mur de gauche, près du pont. Passez par ces portails et avancez sur le pont. Ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sur le mur de gauche.

Avancez sur ce pont avec Bleu et ouvrez un portail à l'extrémité et un autre au niveau du distributeur de boules. Passez par ces portails avec Orange et restez sous le distributeur. Appuyez sur le bouton avec Bleu et attrapez la boule avec Orange. Allez la placer sur le socle et passez la porte lorsque Bleu vous rejoint.

Dans la salle suivante, ouvrez un portail à gauche, à l'extrémité du pont, et un deuxième sur le mur, en bas à gauche.

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du nouveau pont et un autre en haut à droite. Sautez ensuite avec Orange sur la plaque de foi pour être arrêté pendant le vol par le pont créé par Bleu. Allez ensuite à droite pour quitter la zone.

Parcours 04

Ouvrez un portail à l'extrémité du pont supérieur et sautez avec vos deux héros sur la plaque de foi. Pendant votre vol, ouvrez un portail sur le mur pour créer un pont sous vos pieds. Passez ensuite les portails pour atteindre le pont supérieur.

Une fois en haut, ouvrez un portail à l'extrémité du pont un autre sur la dalle, au loin. Passez par le portail pour atteindre une nouvelle zone et entrez par la porte.

Dans la zone suivante, ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre en bas. Passez ces portails pour descendre dans la zone basse. Utilisez les portails d'Orange pour créer un pont en bas. Avancez sur ce dernier et utilisez les portails de Bleu pour créer un pont sous ce premier et éviter de tomber.

Avec Orange, ouvrez un portail à droite sur la dalle lointaine et un autre à l'extrémité du pont original. Avancez sur ce pont avec Bleu en premier et ouvrez un portail sur la dalle au sol et celle en haut à droite.

Placez Bleu au dessus du portail au sol et retirez le pont avec Orange. Bleu se catapultera alors près de la porte. Il suffit alors pour Bleu de créer deux portails pour qu'Orange puisse le rejoindre et quittez la zone.

Parcours 05

Avancez avec Orange et créez un portail rouge au sol à gauche et un autre au dessus de la plaque de foi. Passez par ces portails avec Bleu pour atteindre la dénivellation.

Avec ce dernier, ouvrez un portail à l'extrémité du pont ensuite descendez et attendez qu'Orange ouvre un portail rouge sur la dalle située à droite. Passez par ce portail avec vos deux personnages et, pendant le vol, ouvrez un portail avec Bleu pour créer un pont. Avancez sur ce pont et créez un autre pont sous vos pieds en ouvrant un portail avec Bleu sur la dalle de droite. Restez collé l'un à l'autre pour éviter de tomber. Avancez ensuite sur le pont et sautez à droite pour passer la porte.

Dans la nouvelle zone et avec Orange, ouvrez un portail au dessus de la plaque de foi et un autre sur la dalle inclinée située à gauche. Après le saut d'Orange, regardez par l'ouverture non vitrée et ouvrez un portail sur la dalle de droite et un autre à l'extrémité du pont de gauche.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle située à droite du pont un autre au dessus de la plaque de foi. Sautez sur cette plaque pour atterrir sur le pont. Avancez sur ce dernier et ouvrez un portail sur la dalle inclinée située derrière Orange. De cette façon, Orange pourra rebondir sur la plaque de foi et atteindre la zone d'en face.

Attendez que Bleu revienne sur le pont principal pour qu'Orange saute depuis le portail. Une fois arrivé à destination, ouvrez un portail orange sur la dalle inclinée.

Ouvrez ensuite avec Bleu, un portail à l'extrémité du pont et un autre sur la dalle de droite. Passez avec Orange sur ce dernier pour atteindre le pont principal.

Changez ensuite la place du pont pour l'approcher de la zone initiale pour qu'Orange rejoigne Bleu.

Ouvrez ensuite avec Orange un portail rouge au dessus de la plaque de foi. Laissez Bleu sauter en premier ensuite sautez avec Orange pour atteindre la porte de sortie.

Parcours 06

Avancez et utilisez les portails d'Orange à droite pour créer un pont devant les tourelles.

Passez ensuite grâce aux portails de Bleu et montez les escaliers. Créez deux ponts avec les portails de vos héros pour obstruer la vue aux tourelles qui longent le couloir. Passez ensuite les portes vers la zone suivante.

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du pont. Créez ensuite un portail en haut de la plateforme de droite. Avancez sur ce nouveau pont en évitant les tirs des tourelles.

Utilisez le portail sur le pont situé en haut à droite pour créer un autre devant les tourelles. Utilisez ensuite les portails de Bleu pour créer un pont qui passe derrière le premier. Arrêtez-vous à mi chemin pour appuyer sur le bouton avec Bleu en passant sous le pont protecteur. Attrapez la boule qui tombe du distributeur avec Orange et placez-la sur le socle. Sortez de la salle.

Parcours 07

Utilisez les portails de Bleu sur le pont pour en créer un, près de vous, pour qu'il vous protège des tirs de la tourelle.

Ouvrez ensuite avec Orange, un portail en face de vous et un autre au dessus de la plaque de foi. Bleu devra ensuite changer l'emplacement du pont protecteur à votre niveau pour qu'il vous protège de la tourelle.

Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle inclinée située à droite en laissant celui au dessus de la plaque de foi en place. Sautez sur cette plaque pour atteindre la porte. Effectuez le même saut avec Bleu pour atteindre la porte. Passez ensuite à la zone suivante.

Utilisez les portails d'Orange avec le pont pour en créer un qui vous protègera des tourelles. Placez-vous avec Orange sur l'interrupteur pour abaisser une dalle. Ouvrez ensuite avec Bleu un portail sur le mur de droite et un autre sur la dalle abaissée par Orange.

Passez par ces portails avec Bleu pour descendre près du bouton. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle qui se trouve en haut à droite et un autre sur le pilier qui est à sa gauche. Appuyez sur le bouton pour laisser tomber des débris pour qu'ils touchent et fassent tomber les deux premières tourelles.

Passez à Orange et ouvrez un portail sur la dalle de droite et un autre sur le pilier qui fait face à la tourelle. Appuyez ensuite sur le bouton avec Bleu pour faire dégager les deux tourelles restantes avec les débris.

Revenez à Bleu et ouvrez un portail sur la dalle située à droite et un autre sur la dalle abaissée par Orange. Appuyez sur le bouton pour lancer les débris près d'Orange. Avec ce dernier, récupérez le cube qui arrive avec les débris et placez-le sur l'interrupteur.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur le mur de la zone initiale près d'Orange en laissant le portail situé sur la dalle abaissé. Passez par ces portails avec Orange pour rejoindre Bleu et passez la porte pour sortir.

Parcours 08

Avancez sur la passerelle jusqu'à la salle. Passez avec Orange derrière le champ magnétique pour récupérer une boule.

Ouvrez un portail en haut du conduit près d'Orange et un autre près de la porte. Passez par ce portail pour récupérer la boule des mains d'Orange. Placez ensuite cette boule sur le socle pour ouvrir la porte.

Avancez sur la passerelle jusqu'au bout, là où se trouve un interrupteur. Actionnez-le pour mettre le pont de lumière en marche. Avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sous le conduit à gauche.

Avec Bleu, ouvrez deux portails sous le deuxième conduit et sur la dalle inclinée où rebondissent les boules.

Revenez à Orange et tenez-vous près à changer la place du portail qui se trouve sous le conduit. Quand la boule rebondit sur le pont et passe par les portails de Bleu, changez la position du portail en le plaçant sur la dalle inclinée qui se trouve à gauche de l'interrupteur. Vous pouvez de cette façon récupérer cette boule. Récupérez-la et allez la placer sur le socle qui se trouve à gauche de la porte.

Entrez par cette porte et allez vers les leviers. Abaissez-les en même temps pour ouvrir la porte suivante et entrez.

Avancez avec Bleu sur la passerelle (à droite) et ouvrez un portail sur la dalle n°1, au sol. Allez à droite et placez un portail sur la partie inclinée du pilier n°1. Avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sur le pilier situé à gauche. Entrez par le premier portail d'Orange et placez Bleu sous le trou de la dalle n°1.

Avec Orange, repérez la dalle qui se trouve au loin à gauche et celle n°2 sous vos pied. Vous devez rapidement ouvrir deux portails sur ces dalles avant de toucher le sol en commençant par celle de gauche. Vous allez alors atteindre la plateforme qui vous mène à la porte. Entrez dans les bureaux et récupérez le disque qui se trouve à gauche. Allez ensuite à droite pour le placer dans le lecteur.

Chapitre 4 : Halo d'excursion

Parcours 01

Pour atteindre la zone des tests, empruntez le pont de lumière qui est à gauche et entrez par la porte.

Allez vers le halo avec Orange et ouvrez un portail au dessus de lui. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle à droite pour créer un autre halo.
Embarquez tous les deux dans ce halo.

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle qui se trouve en haut à gauche.

Vous allez alors atteindre l'interrupteur qui déploie la plateforme en dessous de vous. Pendant que l'un de vous reste contre l'interrupteur, descendez avec le deuxième et entrez dans la salle. Créez un portail sur le mur pour créer un halo dans lequel votre ami tombera et vous rejoindra. Passez la porte pour quitter la zone.

Parcours 02

Avancez avec Bleu et ouvrez un portail sous le halo.

Ouvrez un autre en haut à gauche pour créer un autre halo. Sautez avec Orange sur la plaque de foi pour atteindre le deuxième. Ce dernier vous transporte jusqu'à la salle. Appuyez sur le bouton pour faire tomber une boule.

Changez avec Bleu la position du halo en ouvrant un portail sur la dalle située à droite. Placez avec Orange la boule dans ce nouveau halo. Descendez ensuite avec Orange et placez-vous sur l'interrupteur. Ouvrez un portail à l'extrémité du halo qui transporte la boule et un autre sur la dalle qui est en face du laser. La boule passera alors par ces portails pour se placer sur le socle et ouvrir la porte de sortie.

Parcours 03

Avancez avec Bleu et ouvrez un portail en haut du halo. Ouvrez un autre en bas à droite.

Sautez ensuite dans ce halo. Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle située à gauche et marchez sur l'interrupteur. Bleu ouvrira un portail sur la dalle inclinée pour changer la position du halo. Au même moment Orange ouvrir son second portail à l'extrémité du halo.

Une fois Bleu près de la sortie, prenez le cube et jetez-le en bas pour Orange. Placez-le sur l'interrupteur et refaites le travail de Bleu. Commencez alors par ouvrir un portail en bas à droite et un autre en haut du halo. Bleu ouvrir un portail sur la dalle inclinée située à gauche.

Au même moment qu'Orange ouvre un portail sur la dalle inclinée située à droite, Bleu ouvrir un portail en haut du halo. Vous embarquez alors dans ce nouveau halo pour atteindre la porte de sortie.

Parcours 04

Avancez avec Orange et ouvrez un portail au bout du halo. Ouvrez un deuxième sur le mur à droite. Sautez avec Bleu sur la plaque de foi pour atteindre le halo.

Avec Bleu, ouvrez un portail au bout du halo et un autre en haut du mur, à gauche. Passez par les portails pour atteindre la salle du laser. Avec Orange, changez la position du portail pour que le halo passe sous le distributeur de cubes. Bleu appuiera alors sur le bouton pour faire tomber un cube.

Allez ouvrir un portail à l'extrémité du halo pour permettre au cube d'atteindre la salle. Récupérez-le et déviez le laser vers le mur d'en face. Ouvrez alors un portail sur ce mur.

Avec Orange, ouvrez un portail sous la salle où se trouve Bleu pour changer la position du halo. Embarquez avec Bleu dans ce halo jusqu'à la rive d'en face. Sautez vers la rive et ouvrez votre deuxième portail sur le mur devant le socle pour que le laser atteigne ce dernier.

Avec Orange, utilisez les portails pour créer un halo perpendiculaire à l'original. Créez ensuite un deuxième sur la dernière partie blanche du mur de droite.

Créez un dernier halo sur la dalle située sous la salle du laser pour rejoindre Bleu et quitter la zone.

Parcours 05

Avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle de droite.

Sautez ensuite sur la plaque de foi pour atteindre les halos. Vous rejoignez alors la salle contenant un cube. Récupérez-le et entrez dans le halo. Bleu appuiera alors sur l'interrupteur pour changer le sens de déplacement du halo.

Pendant le mouvement d'Orange, ouvrez avec ce dernier un portail sur la dalle qui se trouve en haut à gauche. Bleu devra laisser l'interrupteur pour que le halo reprenne son sens de déplacement initial. Laissez alors le cube se placer contre l'interrupteur qui déploie une plateforme et sautez en bas avec Orange. Passez sur cette plateforme pour atteindre la sortie.

Parcours 06

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle de gauche.

Orange passera dans ce nouveau halo. En chemin, sautez dans celui qui se trouve à droite. Ouvrez ensuite un portail à l'extrémité de ce halo et un autre sur la dalle, en bas. Passez dans ce nouveau halo pour atteindre l'interrupteur.

Avec Bleu, replacez votre portail sur l'extrémité du halo original et pendant qu'Orange marche sur l'interrupteur pour changer le sens du halo, sautez avec Bleu dans ce halo.
Ouvrez un portail sur la dalle en bas et sautez dans ce halo. Orange doit ensuite quitter l'interrupteur pour permettre à Bleu de le rejoindre et sortir.

Parcours 07

Avancez avec Orange et passez derrière le champ magnétique, à droite.

Ouvrez un portail sur le mur en haut et un autre au fond de la salle pour créer un nouveau halo. Sautez avec Bleu sur la plaque de foi pour atteindre l'autre rive.

Ouvrez alors avec Bleu, un portail sur la dalle de l'autre rive et un autre sur la dalle au sol à droite. Sautez ensuite sur la plaque de foi pour atteindre le halo. Au même moment, Orange se placera sur l'interrupteur pour changer le sens du halo. Sautez avec Bleu vers le nouvel interrupteur qui fait descendre une dalle. Ouvrez alors un portail sur cette dalle avec Bleu.

Sautez ensuite avec Orange sur la plaque de foi pour passer par les portails de Bleu et atteindre la dénivellation. Allez à droite sur cette dénivellation pour regarder en bas et voir un halo. Ouvrez un portail à son extrémité et un autre sur la dalle en bas en face de vous.

Bleu montera sur ce halo et sautera sur la dalle au sol située à sa droite. Changez avec Orange l'emplacement du halo en ouvrant un portail sous les pieds de Bleu. Ce dernier pourra alors rejoindre Orange et sortir.

Parcours 08

Ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle, en bas à gauche du halo. Sautez avec Bleu dans ce halo et ouvrez un portail devant vous et un autre en bas.

Vous devez maintenant vous coordonner avec votre ami pour pouvoir passer entre les pistons sans être écrabouillé.

Passez avec Bleu dans le portail pour monter avec le halo. Dès que vous voyez une nouvelle dalle, ouvrez un portail dessus pour déplacer le halo. En même temps, appuyez avec Orange sur l'interrupteur pour changer le sens du halo.

Avancez avec Bleu et ouvrez un portail au plafond. Orange doit quitter l'interrupteur pour remettre le sens initial du halo. Ouvrez ensuite avec Bleu un portail sur la dalle, en bas et évitez le piston pour pouvoir passer. Ouvrez un portail en bas et avec l'aide d'Orange, évitez le piston pour continuer à monter. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle indiquée avec des flèches.

Changez enfin le sens du halo avec Orange pour permettre à Bleu d'atteindre la nouvelle zone.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle au plafond et récupérez le cube. Restez dans le halo tandis qu'Orange change le sens du halo pour revenir à la zone initiale. Créez ensuite un halo à gauche de l'original avec Bleu pour monter près de votre ami.

Ouvrez ensuite avec Bleu, un portail sur la dalle inclinée située en haut en laissant celui en bas ouvert.

Sautez dans le portail qui est en bas pour vous catapulter près de la porte de sortie. Placez ensuite le cube sur l'interrupteur pour ouvrir la porte.

Parcours 09

Ce parcours est relativement long et se compose de plusieurs salles.

Avancez dans la première salle et utilisez les portails de Bleu pour déployer un pont pour obstruer la vue des tourelles.

Avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du halo qui se trouve à gauche. Avancez ensuite et ouvrez un deuxième portail sur la dalle située à gauche.

Sautez dans le halo pour atteindre une nouvelle zone. Avec Orange, ouvrez un portail sur le mur d'en bas pour créer un portail sous vos pieds et tomber dedans. Utilisez les portails de Bleu pour les placer sur les piliers pour créer des ponts de lumière qui vous protègent des tirs des tourelles. Vous allez ensuite descendre devant la porte de la nouvelle salle.

Avec Bleu ouvrez un portail à l'extrémité du pont de lumière et un autre sur la dalle, en haut à gauche.

Avec Orange, ouvrez un portail l'extrémité du halo et un autre sur la dalle, au sol à gauche. Entrez dans le halo pour monter. Pendant le chemin, placez un pont de lumière devant les tourelles pour éviter leurs tirs.

Une fois au sommet, ouvrez un portail avec Orange sur la dalle située à gauche. Avancez ensuite et sautez dans le halo suivant. Passez par les portails pour atteindre une nouvelle zone. Montez les escaliers et ouvrez avec Orange un portail sur le mur de gauche pour créer un halo. Embarquez encore une fois dans le halo et sautez vers la passerelle de gauche pour atteindre la porte.

Entrez dans la salle suivante et ouvrez avec Orange un portail à l'extrémité du halo qui se trouve à gauche.

Avec Bleu, regardez en bas du halo pour voir un pont de lumière. Ouvrez alors un portail à l'extrémité de ce pont.

Allez ensuite au bord de la plateforme et ouvrez un portail sur le mur de gauche pour obstruer la vue aux tourelles. Avec Orange, ouvrez un portail sur le mur situé à gauche. Entrez dans le halo et avec Bleu ouvrez un portail sur le pilier du bas, à gauche du tapis roulant. De cette façon, vous créez un pont qui fera tomber les tourelles.

Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle située en bas à droite pour tomber dans le nouveau halo. Laissez-vous ensuite transporter vers la salle et changez la position du pont de lumière pour pouvoir passer. Entrez dans la salle, allez à droite pour récupérer le disque et insérez-le dans le lecteur.

Chapitre 5 : Gels astatiques

Parcours 01

Pour atteindre la salle des tests, ouvrez un portail au sol et un autre sur la dalle inclinée située en haut à gauche.

Sautez dans le premier portail pour vous catapulter vers la porte de la salle des tests.

Avancez dans la première salle et utilisez les portails d'Orange pour monter la dénivellation. Appuyez sur le bouton pour faire tomber du gel répulsif. Placez ensuite Bleu sur l'interrupteur pour faire descendre la plateforme.

Avec Orange, sautez sur le gel pour monter sur la plateforme. Quittez l'interrupteur avec Bleu pour permettre à Orange de monter.

Avec Orange, appuyez sur le bouton pour faire tomber du gel répulsif sur la première dénivellation. Revenez sur cette dénivellation et sautez pour atteindre la plateforme tandis que Bleu appuiera sur l'interrupteur pour la faire descendre.

Une fois en haut, ouvrez des portails pour permettre à Bleu de vous rejoindre et sortir.

Parcours 02

Avancez et ouvrez avec Orange, un portail orange sur la dalle qui se trouve à gauche, derrière le bouton.

Ouvrez ensuite un autre portail sur la dalle inclinée située en haut. Appuyez ensuite sur le bouton pour verser du gel répulsif. Sautez avec Bleu sur ce gel pour atteindre la dénivellation.

Avec Orange, changez la position du portail rouge pour le placer sur la dalle qui se trouve au loin, à droite. Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle située en bas. Appuyez sur le bouton avec Orange et changez la position du halo avec Bleu pour étaler le gel sur toute la plateforme.

Placez ensuite le portail sur la dalle de gauche sans créer de halo pour étaler le gel sur la plateforme du bas.

Rejoignez ensuite Bleu et appuyez sur l'interrupteur avec Orange. Sautez avec Bleu sur le gel répulsif sur les plates-formes pour atteindre la rive suivante. Ouvrez un portail avec Bleu en bas de la plateforme pour créer un halo. Sautez ensuite avec Orange sur les plates-formes pour atteindre le halo. Passez sur la passerelle et quittez cette zone avec votre ami.

Parcours 03

Avancez à gauche avec Bleu et ouvrez un portail à l'extrémité du pont puis ouvrez un deuxième sur le mur.

Traversez ensuite ce pont jusqu'à arriver au niveau du bouton qui se trouve à droite. Pour l'atteindre, ouvrez un premier portail avec Orange à l'extrémité du pont et un autre sur la dalle qui lui fait face. Avancez avec Orange sur ce pont et appuyez sur le bouton pour verser du gel répulsif. Sautez dessus pour atteindre la plateforme suivante.

Passez ensuite la porte pour atteindre une nouvelle zone. Avancez à gauche sur le pont et ouvrez avec Bleu un portail en face de vous et un autre sur le mur de gauche. Avancez sur ce nouveau pont avec Orange et ouvrez un portail en face de vous et un autre sur le mur de gauche.

Avec Bleu, appuyez sur le bouton pour verser du gel répulsif sur le nouveau pont d'Orange. Avancez avec ce dernier et sautez sur le gel pour atteindre la plateforme. Allez à gauche et ouvrez un portail à l'extrémité du pont original. Revenez ensuite à droite et attendez que Bleu appuie sur le bouton pour ouvrir un portail et créer un pont sous le robinet de gel.

De cette façon, Bleu finira dans les abysses. Après ce sacrifice, avancez avec Bleu sur le pont et traversez les portails. Sautez ensuite sur le gel pour atteindre Orange et sortir.

Parcours 04

Avec Orange, ouvrez un portail sous le robinet de gel et un autre sur la dalle inclinée. Appuyez sur le bouton pour étaler du gel sur le mur de gauche, en haut. Changez ensuite la position du deuxième portail et placez-le sur la dalle inclinée située au plafond pour étaler du gel sur le mur droit.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur le mur d'en bas et un autre en haut de la dénivellation pour monter. Avec Orange,

ouvrez un portail sur la dalle inclinée située en bas et montez près de Bleu.
Ouvrez un deuxième portail avec Orange en bas au sol et sautez dedans. Vous allez rebondir sur les murs jusqu'à atteindre le sommet. Passez ensuite la porte pour atteindre une nouvelle zone.

Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle de droite, à l'extrémité du pont. Ouvrez le deuxième portail sur la dalle de gauche pour créer un nouveau pont. Avancez avec Bleu sur ce pont tandis qu'Orange se tient près du bouton.

Avec Bleu ouvrez un portail sur la première dalle inclinée. Appuyez sur le bouton avec Orange pour verser du gel sur le pont. Changez ensuite le portail de Bleu en le plaçant sur la dalle inclinée la plus basse, qui se trouve au loin. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler du gel sur le mur de gauche.

Replacez ensuite le portail de Bleu sur la première dalle inclinée. Appuyez maintenant sur le bouton avec Orange et ouvrez directement un portail sur la dalle inclinée en haut à droite pour créer un pont qui sera maculé de gel. Bleu tombera de cette façon dans l'eau mais vous rejoindra par la suite. Avancez alors sur le pont et rebondissez sur le mur et le pont pour atteindre la plateforme supérieure. Continuez ensuite vers la porte de sortie.

Parcours 05

Avancez à gauche et ouvrez un portail derrière la rampe.

Ouvrez un autre sous le robinet de gel. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler le gel sur la rampe. Ouvrez un portail à droite de la rive d'en face. Courez ensuite avec Bleu sur la rampe pour atteindre la rive d'en face. Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube et au même moment courez avec Orange sur la rampe pour sauter et attraper le cube en vol. Placez ensuite ce cube sur l'interrupteur pour continuer votre chemin.

Avancez sur la passerelle jusqu'à la nouvelle zone. Ouvrez avec Orange, un portail sur la dalle inclinée située en bas à gauche et un autre sous le robinet de gel.

Appuyez sur le bouton pour étaler le gel sous les pistons. Ouvrez ensuite un portail aux plafonds des deux dénivellations qui se trouvent à gauche. Appuyez sur le bouton pour verser du gel puis déplacez ce portail sur la dalle inclinée située à droite et versez encore une fois du gel.

Montez dans la première dénivellation avec Orange. Avec ce dernier, ouvrez un portail sur le mur droit et un autre sur celui de gauche. Courez avec Orange en passant par ces portails puis ouvrez un portail sur la dalle inclinée à droite avec Bleu. Ouvrez ensuite un portail sur le mur droit de la dénivellation pour catapulter votre ami entre les pistons vers une nouvelle zone où se trouve un interrupteur. Bleu devra maintenant refaire la même chose qu'Orange.

Montez avec Bleu dans la deuxième dénivellation et ouvrez deux portails puis courez en traversant ces portails. Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle inclinée située à gauche et un autre sur l'un des murs de la dénivellation pour catapulter Bleu près d'un autre interrupteur. Marchez sur ces deux interrupteurs pour faire tomber un cube. Placez ce cube sur l'interrupteur pour ouvrir la porte de sortie.

Parcours 06

Avancez avec Bleu et ouvrez un portail sous le robinet du gel accélérant. Ouvrez un autre sur la dalle inclinée qui se trouve en bas, à gauche. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler du gel sur la rampe qui se trouve à droite.

Ouvrez deux portails avec Orange pour atteindre cette rampe. Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle qui se trouve en bas, en face du deuxième bouton. Appuyez sur ce bouton pour faire tomber un cube et au même moment courez avec Orange sur la rampe pour sauter et attraper le cube au vol. Après votre passage par le portail de Bleu, ce dernier changera la position du deuxième en le plaçant sur la dalle qui se trouve à coté du premier.

Vous allez alors rester dans les airs avec le cube en main. Utilisez-le pour dévier le laser et exploser les tourelles. Une fois le travail accompli, changez la position du portail de Bleu en le plaçant sur la dalle inclinée située à droite du premier portail.

Orange reviendra alors sur la rampe initiale. Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle inclinée située en haut à gauche.

Sautez sur la rampe avec Orange pour atteindre la sortie. Ouvrez alors un portail sur la dalle inclinée située en face de vous et un autre sur celle inclinée située en bas, à droite. Rejoignez la rampe avec Bleu et courez dessus pour sauter et atteindre votre ami.

Parcours 07

Avancez avec Orange et ouvrez un portail sous le robinet de gel. Ouvrez un autre sur la dalle au plafond, située à gauche.

Appuyez sur le bouton pour verser du gel dans cette zone. Avec Bleu, ouvrez un portail sur le mur droit et un autre sur le mur gauche de la zone tachée par le gel.
Traversez ensuite ces portes en courant.

Revenez à Orange et ouvrez un portail sur la dalle inclinée située en haut, à gauche. Avancez avec Orange jusqu'au bout de la plateforme et restez appuyé sur le bouton qui se trouve à droite. Revenez rapidement en arrière et ouvrez un portail sur le chemin de Bleu. Ce dernier sera catapulté sur la plateforme supérieure. Courez avec Bleu jusqu'au bout et regardez en haut. Orange devra alors appuyer sur le deuxième bouton pour faire tomber un cube pour Bleu.

Une fois le cube en main, revenez en arrière pour descendre vers la zone initiale. Ramenez ce cube et placez-le sur l'interrupteur qui se trouve à droite du champ magnétique. Allez ensuite vers la porte de sortie.

Parcours 08

Ce dernier parcours est assez long et se compose de plusieurs salles. Entrez dans la première et appuyez sur le bouton situé à droite pour faire dégager la tourelle de votre chemin et déverser en même temps du gel répulsif.

Avancez avec Bleu et sautez sur le gel pour atteindre la salle située à droite. Ouvrez un portail sur la dalle inclinée et un autre sous le robinet de gel accélérant. Avec Orange, ouvrez un portail au dessus de la porte d'entrée et un autre sur la dalle inclinée, située à gauche. Appuyez ensuite sur le bouton pour verser du gel sur le chemin et courez dessus pour sauter et atteindre la zone suivante.

Avancez sur la passerelle et, avec Bleu, ouvrez un portail sur le mur de gauche. Avancez sur la passerelle et ouvrez un autre portail derrière la zone détruite de la passerelle. Traversez ces portails et descendez les marches.

Ouvrez un portail sur la dalle inclinée en bas à gauche et un autre sur la dalle, au fond. Sautez avec Orange dans le portail de Bleu pour atteindre la porte de sortie. Revenez ensuite avec Bleu à la première partie de la passerelle et attendez qu'Orange ouvre un portail sur la dalle du bas et un deuxième sur celle inclinée pour sauter dans le portail et rejoindre votre ami.

Entrez ensuite dan la nouvelle salle devant le grand sas. Allez à droite et utilisez les portails pour atteindre la rive d'en face. Avec Bleu, ouvrez un portail sous le robinet de gel et un autre sur la dalle supérieure, à droite. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler du gel sur le chemin.

Déplacez le deuxième portail de Bleu pour le placer sur le mur du fond, à gauche. Appuyez encore une fois sur le bouton pour étaler le gel.

Ouvrez un portail sur le mur du fond et un autre au sol à gauche, avec Bleu. Courez maintenant sur le gel avec Orange et traversez les portails de Bleu. Courez ensuite avec Bleu sur le gel pour sauter derrière Orange. Pendant le vol, Bleu va heurter Orange ce qui permettra à ce dernier de sauter plus haut et d'atteindre la dénivellation supérieure.

Une fois en haut, ouvrez un portail en haut et un autre en bas pour que Bleu vous rejoigne. Avant de passer par les portails d'Orange, ouvrez un portail avec Bleu sous le robinet de gel. Passez par les portails et ouvrez un portail sur la dalle située en face de la grille où se trouve un cube.

Revenez en bas et appuyez sur le bouton pour verser du gel sur le cube.

Récupérez le cube avec Orange et donnez-le à Bleu. Utilisez les portails d'Orange pour passer à la rive d'en face puis

repérez la grande flèche et ouvrez un portail sur la dalle qui se trouve dans la direction de la flèche. Ouvrez-en un autre derrière vous et franchissez les portails. Placez le cube devant les lasers et courez sur les plates-formes qui se déploient pour abaisser les deux leviers en même temps. Vous allez alors tomber en bas devant le sas.

Allez, cette fois, à gauche et utilisez comme d'habitude les portails pour passer le gouffre.

Entrez dans la nouvelle zone et ouvrez un portail sous le robinet de gel puis un autre au plafond. Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle située au dessus de la porte d'entrée. Placez-vous ensuite sur l'interrupteur de gauche.

Appuyez sur le bouton avec Orange pour verser du gel dans le halo. Avancez ensuite avec Orange et traversez le champ magnétique. Ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle située à droite.

Attendez que le gel atteigne le dernier halo pour passer par le champ magnétique qui neutralise vos portes. Le gel se déversera alors sur les tourelles et les désactivera. Passez ensuite le champ magnétique et rebondissez sur les murs pour atteindre la rive suivante.

Une fois de l'autre coté, avancez jusqu'à l'interrupteur. Regardez en bas à droite avec Orange et ouvrez un portail à l'extrémité du halo.
Restez sur l'interrupteur et ouvrez un portail sur la dalle supérieure.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle située en haut à droite et un autre en bas de la dénivellation. Sautez dans ce dernier pour finir dans le halo qui vous mènera à la plateforme où se trouve un bouton. Appuyez dessus et descendez pour revenir à la zone initiale, devant le sas.

Sautez enfin sur la rampe qui se trouve en face du sas pour atteindre ce dernier. Effectuez ensuite la même chose avec le deuxième personnage pour que ce Sas s'ouvre. Félicitations ! Vous avez terminé le mode coop de Portal 2.

Postal

© Ripcord Games / Running With Scissors

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Entrez un des codes suivants pendant le jeu:

Energie à 100%: healthful
Moins de daumages: thickskin
50% de munitions en plus: carrymore
Tous les objets, énergie max: gimmedat
Missiles et grenades: dawholeenchilada
Munitions fusil: breakyosak
Petit personnage: myteamouse
Canons: shellfest
200 rounds de lance flamme: flamenstein
Balles 50-100: shotgun
Grenades et feu: extinguisher lobitfar
Missiles, cherche chaleur: titaniii
Fusil de feu: sternomat
Mines: crotchbomb
Résurectoin: hesstillgood
Grenades, missiles, recherche chaleur: explodarama
Passer le niveau: theresnoplacelikeoz
Invincibilité: iamsolame

Power Pete

+ D'INFOS FORUM

PASSER AU NIVEAU SUIVANT

Pour passer au niveau suivant, appuyez simultanément sur le bouton de la souris et sur la touche N.

VOIR LE PROGRAMMEUR

Maintenez [Command] + [Option] quand vous choisissez une vue dans le menu principal.

VOIR EMPLACEMENT DES LAPINS

Appuyez sur R pendant le jeu.

ECRAN BONUS

Tappez "pl" après une séquence de démonstration.

Prime Target

© MacSoft / Wizardworks 1996

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez [Command] + [Option] à l'écran du menu principal et commencez une nouvelle partie.

TOUTES LES ARMES

Maintenez [Command] + [Shift] et tappez "0wpn".

INVINCIBILITÉ

Maintenez [Shift] + [Espace] et tappez "prime".

ENERGIE MAX

Maintenez [Command] + [Shift] et tappez "iv".

MUNITIONS MAX

Maintenez [Command] + [Shift] et tappez le numéro de l'arme chosie suivi de "wpn".

Prince of Persia 2

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur les touches 1, 2 et 3 au démarrage du jeu puis tapez K pendant le jeu pour tuer tous vos ennemis, Commande-G pour passer les niveaux et Commande-T pour obtenir des vies supplémentaires.

Pro Pinball : The Web

© MacPlay / Cunning Developments 1996

+ D'INFOS FORUM

MODE TURBO

Entrez PRO dans le High Score.

Project Zomboid

© The Indie Stone 2011

DUPLIQUER LES OBJETS

Lorsque vous faites un craft, mettez le jeu en pause grâce à l'icône en haut à gauche et cliquez sur l'objet obtenu. Vous aurez l'objet autant de fois que vous cliquerez. Attention au poids autrement votre personnage pourrait être blessé s'il porte trop d'objets.

Quagmire

+ D'INFOS FORUM

ECRANS BONUS

Entrez GREENDOG, STANFORD, LAWYER, YALE, ou QUAGMIRE comme mot de passe.

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

06 JKFHKKF
12 ECLFKIG
16 FBIHHKI
21 HKGDAEA
26 BICHJFB
31 LIHIKJI
36 LJEKFDI
41 EEECDEJ
46 BFELFEE

MODE VOL

Maintenez [Ctrl] ou [Option] et appuyez sur les touches du cursur.

Quake

© Activision / id Software 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PASSAGES ET NIVEAUX SECRETS

Episode 1 Mission 1 : The Slipgate Complex

1. Au début de la mission, à droite il y a une console informatique qui clignote. Sautez dedans et tirez sur le mur dans le coin pour trouver 20 cartouches.

2. Quand vous arrivez au pont, plongez dans l'eau à droite, et nagez dans le tunnel pour trouver un pack de vie (+100%). Ensuite replongez dans l'eau et continuez à nager dans le tunnel pour trouver un ascenseur et revenir au début de la mission.

3. Après le pont, passez la porte coulissante, tournez à droite. Faites le tour de la colonne avec les écrans. Un écran montre une image animée de la Terre. Tirez dessus. Une plateforme monte alors. Avancez sur la corniche. Tirez sur l'autre écran, un porte s'ouvre donnant accès au Quad Damage.

4. Il y a un symbole rouge sur le mur près des escaliers qui descendent vers le premier puits de slime. Tirez dessus (après avoir fait sortir la plate-forme en pressant le bouton qui clignote), et une petite salle secrète s'ouvre à votre gauche, qui contient un Super Shotgun. Vous verrez aussi une texture qui semble déplacée. Tirez dessus pour trouver un Quad.

5. Au troisième virage de l'escalier en spirale, sautez d'abord sur le côté, puis sur la lampe, puis sur le bouton. Regardez à gauche l'ouverture dans l'ombre. Sautez sur le plus à droite des petits blocks qui sortent du mur, et utilisez-les comme des marches d'escaliers pour avoir un bonus +100% de vie.

6. Après avoir trouvé la Biosuit (dans l'ombre en face du bassin de slime), sautez dans le slime; il y a un tunnel dans l'eau qui mène à une ouverture ronde sous la surface. Vous y trouverez une armure jaune et 2 packs de vie. Sautez dans le téléporteur qui vous mène à un point en hauteur au-dessus d'une porte.

Episode 1 Mission 2 : Castle of the Damned

1. Tirez sur l'ogre et les soldats au début de la mission et sautez dans l'eau. Derrière la partie de mur verte, il y a un passage sous-marin qui vous mène hors de l'eau, puis vers une salle secrète, qui contient des cartouches, 2 packs de vie, et 3 téléporteurs qui peuvent vous emmener ailleurs.

2. Après le piège des flèches, suivez le couloir pavé en bleu jusqu'à ce que vous arriviez à un virage en U. Vous devriez trouver une armure jaune posée sur un piédestal. Tirez sur la plaque rouge pour libérer le passage. Attention, vous libérerez ainsi d'autres monstres.

3. A partir sur secret n°2, sautez dans l'eau, et remontez la pente, vous arriverez à une autre salle secrète, où vous récupérerez de la vie et des clous pour le Nailgun. Prenez ensuite le téléporteur.

4. Près de la porte qui s'ouvre avec la clé argentée (silver key), se trouve une salle avec un bouton qui dépasse d'une colonne. Pressez-le et vous trouverez un Quad.

Episode 1 Mission 3 : The Necropolis

1. Quand vous arrivez sur le petit pont juste au-dessus des Zombies, sautez en bas (attention aux zombies), et cherchez une partie de mur parée de couleurs bizarres. Frappez-la pour trouver des bonus.

2. Dans le lac des zombies (avec la clé dorée), tournez un peu à gauche. Ensuite vous trouverez une partie du mur plus sombre, et avec une texture un peu différente. Allez-y directement, vous tomberez sous l'eau. Nagez vers le petit passage et remontez sur le bord. Vous verrez un anneau d'invisibilité (Ring Of Shadows).

3. Près du passage avec le slime et les zombies, revenez au sec et tuez l'ogre au-dessus de vous. Une fois que vous l'avez tué, pressez le bouton qui est sur la corniche ou était l'ogre, et tuez les zombies. Ouvrez la porte. Au-dessus vous verrez 2 ogres de plus sur des plates-formes. Vous trouverez à votre droite une armure jaune bloqué par des barreaux. Tuez les ogres, les barreaux s'ouvriront. Ensuite tirez sur le mur derrière l'armure, et un passage s'ouvrira pour révéler un téléporteur. Prenez-le, et vous tomberez sur un endroit plein de monstres , mais aussi de bonus.

Episode 1 Mission 4 : The Grisly Grotto

1. A travers la porte du début vous verrez des escaliers en colimaçon. A droite et à gauche, il y a 2 symboles rouges. Tirez dessus, le plafond tombera pour révéler une armure jaune. Le plafond écrasera aussi les chevaliers qui étaient dessous.

2. A partir du bas des escaliers, prenez le passage, vous arriverez près d'un lac assez profond. Prenez la Biosuit, plongez et dirigez-vous sous la structure d'où s'échappent des bulles d'air. Revenez à la surface et cherchez la clé argentée. Sautez encore, un peu plus bas vous trouverez un petit passage, qui mène vers un pack de roquettes.

3. A partir de la plate-forme de la clé argentée, sautez et nagez directement vers le côté opposé. Prenez la porte et allez à gauche. Suivez le couloir. Vous devriez arriver à une piscine de slime bleu, traversée par un pont. Traversez le pont et prenez l'ascenseur. Marchez sur toutes les dalles. 2 portes vont s'ouvrir sur dans les murs. Allez dans les 2 et pressez le bouton que vous y trouverez. Le jeu vous dira qu'une cave secrète vient de s'ouvrir. Revenez au lac. Cherchez le long de la paroi de droite, et allez vers l'ouverture sous-marine (elle se voit très bien, elle est grande et lumineuse). Entrez-y et remontez à la surface. Dans la petite salle secrète vous trouverez un lance-grenades, de la vie, et surtout un téléporteur vers le niveau secret du premier épisode: le n°8 (Ziggurat Vertigo).

Episode 1 Mission 5 : Gloom Keep

1. Sautez du pont sur lequel vous arrivez, vers la droite. Vous verrez quelque chose qui dépasse du mur, presque comme une colonne. Sous l'eau vous trouverez une ouverture qui vous mènera vers une boite de clous et un bonus +100% de vie.

2. Traversez le pont du début et tournez à droite. Suivez le couloir et passez le portail. Il devrait y avoir un escalier en face de vous et à votre droite. Sautez sur la rampe, puis sautez sur le bloc qui dépasse du mur. Vous trouverez des roquettes et une armure sur la plate-forme.

3. Traversez le pont du départ et traversez l'arche. Marchez jusqu'à ce que vous arriviez à une pièce où se trouve une plate-forme en forme de Y. De là, prenez le bon couloir; Suivez le couloir jusqu'à une grande salle. A droite et plus loin se trouve un escalier, et à droite il y a une zone rectangulaire avec une colonne au centre. Allez vers la colonne, sautez et cognez la torche avec votre tête en sautant. Une porte s'ouvrira derrière la colonne, avec une armure jaune.

4. A partir de la même salle que celle du secret n°3, allez au fond à gauche et montez l'escalier. A droite vous trouverez d'autres escaliers et une salle octogonale avec un téléporteur vers la clé dorée. Allez derrière le téléporteur, et traversez-le. Vous arriverez en haut du premier bâtiment, et vous y trouverez le Quad.

5. Quand vous tombez du passage vers le téléporteur de sortie, faites demi-tour, et tirez sur le mur. Il s'ouvrira, révélant un téléporteur qui mène derrière les portes de la clé dorée.

Episode 1 Mission 6 : The Door to Chthon

1. A partir du départ, sautez en bas. A gauche se trouve un corridor, avec une structure suspendue au-dessus de la lave. Plus loin il y a une porte qui s'ouvre quand vous avancez dans le corridor, et à gauche se trouve une autre porte. Traversez la porte en face de vous, et tournez à droite. Une porte secrète plutôt évidente se trouve devant vous, et il y a une salle en face et à droite. Avancez dans cette salle. Tournez-vous pour faire face à l'entrée de la salle, et regardez vers le haut. Vous devriez voir un Q rouge. Tirez dessus. La porte cachée s'ouvrira à votre droite. Marchez dans l'angle et regardez en bas à gauche. Vous devriez voir le plafond de la salle d'en-dessous. Sautez-y. Vous y trouverez un Quad.

2. Allez à la pièce à gauche de la structure suspendue au dessus de la lave (voir secret 1), et poussez le bouton avec le symbole Q. Tombez dans le piège qui s'ouvre derrière vous. Attendez que les escaliers se forment, puis descendez-les. Un couloir avec un bonus +100% et à un bout, et à l'autre bout est un mur de pointes. Quand vous entrez, le mur commence à s'avancer. Tuez les ogres qui apparaissent, et échappez-vous. Ensuite revenez au même endroit. Cette fois le mur s'avancera, mais vous ne serez plus bloqué par les barres. Cachez-vous dans le renfoncement, et attendez le mur. Ensuite allez derrière lui, vous trouverez un téléporteur avec une boite de clous et un SuperNailgun.

3. Il y a une salle très sombre sous l'endroit d'où vous démarrez. Une fois que vous avez la clé argentée, elle s'éclairera. Traversez le puits, allez à la fin du passage, et tournez à gauche. Vous devriez voir des escaliers avec en haut une porte fermée. A droite des escaliers se trouve une colonne et une grande salle contenant un gros bouton. Enfoncez-le, puis allez du côté de la colonne qui est face à la sortie de la salle. Vous verrez une symbole rouge. Tirez dessus. Les escaliers avec la porte fermée devraient se baisser. En bas vous trouverez une boite de roquettes.

4. Restez en bas des escaliers du secret n°3, jusqu'à ce qu'ils remontent. Il y aura un téléporteur en bas de quelques marches. Traversez-le, vous arriverez sur une corniche. Plus loin vous trouverez un bonus +100%

Episode 1 Mission 7 : House of Chthon

Pas de secrets ici.
Pour tuer le boss : Marchez sur les deux dalles du premier étage pour faire baisser les électrodes. Puis marchez sur la dalle du bas pour électrocuter le boss. Répétez ca plusieurs fois en évitant ses boules de lave, et il mourra. C'est le seul moyen de le tuer.

Episode 1 Mission 8 (secret) : Ziggurat Vertigo

1. Au départ vous devriez voir un Pentagramme de Protection. Prenez le et plongez dans la lave. Nagez sous le pont et vous ressortirez dans une petite salle. Vous y trouverez un Quad, de la vie, et un téléporteur qui vous ramènera au départ.

2. Derrière la porte de la clé argentée se trouvent des passages, à droite et à gauche. Prenez celui de gauche et suivez-le jusqu'au bout. A droite vous devriez voir un mur avec un bord sombre à un endroit. Tirez dessus, le mur s'ouvrira, révélant 2 boites de clous.

Episode 2 Mission 3 : Crypt of decay

Parcourez le niveau jusqu'à la salle de sortie. Arrivé en face de la porte de sortie, retournez-vous, et foncez dans la salle située en face (elle contient des tas de caisses empilées). Regardez au plafond, il y a un interrupteur rouge : shootez dessus, et un passage s'ouvrira au milieu des caisses. Allez-y, et appuyez sur le bouton situé à l'intérieur du passage. Maintenant, il faut revenir dans la salle où se trouvait la clé jaune : cette salle est située à droite de la porte jaune, et comporte une entrée piégée par des pics latéraux. Une fois que vous l'avez trouvée, vous remarquerez trois sortes d'alvéoles symétriques (une à gauche, une au milieu, et une à droite): tirez sur le mur du fond de celle de droite, et entrez dans le passage qui s'ouvrira. Plongez dans l'eau, et au fond de l'eau se trouve une brèche dans le mur : passez-la, et voici l'entrée du niveau secret The underearth.

Episode 3 Mission 4 : Satan's dark delight

Parcourez le niveau, et lorsque vous êtes dans la salle de sortie du niveau, regardez la lave derrière vous une fois que vous avez descendu l'escalier. Il y a une fine margelle surmontant la lave. Sautez dessus, et avancez : vous verrez alors un trou béant sous l'escalier, au milieu de la lave. Sautez dedans, et en route pour le niveau secret The haunted halls!

Episode 4 Mission 5 : Hell's atrium

Parcourez le niveau jusqu'à obtenir la clé bleue. Mais, lorsque vous arriverez avec cette clé devant la serrure bleue qui doit faire s'abaisser un pont afin de passer la lave, ne l'insérez pas dans la serrure prévue à ce effet. Mais, gardez la clé bleue, et regardez la lave : vous apercevrez alors quatre minces piliers au milieu. Sautez donc habilement de pilier en pilier pour atteindre le bord opposé. Ainsi, vous apercevrez une porte nécessitant une clé bleue dans le mur de gauche. Cette fois ci ouvrez-la, et en avant vers The namless city!

CHEAT CODES

Appuyez sur ² pour faire apparaître la console puis entrez les codes suivants:

`impulse 9`	Toutes les armes
`impulse 255`	Bouclier
`god`	Invincibilité
`fly`	Vol (en appuyant sue Espace)
`noclip`	Mode fantôme
`notarget`	Les monstres n'attaquent pas

Quake II

© Activision / id Software 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, dans la console, tapez :

`GIVE ALL`	Donne tous les objets, munitions...
`GIVE AMMO`	Donne des munitions
`GIVE HYPER BLASTER`	Blaster
`GIVE BFG10K`	
`GIVE BODY ARMOR`	
`GIVE BULLETS`	Bullets
`GIVE CELLS`	999 charges électriques
`GIVE CHAINGUN`	Mitrailleuse
`GIVE COMBAT ARMOR`	
`GIVE GRENADE LAUNCHER`	Lance-grenades
`GIVE GRENADES`	999 grenades
`GIVE HEALTH`	Santé au maximum
`GIVE INVULNERABILITY`	Invulnérabilité
`GIVE MACHINEGUN`	Pistolet-mitrailleur
`GIVE QUAD DAMAGE`	Quad (dommages x 4)
`GIVE RAILGUN`	
`GIVE REBREATHER`	Bouteilles d'oxygène
`GIVE ROCKET LAUNCHER`	Lance-roquettes
`GIVE ROCKETS`	999 roquettes
`GIVE SHELLS`	999 cartouches
`GIVE SHOTGUN`	Fusil
`GIVE SILENCER`	Silencieux
`GIVE SLUGS`	Slugs
`GIVE SUPER SHOTGUN`	Super fusil
`GIVE WEAPONS`	Donne toutes les armes
`GOD`	Invulnérabilité (God mode)
`NOCLIP`	Passer à travers les murs

CHOIX DU NIVEAU

Appuyez sur ~ pour entrer dans la console et tappez "map" suivi du nom d'un des niveaux ci-dessous:

Outer Base: base1.bsp
Installation: base2.bsp
Comm Center: base3.bsp
Lost Station: train.bsp
Ammo Depot: bunk1.bsp
Supply Station: ware1.bsp
Warehouse: ware2.bsp
Main Gate: jail1.bsp
Destination Center: jail2.bsp
Security Complex: jail3.bsp

Torture Chambers: jail4.bsp
Guard House: jail5.asp
Grid Control: security.bsp
Mine Entrance: mintro.asp
Upper Mines: mine1.bsp
Borehole: mine2.bsp
Drilling: Area mine3.bsp
Lower Mines: mine4.bsp
Receiving Center: fact1.bsp
Sudden Death: fact3.bsp
Processing Plant: fact2.bsp
Power Plant: power1.bsp
The Reactor: power2.bsp
Cooling Facility: cool1.bsp
Toxic Waste Dump: waste1.bsp
Pumping Station 1: waste2.bsp
Pumping Station 2: waste3.bsp
Big Gun: biggun.bsp
Outer Hangar: hangar1.bsp
Comm Satelite: space.bsp
Research Lab: lab.bsp
Inner Hangar: hangar2.bsp
Launch Command: command.bsp
Outlands: strike.bsp
Outer Courts: city1.bsp
Lower Palace: city2.bsp
Upper Palace: city3.bsp
Inner Chamber: boss1.bsp
Final Showdown: boss2.bsp

Quake III Arena

© Activision / id Software 2000

CHOISIR SON NIVEAU

Faites apparaître la console en appuyant sur la touche ² puis tapez l'un des codes suivants:

`q3dm#`	Cartes de deathmatch (# de 0 à 19)
`q3tourney#`	Cartes de tournoi (# de 1 à 6)
`q3ctf#`	Carte de capture the flag (# de 1 à 4)
`seta cg_autoswitch #`	Changement d'arme automatique (1 on, 2 off)

Railroad Tycoon

© MicroProse 1990

+ D'INFOS FORUM

$500,000

Appuyezs ur

+ 4 à l'écran des cartes.

Railroad Tycoon II

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur ² pendant le jeu puis antrez l'un des codes suivants:

`slush fund`	$1 million
`viagra`	Les villes grandissent plus vite
`bigfoot`	Gagner la partie en cours

Rainbow Six

© Red Storm

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur ' au cours du jeu en mode un joueur, afin d'afficher la fenêtre de chat. Entrez alors l'un des codes suivants :

`1-900`	Gros torses quand vous respirez
`5FINGERDISCOUNT`	Le plein de munitions et d'items
`AVATARGOD`	Invulnérabilité (God mode)
`BIGNOGGIN`	Grosses têtes pour tous les personnages
`CLODHOPPER`	Grandes mains et grands pieds
`EXPLORE`	Active/désactive les conditions de victoire
`MEGANOGGIN`	Très grosses têtes
`NOBRAINER`	Désactive l'intelligence artificielle
`TEAMGOD`	Invulnérabilité (God mode)

LISTE DES AGENTS RANGÉS PAR NIVEAUX

Ceci est un supplément au guide vidéo.

Classement de l'équipe

Position	Nom de l'agent	Catégorie	Niveau
1	Chavez	Assaut	890
2	Walter	Assaut	888
3	Hanley	Assaut	849
4	McAllen	Démolition	832
5	Burke	Assaut	800
6	Lofquist	Electronique	800
7	Dubarry	Electronique	800
8	Beckenbauer	Démolition	784
9	Yacoby	Reconnaissance	770
10	Rakuzanka	Assaut	768
11	Raymond	Assaut	766
12	Noronha	Assaut	766
13	Haïder	Assaut	766
14	Filatov	Assaut	766
15	Morris	Démolition	761
16	Woo	Reconnaissance	745
17	Sweeney	Reconnaissance	745
18	Maldini	Reconnaissance	735
19	Bogart	Assaut	731
20	Arnavisca	Assaut	727

NB : calcul du niveau basé sur la somme de toutes les aptitudes

Classement de l'équipe par catégorie

Assaut

Position	Nom de l'agent	Niveau
1	Chavez	752
2	Raymond	713
3	Hanley	709
4	Walter	703
5	Bogart	691
6	Noronha	684
7	Burke	672
8	Arnavisca	669
9	Haïder	669
10	Filatov	668
11	Rakuzanka	666

Démolition

Position	Nom de l'agent	Niveau
1	McAllen	666
2	Beckenbauer	636
3	Morris	610

Electronique

Position	Nom de l'agent	Niveau
1	Lofquist	662
2	Dubarry	646

Reconnaissance

Position	Nom de l'agent	Niveau
1	Yacoby	654
2	Woo	630
3	Sweeney	619
4	Maldini	605

NB : calcul du niveau basé sur 8 notes propres à chaque catégorie

Rainbow Six 3 : Raven Shield

© Aspyr / Ubisoft

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Ouvrez la console avec la touche < et entrez l'un des codes suivants en validant par

. Appuyez sur < pour fermer la console.

BEHINDVIEW 0 ou 1	Troisième personne
CALLTERRO	Tous les terroristes viennent vers vous
DEACTIVATEIODEVICE	?
DEMOPLAY nom du fichier	Jouer la démo enregistrée
DEMOREC nom du fichier	Enregistrez la partie en cours
DISABLEMORALITY	?
DISARMBOMBS	Désarmer les bombes
FULLAMMO	Le plein de munitions
GETMODE	?
GHOST	Mode vol
GOD	God Mode
GODALL	Active tous les Gods modes
GODHOSTAGE 1 ou 2	Otages invincibles (2 pour désactiver)
GODTEAM	Equipe invincible
GODTERRO	Terroristes invincibles
GUNDIRECTION	Montrer la ligne de mire de toutes les armes
HNA	?
HPA	?
KILLHOSTAGE	Tuer tous les otages
KILLRAINBOW	Tuer tous les rainbows
KILLTERRO	Tuer tous les terroristes.
KILLTHEMALL	Tuer tous les NPC
LISTZONE	?
NEUTRALIZETERRO	Neutraliser les terroristes
PAGO	?
PLAYERINVISIBLE	Le joueur est invisible
QUIT	Quitter le jeu
RAINBOWSKILL	Mode Multijoueur
RENDSPOT	Voir où les terroristes apparaissent sur la carte
RESCUTEHOSTAGE	Les otages sont sauvés
RESETMEALL	Désactiver tous les cheats
RESETTHREAT	Remettre les risques pour les otages à 0
ROTATEME	?
ROUTE	Voir où sont les terroristes et les otages sur la carte
ROUTEALL	Voir le chemin emprunté par les terroristes et les otages sur la carte
SETHPOS 0 à 5	Définir la posture de l'otage (0 pour debout etc. 5 définit la position au hasard)
SGI	Modes de jeu
SHOWFOV	Montrer champs de vision de tous les personnages
STOPDEMO	Stopper l'enregistrement
TAIMEDFIRE	Les terroristes tirent sur vous
TNOTHREAT	Les terroristes retrouvent leur état normal
TOGGLECOLLISION	Mode fantôme
TOGGLEHOSTAGETHREAT	Connaître les risques pour les otages
TOGGLETHREATINFO	Connaître les menaces

TOGGLEUNLIMITEDPRACTICE	La mission ne se termine jamais
TRUNAWAY	Les terroristes fuient à votre vue
TSPRAYFIRE	Les terroristes tirent à l'aveuglette à votre vue
TSURRENDER	Les terroristes se rendent à votre vue
WALK	Désactiver mode vol

Rainbow Six : Eagle Watch

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Faites [Enter] pendant la partie et entrez un des codes suivants:

Joueurs en 2D: turnpunchkick
Poitrines larges: 1-900
Grosses mains: meganoggin
Grosses têtes: bignoggin
Munitions max: 5fingerdiscount
Conditions de victoires: explore
Désactiver inteligence artificielle: nobrainer
Personnages courts: stumpy
Mode Dieu: teamgod ou avatargod
Grands pieds, grandes mains: clodhopper

Rainbow Six : Rogue Spear

© MacSoft / Red Storm

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Appuyez sur [Enter] pendant le jeu et tappez un des codes suivants:

Forte respiration: 1-900
Inventaire plein: 5fingerdiscount
Mode Avatars Dieux: avatargod
Grosses têtes: bignoggin
Mode lourdeau: clodhopper
Suicide: death
Activer touches déug: debugkeys
Conditions de victoire: explore
Mode mega tête: meganoggin
Mode monocle: monocle
Désactiver IA: nobrainer
Balles mortelles: wounddeath
Joueurs 2D: turnpunchkick
Mode invisible: theshadowknows
Equipe invisible: teamshadow
Mode Dieu équipe: teamgod
Mode courts: stumpy
Mode pets: silentbutdeadly ou fastactionresponseteam

Raptor : Call of the Shadows

© Apogee / Mountain King Studios

+ D'INFOS FORUM

MUNITIONS INFINIES

Maintenez [Option] et commencez une nouvelle partie. Relachez la touche une fois quele niveau de l'arme ait atteint 999999 dans la boite à outils.

DIFFICULTÉ NUCLÉAIRE

Maintenez [Option] et choisissez un niveau de difficulté.

MISSILES NUCLÉAIRES

Localisez un avion et détruisez le complètement avant qu'il ne tombe à terre. Une fois cette procédure éffectuée, maintenez [Option] quand vous tirez un missile.

SUPER BOUCLIER

Prenez la mitraillette et tirez sur le parachutiste deux fois. Tirez dessus une troisième fois dés qu'il touche le sol.

Rayman 3 : Hoodlum Havoc

© Ubisoft / Feral Interactive 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Avant de commencer

Cette solution va vous expliquer pas à pas l'évolution dans les niveaux, en vous montrant au passage où sont toutes les cages dans lesquelles les hoodlums ont enfermé les ptizetres.
Sachez que cette solution a été réalisée à partir de la version Gamecube du jeu mais rassurez-vous, le jeu est identique sur Xbox, Ps2 et PC.

NIVEAU 1 : Le Concile des Fées

Cages : 0
Sections : 6

Section 1

Cages : 0
Evolution :
C'est parti ! Juste après la cinématique, un peu comme le début des films de Harry Potter, vous commencez accroché à Murfy et vous devez récupérer les six bonus de couleur rouge (les " lums rouges "). Tant que vous ne les aurez pas, vous tournerez en boucle et aurez droit à un commentaire ultra sympathique de Murfy ! Pour les choper, il suffit de serrer à mort à gauche pour obtenir les trois premiers lums puis de serrer à droite pour prendre les trois suivants. Ensuite, continuez à voleter en prenant les bonus (vous n'avez aucune chance d'être blessé) afin de finir le niveau par " votre premier saut en parachute sans parachute " !

Section 2

Cages : 0
Evolution :
Après la scène (débile) explicative, commencez par faire le tour de la zone en détruisant les nains et en prenant les pièces (consécutivement si possible pour gagner des points " par combo "). L'un d'entre eux cache d'ailleurs une entrée dans un trou d'arbre contenant un petit paquet de pièces. La zone vidée de son trésor, évacuez par le tunnel juste après les champignons. Dedans, sautez sur les petits champignons rouges afin d'atteindre la zone suivante.
En arrivant, prenez la gemme sur la gauche puis tombez en contrebas et sautez sur les champignons oranges à droite, dos à l'entrée afin d'obtenir quelques gemmes. Remontez par la petite pente en récupérant les pièces puis allez au bout de la passerelle et sautez sur les champignons jaunes au centre. Ensuite, sautez sur l'autre bord puis prenez les pièces sur les champignons oranges puis poursuivez par la passerelle puis passez sur le tronc d'arbre. Effectuez un saut hélico pour atteindre la plate-forme en face puis utilisez les trampolines afin d'obtenir des bonus. Une fois récupérés (pensez à ceux sur le rebord à gauche), allez au niveau du tunnel et sautez sur les trois fleurs roses pour obtenir des pièces. Ensuite, suivez le chemin de pièces dans le tunnel afin d'atteindre le concile des fées.
D'entrée, prenez les pièces sous l'entrée de la zone puis allez près du bord du " lac ". Allez tout à droite afin de voir un tonneau. Notre objectif est de le coincer et le détruire. Pour cela, sautez sur le bloc où se situe le tonneau puis suivez-le en passant sur l'interrupteur qui fermera une porte plus loin. Coursez le tonneau jusqu'à la porte pour qu'il s'y plaque. Là, donnez-lui deux/trois coups de pieds et vous le casserez en révélant ainsi Globox et vos précieuses mimines !
Passez de l'autre côté du lacet, filez à droite afin de trouver pas mal de pièces puis revenez voir vos deux acolytes. Il ne vous reste plus qu'à tirer sur l'interrupteur puis à passer la porte par le trou qu'a fait Globox pour finir le niveau !

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Commencez par prendre les pièces aux quatre coins de la salle puis placez-vous sur la dalle au centre puis tirez sur l'interrupteur qui va activer le mécanisme comme le dit Murfy ! Sauf qu'il faudra tirer sans relâche car chaque tir ne fait monter qu'en partie la dalle et que la dalle retombe au fil du temps ! Une fois en haut, faites le tour de la corniche pour obtenir les bonus puis entrez dans la cavité. Là, suivez les plates-formes en spirale dans toute la pièce en détruisant, à l'aide de charges du poing (maintenez la touche de tir pour charger puis relâchez la touche de tir pour lancer le super coup), les tirelires. Une fois en haut et le magot empoché, entrez dans la nouvelle salle.
Récupérez les pièces et le joyau en bas puis revenez à l'entrée. Sautez sur la dalle avec des touches de manette dessinées. Il vous faut lancer successivement vos poings sur l'interrupteur par la gauche, puis par la droite, puis par la gaucheetc. Pour cela, il faut maintenir la touche pour cibler puis vous déplacer de côté dans une direction et tirer votre poing pour le lancer dans le sens dans lequel vous marchez.. Ca paraît très compliqué mais c'est très simple et courant ! Ne vous relâchez jamais car, comme la dalle à l'entrée, la dalle chute si l'on arrête les tirs ! Une fois que la dalle ne montera plus, sautez sur un rebord afin de faire apparaître André. Comme il se cache derrière une vitre, il faut utiliser le tir de côté pour l'atteindre. Une fois battu, prenez la BOITE VERTE afin d'obtenir des pouvoirs spéciaux : servez-vous en pour détruire les piliers plus loin. Détruisez également l'ennemi. Prenez les pièces puis sautez sur les plates-formes afin d'arriver en haut et finir le niveau.

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Commencez par descendre la pente à gauche puis placez-vous face au canon et tirez sur l'ennemi caché derrière à l'aide de tirs de côté. L'ennemi abattu, prenez la BOITE VERTE qui est apparue puis revenez fissa en haut de la pente et tirez sur les 2 piliers puis sautez sur les plates-formes jusqu'à vous accrocher à la grille horizontale. Allez au bout de celle-ci puis tombez sur le bloc en pressant la touche de saut. Si vous voulez des pièces supplémentaires, il vous faudra tomber sur le petit bloc à gauche et suivre l'allée puis sauter au bout pour trouver une cavité contenant les bonus.
Revenez à notre fin de grille : allez dans le couloir droit devant.
Montez à la paroi praticable puis tombez, une fois en haut, sautez et planez au-dessus de la surface bleue. Pour passer totalement de l'autre côté, il vous faut rebondir sur les trois bumpers ! Une fois de l'autre côté, montez à la paroi praticable et entrez dans la nouvelle zone.
Après la scène, détruisez l'ennemi. Vous devez trouver 4 des 5 interrupteurs dont voici la localisation !
1_ De l'entrée, filez à gauche et montez à la paroi praticable. Une fois en haut, sautez sur le rebord à gauche.
2_ De l'interrupteur 1, montez à la paroi praticable sur la gauche puis sautez sur le rebord à gauche.
3_ Rebondissez sur le bumper à gauche de l'interrupteur 2 afin de vous accrocher à la grille horizontale. Tombez au bout de celle-ci.
4_ De l'entrée, chopez la BOITE VERTE puis sautez sur les plates-formes en face et détruisez les six petits parasites sur la plate-forme suivante. Sautez là où étaient les parasites puis détruisez les deux piliers à gauche. Sautez sur les deux plates-formes puis sautez sur l'escalier collé au pilier sur la gauche : l'interrupteur est au bout.
5_ Sautez sur les bumpers à droite de l'entrée
Le problème d'André réglé (il faut activer 4 des interrupteurs), passez la porte que la fée vient d'ouvrir puis entrez dans le fin passage entre les deux murs. Pressez à plusieurs reprises la touche de saut afin d'arriver en haut du conduit. Prenez la gemme sous l'escalier puis montez en haut de l'escalier afin de vous retrouver dans une nouvelle zone, soyez vif car l'escalier va basculer sur un côté !).
Prenez le petit paquet de bonus derrière les pierres à gauche puis détruisez l'ennemi à l'entrée de la zone. Sautez sur le bloc à côté de là où était l'ennemi puis sur le rebord qui le surplombe pour trouver des bonus. Prenez les autres pièces sur le sol ainsi que la BOITE VERTE. Montez en haut du conduit au fond à gauche puis tirez sur le pilier de plate-forme. Sautez sur la plate-forme ainsi descendue puis accrochez-vous à la grille horizontale. Tombez au bout de celle-ci puis allez au bout du couloir en face afin de finir cette section.

Section 5

Cages : 0
Evolution :

Sautez sur le contour de la salle : pour cela, il faut trouver le " panneau " avec une petite marche qui en ressort. C'est la deuxième à gauche face au trône. Une fois sur le contour, allez sur la gauche pour marcher sur un interrupteur qui ouvrira une piste à descendre (automatiquement) garnie de points !
C'est tout pour ce niveau, une fois dans la grande salle, allez au niveau du trône puis dans le téléporteur vert à gauche du trône pour finir cette courte section !

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Niveau psychédélique ! C'est super beau, ça pète des couleurs, la musique est top mais c'est injouable ! Pas de conseils particuliers, je vous laisse comprendre vous-même pour ne pas vous embrouiller ! Il suffit d'aller au bout de la piste afin de finir le niveau !

NIVEAU 2 : La Forêt de Claire-Feuille

Cages : 10
Sections : 6

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Changement de lieu, changement de but ! Votre mission est d'amener chez le toubib votre compère à la recherche de la jolie musique du niveau précédent
Avancez jusqu'à la bâtisse où vous éliminerez les deux ennemis avant de détruire les trois tirelires.
Entrez dans le passage à droite du bâtiment et, là, tirez sur l'interrupteur qui va activer la plate-forme au-dessus des lasers. Sautez dessus afin de pouvoir vous accrocher à la grille au plafond. Suivez la grille puis tirez sur l'interrupteur à droite de la grille qui bloquera votre avancée. Tombez ensuite et tirez sur la cage suspendue à un ballon afin de libérer les ptizêtres. En plus d'allonger votre barre de vie toutes les six cages à ptizêtres détruites, les prisonniers des cages vous donneront, soit une boîte de lessive à transformation, soit des pièces et autres objets rapportant plus de points !
Donc, détruisez la cage n°1 afin d'obtenir une BOITE VERTE. Prenez la puis revenez devant la bâtisse en empruntant le couloir à droite de la grille horizontale.
Une fois sorti, montez à la petite pente et tirez sur le pilier de la petite plate-forme afin d'aller dans une autre zone du niveau.
Entrez dans le couloir en sautant sur la plate-forme puis à droite. Partez à gauche et montez sur le pont à droite afin d'ouvrir une grille. Exterminez les deux ennemis qui sont apparus puis prenez la BOITE ROUGE qui est apparue.
Revenez là où vous êtes entré dans le couloir et détruisez la porte à droite (chargez votre tir) pour obtenir pas mal de tirelires puis allez dans la petite pièce d'où ont surgis les ennemis afin de trouver la cage n°2. Toujours sous transfo' rouge, allez de nouveau sur le pont et détruisez la porte afin d'aller vers la suite du niveau en tombant dans le tunnel.
Détruisez la tirelire puis descendez au niveau de la rivière. Détruisez les trois ennemis puis faites le tour de la zone pour trouver quelques tirelires et pièces. Ensuite, sautez au niveau du tonneau de jus de prune chez l'ennemi afin que Globox aille se prendre une cuite avec Vous serez alors à dos de Globox pour remonter, à contre-courant, une cascade. Pressez à répétition la touche de saut ou de tir afin d'arriver en haut et finir le niveau. Bien sur, la montée sera ponctuée par des piranhas : comme ils apparaissent toujours juste derrière vous, il suffit de faire du slalom en déplaçant de gauche à droite votre joystick pour les éviter sans aucun problème.

Section 2

Cages : 3
Evolution :
On continue la balade en forêt ! Avancez droit devant et prenez les deux pièces sur les champignons sur la droite. Tombez en contrebas et prenez les pièces avant de vous placer au bout du " plongeoir ". Là, chargez votre poing puis lâchez-le sur l'ennemi pour le détruire par surprise. Il vous faudra ensuite détruire les trois autres assaillants, alertés, eux. Cela fait, une BOITE VERTE va apparaître. Prenez-la puis prenez les nombreux bonus à votre niveau. Cela fait, tirez, toujours en transformation verte, sur le pied du grand champignon en face du " plongeoir " afin de faire descendre la tête du champignon. Sautez dessus afin de pouvoir monter au niveau supérieur. Là, rebondissez sur la toile

d'araignée pour passer de l'autre côté et, là, détruisez les deux ennemis afin d'obtenir une BOITE ROUGE. Elle vous permettra de casser une porte vers la cage n°3 au niveau de la toile d'araignée ainsi qu'une porte vers des bonus en bas. Cela fait, détruisez et passez la porte juste à côté de la BOITE ROUGE à l'aide de la BOITE ROUGE afin d'arriver dans une autre zone. Prenez les bonus dans la zone puis, jetez-vous du haut de l'échelle et planez jusqu'au pont en pierre. Là bas, explosez la cage n°4 afin d'obtenir la BOITE BLEUE qui vous donne des pouvoirs de grappin.
Sous l'effet de cette nouvelle lessive, accrochez-vous au premier anneau puis sautez sur la toile d'araignée afin d'atteindre un autre rebord. Détruisez l'ennemi afin d'obtenir une nouvelle BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau à gauche puis lancez-vous jusqu'au rebord à l'opposé (plus en hauteur) afin d'y trouver des bonus et une tribelle. De ce même rebord, lancez-vous sur le rebord à l'opposé puis sur le suivant afin de pouvoir vous agripper au dernier anneau. N'oubliez pas qu'il reste encore des bonus dans le lit de la rivière !
Le dernier anneau passé, vous retrouvez (malheureusement) Globox et devez exterminer un ennemi. Cette chose faite, rejoignez le lieu où était l'ennemi et poursuivez par le tunnel. Vous débarquez dans une nouvelle zone où vous rencontrerez des ennemis. Vous remarquerez une porte percée d'un trou au fond de la zone : attaquez les ennemis qui sont derrière en tirant dans le trou afin qu'ils ouvrent la porte.
Abattez ces deux ennemis plus la vague suivante qui surgira. Explosez la cage n°5 qui se trouve derrière la porte qui avait un trou puis prenez la BOITE ROUGE et cassez la porte fermée. Prenez les bonus dans cette nouvelle zone puis faites tomber la prune et prenez-la (approchez-vous d'elle pour la saisir) puis lancez-la sur le pique : cela vous fait une plate-forme pour atteindre le rebord au-dessus qui vous mène à la fin du niveau.

Section 3

Cages : 4
Evolution :
Abattez l'ennemi pour obtenir la BOITE ORANGE qui permet de vous transformer en missile. Transformez-vous en missile avec la touche de tir puis mettez les gaz en enfonçant la touche de tir. Vous devez mener votre missile au bout des trois passages dont les entrées sont dans les murs de la pièce. Vous devez y éviter les obstacles pour détruire la cible de Globox au bout. Les trois cibles eues, le passage s'ouvre Mais ne partez pas tout de suite ! Retournez-vous et transformez-vous en missile et entrez dans le conduit d'aération secret en hauteur et explosez le levier au fond afin d'ouvrir un trou secret garni de bonus. Abattez les deux ennemis puis avancez dans le passage que vous venez d'ouvrir. Prenez les nombreux bonus puis continuez dans le passage suivant. Abattez les trois ennemis afin d'obtenir la BOITE VERTE qui vous permettra de détruire le champignon et obtenir la BOITE BLEUE. A l'aide de vos grappins, accrochez-vous à l'anneau pour passer derrière la barrière. Montez en haut de l'échelle à gauche et actionnez le levier pour que Globox puisse venir avec vous (quelle chance -_-). Abattez les deux hoodlums. Un autre hoodlum va faire son apparition et balancer des bombes dans la zone. Etant donné qu'il est trop haut, la méthode des poings tombe à l'eau. Abattez le petit monstre rouge qui traîne à votre niveau (sous la plate-forme où il y avait le levier) et prenez la BOITE ORANGE et transformez-vous en missile pour toucher l'ennemi qui vous canarde. Une fois réduit à l'état de cendres, cet imbécile de nabot bleu va se soûler au jus de prune et vous laisser une bulle qui vous permettra de rebondir sur le rebord en bois. Avant de monter sur le rebord, reprenez la BOITE ORANGE pour vous transformer en missile : allez détruire la cage n°6 qui se trouve en haut à droite (dos à la porte). Prenez ensuite les bonus puis entrez dans le tunnel et abattez les trois ennemis. Prenez les nombreuses pièces et diamants puis montez en haut de la pile de caisses et montez à l'échelle. Dans cette nouvelle salle, abattez les ennemis et prenez les pièces (comme d'hab') puis actionnez le levier et entrez dans le trou qui vient de se libérer. Explosez la cage n°7 puis prenez la BOITE ROUGE et explosez la porte vers le haut de la pile de caisses. Explosez la cage n°8 et prenez la nouvelle boîte rouge. Grâce à elle vous pourrez ouvrir la porte de la cage n°9 dans la salle du levier : les ptizêtres qui y sont enfermés vous donneront aussi une BOITE ROUGE. Grâce à elle, vous pourrez ouvrir la porte en haut de la petite pile de caisses de cette salle et ainsi vous tirer de ce niveau !

Section 4

Cages : 1
Evolution :
Abattez l'ennemi dans le coin et ouvrez la cage n°10 qui est pratiquement donnée ! Sautez dans un des trous pour arriver dans une caverne : sortez-en par le couloir. Vous voilà face à votre premier gros ennui : le hoodlum sur pattes mécaniques. La technique pour le battre consiste à tout d'abord l'éviter en allant toucher la boule électrique qui apparaîtra sur une des six plaques de la surface de combat. Une fois trois boules prises, une BOITE ORANGE apparaîtra : ruez-vous dessus et transformez-vous en missile et allez vous exploser sur le hoodlum. Il mourra après avoir été touché 3 fois. Attention car le boss peut renfoncer dans le sol la boîte orange s'il marche dessus !

Retournement de situation ! Les ennemis vous tombent dessus en masse et vous prendrez les commandes de la machine pour les réduire en bouillie (pressez la touche de tir pour sauter et écraser les ennemis). Une fois descendu de votre machinerie, digne de celles du troisième matrix, entrez dans la zone dont les portes se sont ouvertes : vous y verrez un petit passage qui vous amènera à un tunnel vers la fin du niveau

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Abattez tout simplement les ennemis puis sautez dans le halo de lumière pour finir le niveau.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Niveau psychédélique ! C'est super beau, ça pète au niveau des couleurs, la musique est top mais c'est injouable ! Pas de conseils particuliers, je vous laisse comprendre vous-même pour ne pas vous embrouiller !
Il suffit d'aller au bout de la piste afin de finir le niveau !

NIVEAU 3 : Les Marais Crapoteux

Cages : 9
Sections : 6

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Sautez de champignon en champignon et détruisez la cage n°1. Prenez la BOITE JAUNE pour vous transformer en Mickey volant. Volez donc jusqu'à la plate-forme en face puis prenez les pièces sur les champignons à gauche puis sautez sur les champignons : vous arriverez à un carrefour où vous pourrez soit sauter sur les éléments à droite ou entrer dans la grotte à gauche. Ne rentrez pas dans la grotte et continuez à bondir en face jusqu'au ponton. Sautez sur le rebord grâce à la cabine de toilettes et prenez les bonus puis détruisez la cage n°2. Entrez ensuite dans la grotte. Vous voilà face à la sorcière ! Pour la vaincre, sautez et lancez vos poings dans le chaudron pour l'arroser de potion rétrécissante. Elle sera alors vulnérable à vos coups. Si elle se met à tourner autour du chaudron, sautez pour éviter son attaque. Si vous êtes touché par la potion et donc rétréci, courez pour éviter la sorcière et sautez en permanence afin d'être plus rapide qu'elle. Une fois que la sorcière a fui, poursuivez par le même passage. Prenez tous les bonus dans la salle en bas des escaliers puis entrez dans le miroir.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez l'île au centre en sautant sur les îlots et les pontons. Abattez les ennemis pour obtenir la BOITE VERTE qui va vous permettre de tuer l'épervier. Tuez aussi l'ennemi isolé sur un ponton au bout : lancez-lui des attaques jusqu'à ce qu'il chute. Toujours sous boîte verte, faites descendre les deux champignons et sautez dessus pour rejoindre un rebord isolé où se trouvent deux ennemis et la cage n°3, dont les prisonniers possèdent une BOITE BLEUE. Prenez-la puis utilisez l'anneau à grappin là où se trouvait l'ennemi que vous avez fait tomber à l'eau. Sautez dans le trou à gauche de l'entrée du tunnel : vous obtiendrez des bonus et la cage n°4. Sortez-en à l'aide de la BOITE JAUNE. Entrez dans le tunnel qui marquera la fin de cette partie.

Section 3

Cages : 1
Evolution :
Rejoignez l'île sur la gauche et abattez-y les ennemis qui surgissent du sol pour obtenir une BOITE BLEUE. Rejoignez le petit carré de terre sous la cabane et abattez-y les ennemis. Sautez sur le grand champignon et accrochez-vous à

l'anneau pour entrer dans la cabane. Abattez l'ennemi et cassez la cage n°5. Lancez vos poings dans les ronces vivantes pour qu'elles rentrent dans le trou et que vous puissiez continuer à avancer dans le tunnel en abattant les ennemis. Dans la nouvelle zone, liquidez les deux ennemis puis passez le pont sur la gauche. Abattez le hoodlum puis passez le pont à votre droite. Exterminez votre assaillant puis prenez la BOITE VERTE et revenez au début de la zone pour faire descendre les champignons. Passez les champignons puis abattez l'ennemi dans la barque : il vous lâchera une BOITE VERTE qui vous permettra d'exterminer les ennemis plus loin (notamment l'épervier). Une fois les trois premiers ennemis abattus, une barque contenant deux hoodlums arrivera. Une fois morts, ils vous donneront une BOITE BLEUE grâce à laquelle vous pourrez monter sur le rebord en face. Abattez l'ennemi qui s'y trouve puis sautez dans le trou au fond pour prendre des bonus et finir le niveau.

Section 4

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez le rebord en sautant sur les fleurs. Abattez les ennemis puis continuez dans le tunnel. Vous arriverez à un lac qui est surplombé par la cage n°6. Faites tomber à l'eau vos ennemis puis prenez la BOITE VERTE qu'ils laissent : grâce à elle vous pourrez faire descendre le champignon juste avant cette zone : vous accèderez à un petit endroit où vous aurez deux ennemis à descendre et la cage n°7 dont les prisonniers vous donneront une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour monter sur le rebord au-dessus du lac où vous avez trouvé la boîte verte via l'anneau à grappin. Vous arriverez dans une nouvelle zone pour changer ! Abattez les deux ennemis puis sautez sur l'îlot à gauche et abattez tous les monstres pour obtenir une BOITE VERTE grâce à laquelle vous pourrez tuer les éperviers et les deux autres hoodlums. Entrez ensuite dans le couloir de manoir pour finir cette section.

Section 5

Cages : 1
Evolution :
Cette séquence vous rappellera sûrement Resident Evil Code Veronica ! Vous voilà dans un manoir où vous devrez trouver et abattre un ennemi tenace. Fouillez bien le manoir pour trouver tous les bonus. Poursuivez l'ennemi de pièce en pièce jusqu'à le vaincre. Une fois tranquille, cherchez la cage n°8. Depuis le point de départ, montez l'escalier et tournez à gauche. Avancez jusque dans la grande salle très lumineuse et tombez : la cage est derrière le panneau en bois. Quittez ensuite cette section par le passage qui s'est ouvert une fois les points de vie du boss réduits à zéro.

Section 6

Cages : 1
Evolution :
Il est tenace le bougre ! Le sniper que vous avez pourchassé toute la partie précédente se met sur une boule à pics et tente de vous écraser ! Vous êtes donc enfermé dans un ensemble de corniches et l'autre imbécile de sniper tente de vous écraser. Votre objectif est d'à la fois éviter la boule à pics et en même temps de lancer vos poings sur le boss. Vous risquez de vous planter plusieurs fois au début mais la technique viendra vite. Le mieux est de charger votre poing pendant que vous esquivez puis de tirer sur le boss entre deux mouvements de boulet. Des fois, une main viendra vous donner une BOITE ROUGE : profitez en, cela vous sera plus qu'utile : le boss tombera de son boulet, pour des dégâts maximaux ! Durant le combat, cassez la cage n°9 qui pend dans le vide à droite de la zone de combat car vous ne le pourrez plus une fois le boss mort !

NIVEAU 4 : La Lande aux Esprits Frappés

Cages : 9
Sections : 6

Section 1

Cages : 4
Evolution :
Quittons les répugnants marais crapoteux pour la folklorique lande aux esprits frappés avec ses esprits, son vent, sa

verdure et son lot de hoodlums ! Dès le début, sautez sur la petite construction en pierres à gauche puis sur la grosse d'où vous pourrez exploser la cage n°1 dont l'esprit emprisonné vous donnera une BOITE VERTE. Prenez les bonus sous la boîte verte pour les multiplier puis sortez de la zone par le tunnel (en étant sous la boîte verte). Dans la nouvelle zone, faites descendre le champignon pour pouvoir prendre la BOITE ORANGE : transformez-vous en missile et explosez la cage n°2 qui est juste au-dessus de la cascade. Retransformez-vous en missile et entrez dans la petite niche entre la cascade et le passage vers la suite, en hauteur au bout de celle-ci se trouve la cage n°3. L'esprit qui était retenu dans la cage n°2 laisse une boite jaune qui vous permettra de voler dans la cascade : prenez-y les bonus et la prune et lancez-la sur le pique à droite de la cascade : vous pourrez alors monter sur le rebord, prendre la BOITE ROUGE et abattre les ennemis puis allez au bout du tunnel : Globox va pouvoir se soûler au jus de prune, vous créant une bulle sur laquelle vous rebondirez pour atteindre le rebord. Abattez les trois hoodlums puis le hoodlum volant afin d'obtenir une BOITE VERTE. Faites descendre le champignon puis montez sur le rebord. Abattez les deux ennemis puis détruisez la cage n°4. Revenez au niveau de la fontaine et touchez l'icône avec une chaussure de Rayman : vous deviendrez alors minuscule et prendrez les commandes d'une chaussure de Rayman !! Foncez dans l'autre chaussure jusqu'à ce qu'elle ait perdu toute sa vie. Vous obtiendrez une BOITE ROUGE qui vous permettra d'ouvrir la porte close et par conséquent de finir la section.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Commencez par exterminer tous les ennemis puis ramassez les bonus (notamment ceux dans l'eau). Ensuite, prenez la BOITE BLEUE puis accrochez-vous à l'anneau et rebondissez de ballon en ballon jusqu'à arriver à la plate-forme. Détruisez la cage n°5 puis prenez la BOITE VERTE et faites descendre le champignon dans l'eau. Sautez dessus puis sur la plate-forme. Prenez les bonus puis entrez dans la caverne garnie de bonus. Une fois vidée, tombez dans le trou. Abattez votre adversaire en lançant vos poings sur ses côtés. Globox vide le tonneau de jus de prune et vous laisse une bulle pour monter au niveau supérieur. Ouvrez la cage n°6 qui pend dans le vide puis prenez la BOITE ROUGE que vous laisse l'esprit. Entrez dans le tunnel devant vous et montez en haut de l'échelle puis explosez la porte. Vous serez face à une situation particulière : un hoodlum protège les autres hoodlums. Vous devrez donc détruire le magicien en priorité puis les autres. Abattez ensuite la deuxième vague pour obtenir une BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et détruisez le hoodlum qui vous canarde depuis son dirigeable. Un dernier ennemi viendra : il possède une BOITE JAUNE grâce à laquelle vous pourrez rejoindre Globox. Le passage juste derrière vous amène à la fin du niveau.

Section 3

Cages : 3
Evolution :
Vous voilà pour commencer cette section devant un barrage hoodlum. Abattez l'ennemi à votre niveau pour obtenir une BOITE ROUGE. Prenez la et explosez la porte à gauche de votre point de départ. Suivez le tunnel et abattez le hoodlum qui s'y trouve : vous arrivez à une magnifique tour de lumière ! Avancez sur le pont et abattez l'ennemi volant puis entrez dans la tour de lumière. Activez l'interrupteur à droite en entrant : des blocs vont sortir du sol. Sautez rapidement du plus petit bloc jusqu'au plus gros (ils s'enfoncent dès que vous êtes dessus). Une fois sur le plus gros, explosez rapidement la cage n°7 puis sautez sur l'escalier. Prenez la BOITE BLEUE que l'esprit fait apparaître puis montez en haut des escaliers : une fois en haut, vous devrez utiliser les anneaux à grappin pour passer jusqu'à l'autre escalier. Poursuivez votre ascension jusqu'à arriver au sommet de la tour : explosez-y la cage n°8. Sautez en bas de la tour et prenez la boîte verte. Sortez de la tour puis prenez les nombreux bonus et sautez dans les douves : faites descendre les champignons grâce à la boîte verte puis allez sur la partie gauche. Faites tomber la prune : votre objectif est de la faire atteindre l'autre côté. Pour cela il faut l'envoyer sur les champignons en la lançant. La manoeuvre est délicate mais possible. Une fois la prune de l'autre côté, abattez l'ennemi puis prenez la prune et lancez-la sur le pique dans la petite grotte : cela vous permettra de monter sur le rebord au-dessus et pouvoir ouvrir la cage n°9.
Ressortez de la douve en rebondissant sur les bulles de Globox puis entrez dans le portail magique de l'esprit. Abattez les ennemis dans la pièce pour obtenir une BOITE ROUGE grâce à laquelle vous pourrez éclater la porte en haut des escaliers. Suivez le tunnel jusqu'à arriver dans une nouvelle salle. Exterminez le magicien hoodlum puis abattez le hoodlum qu'il protégeait. Prenez la BOITE ORANGE qui apparaît puis transformez-vous en missile et entrez dans le petit conduit entre les deux grilles : une fois que vous arriverez au bout les deux grilles s'ouvriront. Montez la pente et éliminez le hoodlum : il vous laisse une BOITE JAUNE qui vous permettra de voler jusqu'au ballon au-dessus de vous pour récupérer une BOITE BLEUE : accrochez-vous alors immédiatement aux anneaux volants. Une fois au bout de la chaîne, sautez sur le rebord puis suivez la spirale en sautant par-dessus les bombes. Une fois en haut, abattez le

magicien hoodlum puis le hoodlum. Prenez les bonus et la BOITE ROUGE pour exploser la porte et pouvoir libérer des esprits qui tueront les hoodlums dans le barrage tout au début de la section. Montez dans votre chaussure et revenez tout au début de la tour de lumière (dans votre chaussure vous pourrez passer sous les portes qui se sont fermées derrière vous) pour retrouver votre autre chaussure et la détruire. Sortez ensuite de la tour par la porte et revenez au tout début de la section. Vous serez alors face à une espèce de hoodlum croisé avec un rugbyman ! Pour le vaincre, prenez la BOITE ROUGE, chargez votre poing et lancez-le sur le boss : sa carapace va alors s'envoler et vous pourrez envoyer vos poings à plusieurs reprises sur le boss, lui infligeant ainsi de sérieux dégâts ! Une fois battu, montez sur le petit perchoir prendre la BOITE ORANGE et transformez-vous en missile : allez vous exploser sur le levier. LA porte du barrage va alors s'ouvrir et vous allez enfin quitter cette section !

Section 4

Cages : 0
Evolution
Sautez en bas puis explosez les tonneaux et allez vers la droite : Globox va alors se remplir de jus de prune une fois de plus et vous en serez débarrassé pour quelque temps (on ne va pas s'en plaindre !). Sautez dans l'eau puis suivez le tunnel sous-marin. Vous arrivez dans une grande salle où une araignée vous tombe dessus ! Pour vaincre le boss, placez-vous face à la bouche ouverte du boss et pressez la touche de saut ou de tir dès qu'un missile est derrière vous : vous ferez un tour vertical. Vous éviterez alors le missile qui partira s'écraser dans le point faible du boss. Le boss dispose d'un laser et de boules d'énergie que vous éviterez en vous déplaçant latéralement ou en sautant par-dessus (touche de tir ou de saut). Une fois l'araignée détruite, sortez de la salle par la grande porte au fond. Sautez de ponton en ponton pour retrouver Globox. Entrez ensuite dans la grotte pour finir la section.

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Transformez-vous en missile puis passez dans le trou au milieu de la grille et allez vous exploser sur un hoodlum. Une fois tous les hoodlums explosés, prenez les bonus dans la pièce puis entrez dans le halo.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Encore un niveau spatial, trash et groovy ! On commence à être rodé !

NIVEAU 5 : Le Désert des Knaarens

Sections : 6
Cages : 12

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Ne touchez pas le sol, il est composé de lave ! Sautez de rocher en rocher en abattant les ennemis jusqu'à entrer dans le tunnel en tête de mort. Suivez les plates-formes dans le " on ne sait quoi " vert jusqu'à arriver à une BOITE JAUNE. Envolez-vous et avancez droit devant : votre objectif est de planer jusqu'à la boîte jaune en équilibre sur un pic rocheux. Une fois cette boîte prise au vol, envolez-vous jusqu'à la plate-forme un peu plus loin. Prenez y la BOITE JAUNE et rejoignez la BOITE JAUNE sur le pic rocheux derrière vous. Grâce à cette dernière boîte jaune, vous pourrez atterrir sur le pont ! Ouf ! Abattez le hoodlum puis reprenez la dernière BOITE JAUNE et volez jusqu'à la BOITE JAUNE sur le pic suivant puis rejoignez enfin le rebord avec une BOITE BLEUE. Prenez-la puis accrochez-vous aux anneaux pour aller vers la gauche. Une fois à gauche, prenez les bonus dans la cavité puis suivez la paroi praticable à gauche et exterminez l'ennemi. Remontez au niveau des anneaux mais au lieu de vous jeter à gauche à la fin, continuez à monter avec l'anneau à droite au-dessus de vous. Vous arriverez à un autre rebord. Entrez dans l'alcôve et prenez la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et entrez dans le petit conduit violet et détruisez la cage n°1 au bout. Elle tombe dans la cavité où vous étiez tout à l'heure (avant d'emprunter la paroi praticable) : allez-y et regardez la scène. Ils vous

laissent une BOITE ROUGE. Prenez-la puis suivez la paroi praticable à gauche et détruisez la porte.
Vous tombez dans une grotte. Un knaaren chope Globox et l'emporte. Un autre défonce le mur et veut venir vous faire un câlin ! Prenez rapidement les bonus puis évitez le knaaren de manière à pouvoir sortir par où il est entré. Dans la nouvelle salle, sautez rapidement dans le trou au milieu pour prendre la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez la cage n°2 en hauteur. Ensuite, transformez-vous en missile et allez vous exploser dans le gong, derrière un trou dans le mur. Remontez ensuite à la paroi praticable et prenez en vitesse la BOITE BLEUE. Accrochez-vous ensuite sans plus attendre à l'anneau que vous trouverez en montant en haut de la pente. Arrivé de l'autre côté, courez droit devant pour tomber dans une autre pièce. Prenez le rocher et posez-le sur l'interrupteur à côté du trou. Une porte s'ouvre : allez y. Prenez les bonus et la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez-vous sur le gong. Tombez en contre bas et foncez dans le couloir et sautez à droite sur l'îlot dans le liquide. Entrez dans la pièce : vous devez amener une pierre sur l'interrupteur dans le couloir plus loin. N'hésitez pas à poser la pierre avec la touche de saut pour éliminer les ennemis tranquillement puis continuer à avancer la roche. La porte ouverte, vous serez à la fin de cette section pas des plus faciles !

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Vous remarquerez sous la structure au centre un gros interrupteur : vous ne pouvez l'enfoncer de vous-même car vous êtes trop léger. Pour l'enfoncer, il vous faut attirer un knaaren et le faire passer dessus. L'interrupteur activé, des plates-formes apparaissent. Montez la pente près du champignon en pierre que vous descendrez puis sautez sur la première plate-forme mobile puis sur la deuxième à gauche : elle vous amène à une cavité où vous attend la cage n°3 dont les prisonniers vous laisseront une BOITE VERTE qui vous permettra de faire descendre le champignon en pierre qui permet d'accéder à un bon nombre de bonus ! Revenez aux plates-formes et cette fois suivez celles à droite. Vous arriverez à une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour suivre les trois anneaux et atteindre la plate-forme au-dessus de vous. Sautez sur les petites plates-formes à gauche jusqu'à arriver à une nouvelle BOITE BLEUE et donc une nouvelle série d'anneaux. Une fois au bout, vous trouverez la cage n°4. Prenez la BOITE JAUNE puis envolez-vous jusqu'au rebord pour finir le stage.

Section 3

Cages : 5
Evolution :
Ne cherchez pas à passer à la régulière dans ce couloir, trois knaarens n'attendent que vous ! Allez plutôt au niveau de la sphère de vie à droite et sautez entre les deux murs pour que Rayman mette ses mains sur chaque mur et que vous puissiez atteindre le haut. Une fois en haut, allez à gauche et suivez le parcours avec au programme plates-formes et parois praticables. Une fois au bout, sautez sur le petit bloc dans le liquide vert puis suivez le couloir. La porte de la nouvelle pièce se referme derrière vous. Vous pouvez prendre les bonus sur la paroi praticable à la gauche de Rayman mais il n'y a rien d'autre.
Continuez donc sur le chemin à droite puis tombez sur le pont à gauche. Sautez dans la petite cavité dans la roche et prenez la BOITE ORANGE. Explosez-vous sur le gong en contre bas : le knaaren va foncer au gong ! Soyez rapide et allez vite chercher la BOITE BLEUE là où il se trouvait puis remontez à la paroi praticable et suivez à nouveau le rebord mais cette fois allez à la salle suivante, sans trop tarder pour être toujours sous la boîte bleue. Arrivé au bout, accrochez-vous à l'anneau pour arriver sur le rebord supérieur (le niveau en dessous contient seulement des bonus). Evitez le knaaren en faisant le tour du pic puis suivez le chemin. Arrivé dans la nouvelle salle, sautez dans la structure au centre puis sur le rebord à gauche en dessous où se trouve une BOITE JAUNE.Utilisez la pour voler jusqu'au-dessus de la structure juste au-dessus : vous y trouverez la cage n°5. Redescendez au niveau de la boite jaune et sautez sur le rebord à côté puis détruisez la cage n°6 dans le renfoncement. Suivez le rebord, entrez dans le tunnel jusqu'à arriver dans une nouvelle pièce. Là, suivez la spirale et sautez le tas de pierres jusqu'à la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et visez la cage n°7 au-dessus du gong. Ensuite, explosez-vous dans le gong pour que les knaarens qui vous bloquent se tirent. Continuez à avancer et évitez les knaarens qui font des allers retours en passant derrière le pilier. Une fois arrivé à la nouvelle BOITE ORANGE, allez vous exploser sur la cage n°8 puis sur le gong pour pouvoir atteindre le sommet de la spirale en évitant ainsi les ennemis. Pour atteindre le sommet, il faudra refaire comme au début de la section c'est à dire sauter entre les deux murs. Vers la fin de ce passage entre les deux murs, lancez-vous vers la caméra et explosez la cage n°9. Une fois en haut, entrez dans le passage au fond pour finir le niveau.

Section 4

Cages : 1
Evolution :
Suivez le rebord vers la droite : vous serez coincé ! Partez à gauche : encore coincé ! La seule solution est alors de vous jeter dans le trou. Prenez les bonus puis sautez sur le bloc pour accéder à une deuxième salle. Là, vous devez passer avec une pierre pour atteindre l'autre côté et la poser sur l'interrupteur. Le problème, c'est que certains ponts ne sont pas stables ! Le chemin est simple : dos à la porte d'entrée, prenez le pont tout à droite. Ensuite, à l'intersection, continuez tout droit (ne prenez pas le pont qui rase le mur) puis prenez à gauche au croisement. Enfin, prenez à gauche puis tout de suite à droite et enfin, encore à droite. La pierre posée sur l'interrupteur, la porte s'ouvre. Continuez par ce nouveau passage. Tombez à gauche quand vous serez bloqué et suivez le passage à droite. Vous devrez sauter de bloc en bloc jusqu'à arriver à la cage n°10. Sautez ensuite sur le rebord et suivez le tunnel. Au bout, prenez les bonus puis attendez que les hoodlums arrivent et que le sol tombe.
Vous voilà face au boss de ce niveau : Reflux. Commencez par vous accrocher sur une des grilles à l'extérieur de la zone de combat pour prendre une BOITE ROUGE. Remontez puis évitez l'attaque tournoyante de Reflux. Il plantera ensuite son bâton et s'immobilisera et lancera de nombreuses boules d'énergie. Tout en les évitant, ciblez reflux et envoyez-lui vos poings pour lui infliger des dégâts. Il peut aussi se mettre sous un halo de feu et envoyer des cercles d'énergie dans la salle. Il dispose aussi d'une autre attaque où il fait tourner des lasers sur le sol de la salle (sautez pour éviter). Enfin, lorsqu'il lui restera une moitié de vie puis un quart de vie, le boss fera tomber des flammes dans la zone de combat. Une fois le boss vaincu, vous obtiendrez le pouvoir de transformer les lums noirs en lums rouges.
Abattez le hoodlum qui arrive et transformez son lum noir en lum rouge puis abattez le deuxième pour obtenir une BOITE VERTE. Prenez les bonus puis descendez le champignon de pierre et quittez le niveau.

Section 5

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez la grande plate-forme et détruisez le magicien hoodlum puis le hoodlum. Sautez de bloc en bloc en prenant les bonus puis abattez les trois ennemis volants en évitant comme vous pouvez les tirs. Rebondissez sur les bulles de Globox et explosez la cage n°11. Prenez la BOITE ROUGE et allez exploser la porte au fond. Plusieurs éperviers vous attaquent : courez exploser la cage n°12 près des caisses pour obtenir une BOITE VERTE qui vous permettra de les exterminer. Ensuite, abattez les quatre ennemis volants pour obtenir la BOITE BLEUE. Prenez-la et passez derrière la pile de caisses en utilisant l'anneau. Ensuite, abattez le magicien hoodlum puis l'autre ennemi (lancez votre grappin sur le côté puis électrocutez-le jusqu'à ce qu'il recule dans les flammes). Abattez enfin l'ennemi volant puis montez les escaliers.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Cette fois, pour abattre les hoodlums, il faut les écraser avec les presses. Pour les activer, il faut marcher sur les interrupteurs au sol. Je vous conseille de courir sur tous les interrupteurs sans chercher à comprendre, ça marchera :).
Entrez ensuite dans le halo de lumière au fond.

NIVEAU 6 : Le Grand Raccourci

Cages : 0
Sections : 3

Section 1

Cages : 0
Evolution :
Quelle chance ! Enfin quelques sections tranquilles et calmes : il n'y a ni ennemis, ni cages ! Votre objectif est de récupérer toutes les couronnes pour ouvrir la porte vers la section suivante. Prenez la première devant la porte puis entrez dans le couloir et entrez dans le téléporteur. Faites le " défi chaussure " : pensez à entrer dans le petit passage pour prendre les joyaux avant de réduire à néant les points de vie de l'autre chaussure. Vous obtenez une BOITE BLEUE : utilisez-la puis marchez sur l'interrupteur : les portes s'ouvrent quelques instants. Allez d'anneau en anneau et

arrêtez-vous à la première cavité pour y prendre les couronnes. Redescendez, activez à nouveau l'interrupteur puis allez à la cavité suivante. Prenez les trois couronnes puis montez à la vigne. Prenez les cinq couronnes puis rejoignez la cavité en face en passant sur les trois anneaux. Prenez les couronnes au bout et entrez dans le téléporteur. Vous revoilà devant la porte : activez l'interrupteur : la porte s'ouvre. Montez la petite pente et activez l'interrupteur puis descendez l'escalier.

Section 2

Cages : 0
Evolution :
Entrez dans le couloir à gauche. Activez l'interrupteur puis sautez sur la deuxième plate-forme et entrez dans la cavité. Prenez les trois couronnes et revenez à l'interrupteur. Allez dans la deuxième cavité, de couleur violette, plus haut : vous y trouvez quatre couronnes. Rejoignez celle tout en haut et prenez les cinq couronnes et le téléporteur. Là, certaines plates-formes sont invisibles : vous ne pouvez voir que leur reflet. Utilisez donc la plate-forme mouvante invisible pour prendre les quatre couronnes. Entrez ensuite dans le deuxième téléporteur. Là aussi, il va falloir utiliser des plates-formes invisibles pour récupérer toutes les couronnes, au nombre de dix ici. Cela fait, sautez dans le téléporteur. Là, il faudra sauter sur les trois plates-formes invisibles pour atteindre le téléporteur en haut de la salle en prenant les trois couronnes. Comme tout à l'heure, il faut regarder dans le miroir au sol. Une fois sur la troisième plate-forme, attendez d'être sous le portail violet inverse et jetez-vous dans le mur pour passer à travers ! Prenez le téléporteur et prenez enfin la dernière couronne sur l'interrupteur de la porte. Montez en haut de l'escalier et entrez dans le tunnel pour finir le niveau.

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Allez dans la salle sur votre gauche. Prenez la couronne sur l'interrupteur pour l'activer. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver au rebord de couleur rose où vous trouverez quatre couronnes. Tombez à droite et activez l'interrupteur au sol. Ensuite, sautez sur le bloc et tirez dans l'interrupteur jusqu'à arriver au maximum. Sautez alors sur le bloc suivant et recommencez. Une fois arrivé en haut, prenez les quatre couronnes. Descendez au niveau du pont : une vigne qui vous permet de ne pas recommencer le parcours depuis le début apparaît : sympa :). Traversez le pont et activez l'interrupteur dans cette nouvelle salle. Là, montez sur la plate-forme et lancez vos poings sur chaque côté en alternance pour faire avancer la plate-forme. Soyez rapide car quand vous n'avancez pas, la plate-forme recule automatiquement ! Une fois au bout, filez dans le renfoncement rose pour y prendre les cinq couronnes. Montez à la vigne puis revenez sur le pont. Descendez les parois praticables pour y prendre les couronnes. Ensuite, revenez sur le pont et sautez sur les plates-formes à droite, dos à la salle où vous avez dû faire avancer la plate-forme. Prenez les couronnes sur les plates-formes ainsi que les 3 dans l'alcôve bleue au fond. Revenez sur le pont et rebondissez sur les trampolines roses jusqu'au rebord avec un interrupteur en bas. Activez-le puis allez de rebord en rebord en prenant à chaque rebord la couronne qui s'y trouve jusqu'à arriver en haut : là, planez jusqu'au renfoncement au fond. Prenez y les couronnes puis glissez sur la pente derrière. Revenez jusqu'à la porte, prenez la dernière couronne qui se trouve sur l'interrupteur afin que la dernière porte s'ouvre. Il ne vous reste plus qu'à aller au bout du tunnel et à embarquer dans le bateau pour en finir avec ce grand raccourci !

NIVEAU 7 : Le Sommet d'Outre Nuées

Cages : 3
Sections : 3

Section 1

Cages : 0
Evolution :
Votre objectif est de défendre le bateau contre les attaques des hoodlums. Sur la gauche de votre écran s'affiche une carte : le haut de la carte correspond à l'avant du bateau. Les ennemis y sont signalés par un point rouge. Pour protéger le bateau, il vous faut aller tirer au canon sur les ennemis qui apparaissent : pour tirer avec un canon lancez votre poing dessus. Chaque bateau détruit diminue un peu plus la barre jaune en bas : une fois celle-ci à sec vous aurez fini la section ! Bon courage !

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Faites reculer l'ennemi en lui envoyant vos poings dessus jusqu'à ce qu'il soit suffisamment reculé pour que vous puissiez prendre la BOITE ROUGE et l'éliminer. Remontez la pente en détruisant les boules de neige qui vous arrivent dessus afin de ne pas être écrasé. Une fois en haut, sautez sur les caisses pour atteindre le rebord au-dessus. Faites reculer le hoodlum dans le feu puis utilisez sa BOITE JAUNE pour atteindre le rebord au-dessus de vous et pouvoir continuer. Explosez la cage n°1 un peu plus loin pour obtenir une BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau puis rebondissez sur le ballon et montez sur le rebord. Abattez l'ennemi puis rebondissez de ballon en ballon. Abattez les deux hoodlums puis les deux ennemis volants, en surveillant votre barre de vie cependant. Ensuite, prenez la BOITE JAUNE et volez jusqu'à la plate-forme au-dessus. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à la chaîne de ballons suivante. Rebondissez de ballon en ballon jusqu'en haut. Explosez les deux bonshommes de neige pour obtenir un tas de pièces puis allez au bout du tunnel. Prenez la BOITE ROUGE en hauteur en vous accrochant au filet au plafond et ouvrez la porte. Explosez le tonneau tout de suite en arrivant pour obtenir une BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez l'ennemi plus haut. Vous pourrez ensuite rebondir tranquillement sur les ballons. Une fois au premier rebord, sautez sur le ballon pour atteindre le niveau au-dessus. Ensuite, rebondissez jusqu'à la BOITE BLEUE puis accrochez-vous à l'anneau pour rejoindre le rebord au fond. Prenez la BOITE ROUGE puis éliminez l'ennemi et rejoignez le tunnel. Entrez dedans et montez à l'échelle qui s'y trouve : sautez sur les ballons pour prendre la BOITE VERTE et rebondir jusqu'en haut. Suivez le tunnel pour arriver dans une nouvelle zone. Abattez les deux ennemis puis sautez tout en bas. Abattez le hoodlum pour obtenir la BOITE ROUGE et explosez la porte à l'aide de celle-ci. Suivez le tunnel que vous venez d'ouvrir et, dans la nouvelle zone, abattez les trois ennemis afin de faire apparaître une BOITE JAUNE. Utilisez-la pour atteindre le pont. Abattez les ennemis qui vous y attendent puis utilisez la BOITE JAUNE qui est apparue dans le vide pour monter au deuxième pont. Abattez-y les ennemis puis prenez-y la dernière BOITE JAUNE pour atteindre le haut de la structure. Explosez-y la cage n°2 pour obtenir une BOITE BLEUE. Prenez-la puis revenez dans la zone précédente. Rebondissez sur les ballons et chopez les anneaux en vol pour arriver de l'autre côté et finir la section.

Section 3

Cages : 1
Evolution :
Abattez le magicien hoodlum puis l'autre ennemi et explosez les tonneaux. Ensuite, lancez vos poings sur la cage juste au-dessus d'où se trouvaient les tonneaux : un magicien hoodlum la protège. Abattez le magicien puis explosez la cage n°3. Empruntez ensuite le seul passage possible : vous serez alors sur un surf des neiges ! Prenez les bonus et atteignez le bas de la piste avant Globox et admirez le paysage :).

NIVEAU 8 : Le Quartier Général Hoodlums

Cages : 7
Sections : 5

Section 1

Cages : 3
Evolution :
Avancez droit devant jusqu'à arriver dans la salle. Allez sur votre gauche et suivez le parcours en caisses jusqu'au rebord au-dessus. Prenez les BOITE ORANGE puis transformez-vous en missile et allez au bout du conduit exploser la cage n°1. Retransformez-vous en missile et allez exploser la cage n°2 derrière la roue qui tourne dans la lave. Allez prendre la BOITE ROUGE que les ptizetres de la première cage ont fait apparaître et explosez la porte. Activez l'interrupteur puis traversez le pont qui apparaît. Abattez les deux hoodlums puis sautez sur le tas de caisses à gauche de Globox. Montez sur les caisses au-dessus et tombez dans le trou : vous trouvez de nombreux bonus et un téléporteur. Utilisez-le pour sortir de la pièce. Marchez sur l'interrupteur à droite pour ouvrir la porte. Suivez le chemin entre les caisses et abattez le hoodlum que vous croiserez. Dans la nouvelle salle, l'ennemi qui vous bloque le passage est protégé par un sorcier hoodlum. Entrez dans le renfoncement à gauche : le sol s'effondre et vous voilà dans l'entrepôt. Abattez le hoodlum puis prenez la BOITE VERTE. Sautez de caisse en caisse en abattant les ennemis puis explosez la cage n°3 au fond. Allez sur la petite pente et prenez le boulet en bas : vous devez monter en haut de la

pente en évitant les bombes qui sont jetées sur la piste. Les endroits où rebondissent les bombes sont indiqués par des points gris : passez donc rapidement dessus et arrêtez-vous entre eux. Une fois en haut, posez le boulet sur l'interrupteur et montez à l'étage suivant. Répétez l'opération précédente pour pouvoir arriver en haut. Abattez le hoodlum pour obtenir une BOITE ROUGE et pouvoir exploser la porte. Entrez dans le couloir que vous venez d'ouvrir et activez l'interrupteur. Vous revoilà avec votre magicien hoodlum et l'ennemi qui vous bloque le passage, que vous pouvez à présent éliminer. Une fois vos adversaires battus, continuez par le passage. Après la scène, accrochez-vous au filet au-dessus de la " charmante " demoiselle qui a rendu fou Globox puis suivez le parcours. Une fois arrivé à la BOITE VERTE, abattez l'épervier puis rejoignez le rebord où il se trouvait pour prendre la BOITE ROUGE qu'il a laissée. Explosez la porte puis finissez la section en suivant le passage.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Abattez les ennemis pour obtenir une BOITE ROUGE. Prenez-la puis exterminez le gros ennemi qui arrive. Filez par le tunnel par où le gros ennemi est arrivé. Dans la nouvelle salle, allez prendre la BOITE ORANGE à droite en arrivant. Transformez-vous en missile et entrez dans le passage pour aller vous exploser sur le hoodlum derrière les caisses. Retransformez-vous en missile et allez, cette fois, vous exploser sur le levier. Regardez en l'air, au-dessus de la porte d'entrée : une grande cage enferme la cage n°4 : pour la détruire, envoyez un missile dans la grande cage par le dessous. Montez aux caisses que vous venez de faire descendre. Abattez les ennemis puis prenez la BOITE ROUGE et explosez la porte. Entrez dans le tunnel que vous venez d'ouvrir. Abattez l'ennemi puis prenez le rocher et traversez le pont au-dessus de la lave en esquivant les tirs. De l'autre côté, posez la pierre sur l'interrupteur puis explosez la cage n°5. Entrez dans la pièce que vous venez d'ouvrir et abattez-y les trois tireurs. Les portes se referment : pour sortir, vous devez vous mettre au poste de tireur et explosez les cibles avec Rayman où Globox est dessiné dessus, mais surtout pas une cible avec un hoodlum dessus ! Le mini-jeu terminé, sortez par le couloir derrière vous pour finir le niveau.

Section 3

Cages : 2
Evolution :
Sautez de bloc en bloc jusqu'à arriver à l'échelle : vous pouvez continuer à avancer jusqu'aux anneaux à grappin plus loin et à la BOITE BLEUE afin de récolter des bonus en plus. Montez à l'échelle. Vous devez sauter de plate-forme en plate-forme de manière à arriver au début de la chaîne, tout en esquivant les obstacles. Vous pouvez remonter tout au bout de la chaîne pour trouver de nombreux bonus. Sautez sur l'échelle vers la fin de la chaîne et montez-y. Avancez de grille en grille en abattant à chaque fois l'ennemi sur la grille suivante pour arriver au levier. Abattez l'ennemi puis activez le levier : le pseudo ascenseur est réactivé. Suivez le tapis roulant à droite en évitant les jets de vapeur jusqu'à " l'ascenseur ". Là, sautez sur l'ascenseur puis sur le rebord au fond (sur la plan de caméra) : suivez le rebord vers la gauche pour trouver la cage n°6. Revenez sur l'ascenseur puis montez en haut et sautez sur le tapis roulant à gauche. Avancez jusqu'au bout en évitant les jets de vapeur. Une fois au bout, suivez la passerelle vers la droite et tombez en bas de l'échelle pour trouver un tonneau contenant des bonus. Remontez en haut de l'échelle puis sautez sur la plate-forme violette. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver tout au bout de la chaîne : vous trouvez la cage n°7. Revenez un peu en arrière et sautez sur la grille à gauche. Vous voilà face à un gros hoodlum. Battez d'abord le sorcier pour obtenir la BOITE ROUGE puis battez le gros monstre. Il ne vous reste plus qu'à quitter la section par le tunnel par lequel le gros ennemi est arrivé.

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Remontez la chaîne en sautant sur les planches puis sautez sur le rebord à gauche au bout. Suivez le couloir pour arriver face à un boss. Pour le vaincre, il faut faire monter la pression de la machine au maximum ! Pour faire monter la pression, il faut tirer sans relâche sur la cible au-dessus de la machine : dès que vous arrêtez de tirer sur la machine, la pression retombe ! Une fois la pression maximale atteinte, des ennemis vont apparaître. Une fois battus, les points de vie du boss baisseront et vous devrez reprendre la manoeuvre depuis le début. Une fois ce difficile boss vaincu, entrez dans le couloir qui vient de s'ouvrir à droite pour finir la section.

Section 5

Cages :
Evolution :
Sauve qui peut ! La lave monte dans la section alors ne vous y attardez pas ! Suivez le parcours le plus vite possible pour vous en sortir ! Vous aurez essentiellement des sauts à faire, des grilles à vous accrocher, des sauts entre deux parois à faire, quelques gêneurs à éliminer et des ballons sur lesquels il faut rebondir.

NIVEAU 9 : La Tour du Leptys

Cages : 10
Sections : 5

Section 1

Cages : 4
Evolution :
Montez en haut de la vigne en face de vous et entrez dans la grotte. Montez en haut de l'échelle qui s'y trouve puis abattez les hoodlums dans la salle où vous débarquez. Prenez la BOITE ROUGE qui apparaît et utilisez-la pour détruire la porte au fond. Entrez dans le tunnel que vous venez d'ouvrir et passez au-dessus de la lave grâce aux grilles. Suivez le chemin de caisses de gauche et explosez la cage n°1. Suivez les caisses puis entrez dans le trou un peu plus loin. Suivez le tunnel et sautez sur les caisses au bout. Abattez tous les " petits " ennemis pour obtenir une BOITE ROUGE qui vous permettra de détruire le " gros ". Trois autres gros ennemis feront leur apparition : soyez tenace ! Abattez ensuite les deux magiciens hoodlums puis l'ennemi. Ensuite, faites le défi chaussure pour obtenir une BOITE JAUNE. Ne vous envolez pas mais restez plutôt au sol et détruisez les ennemis pour obtenir une BOITE ORANGE. Prenez-la et transformez-vous en missile et entrez dans la grosse cage au fond par le dessous pour exploser la cage n°2. Prenez la BOITE JAUNE et volez jusqu'à la vigne. Prenez alors la BOITE BLEUE et allez d'anneau en anneau puis jetez-vous sur le rebord au fond. Suivez le tunnel en abattant les ennemis puis accrochez-vous de nouveau aux anneaux pour rejoindre le tunnel suivant. Cassez-y la cage n°3 puis suivez le tunnel. Vous revoilà dans la première salle. Abattez l'ennemi volant puis prenez la BOITE JAUNE qu'il laisse pour rejoindre le rebord au-dessus. Accrochez-vous à la grille au plafond puis allez au bout de celle-ci en évitant les jets de vapeur. Une fois au bout, lâchez-vous sur le rebord puis suivez le tunnel. Prenez la BOITE BLEUE au bout puis allez de colonne en colonne jusqu'à la dernière : là, accrochez-vous aux anneaux puis à la grille sur le mur en face. Sautez sur la grille suivante puis sur les petits rebords. Accrochez-vous à la plate-forme à gauche puis montez aux grilles et accrochez-vous à celle au plafond. Allez au bout de celle-ci puis accrochez-vous à l'anneau pour atteindre le rebord au fond (si vous n'êtes plus sous la boîte bleue, passez en planant). Avancez dans le couloir et tournez tout de suite à droite. Allez tout au bout et cassez la cage n°4. Prenez la BOITE ROUGE puis revenez dans le couloir et explosez la porte. Avancez jusqu'aux caisses puis sautez sur la corniche et accrochez-vous au plafond : allez tout au bout de la grille et lâchez-vous : la sortie est à gauche !

Section 2

Cages : 6
Evolution :
En entrant, allez abattre les deux ennemis volants au-dessus du pont à droite. Allez prendre la BOITE BLEUE puis montez en haut de l'escalier. Abattez les deux ennemis puis sautez sur la plate-forme à droite. Accrochez-vous au deuxième anneau et rebondissez du ballon jusqu'au rebord avec une BOITE ORANGE dessus. Là, prenez la boite orange puis foncez vous mettre sur l'interrupteur à côté puis filez exploser sur la cage n°5 qui se trouve en haut de l'escalier que vous avez emprunté tout à l'heure. La cage explosée, revenez en bas de l'escalier et prenez la BOITE ROUGE. Défoncez la porte et prenez le tas de bonus derrière. Explosez la seconde porte et actionnez le levier derrière. Reprenez la BOITE BLEUE et remontez en haut des escaliers. Allez au bout de la chaîne d'anneaux. Une fois arrivé, prenez sans tarder la BOITE JAUNE et envolez-vous jusqu'à la plate-forme au-dessus. Sautez rapidement de plate-forme en plate-forme (car elles s'effondrent !) puis rebondissez sur les ballons jusqu'en haut de la salle. Attendez que le " tourniquet " s'aligne avec votre plate-forme pour sauter dessus puis sautez sur l'escalier à gauche. Montez en haut de l'escalier et explosez la cage n°6. Prenez la BOITE BLEUE puis commencez le parcours d'anneaux et de ballons. Ce n'est pas la chose la plus facile au monde mais c'est loin d'être insurmontable. Une fois arrivé (vous avez fait simplement le tour de la salle en fait !), sautez sur le tourniquet puis prenez la BOITE JAUNE dès que vous passerez à son niveau : Envolez-vous alors jusqu'en haut de la structure. Exterminez la vermine qui vous assaille puis prenez la

BOITE BLEUE qu'ils laissent. Utilisez l'anneau volant pour monter sur la plate-forme au-dessus de vous. Entrez dans la salle et montez en haut de l'échelle. Sautez sur l'échelle suivante puis accrochez-vous aux barreaux au plafond. Une fois au bout, tombez puis abattez l'ennemi. Montez en sautant entre les deux murs jusqu'au rebord avec une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour passer sur le rebord en face. Sautez sur la plate-forme suivante puis montez en haut des échelles.
Une fois en haut, sautez sur la plate-forme et prenez-y la BOITE JAUNE. Volez jusqu'aux deux murs entre lesquels vous devez sauter pour monter. Une fois en haut, sautez sur l'échelle et prenez la BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau pour rejoindre l'échelle suivante. Ensuite, sautez prendre au vol la BOITE JAUNE et utilisez-la pour voler jusqu'en haut de la salle en allant de boîte jaune en boîte jaune. Montez en haut des escaliers puis remontez la chaîne de plates-formes en essayant d'abattre le hoodlum volant ou de l'éviter. Vous remarquerez des ballons sous les plates-formes : sautez sur le dernier pour rebondir et prendre une BOITE BLEUE : elle vous permettra de vous accrocher à l'anneau vers la fin des plates-formes, vous permettant d'atteindre la cage n°7. Prenez tous les bonus puis prenez la BOITE BLEUE au fond du couloir et rebondissez de ballon en ballon (décidément, ils aiment les ballons chez ubi !) : le dernier est habité : abattez d'un coup son occupant puis rebondissez dessus et chopez l'anneau au vol puis finissez sur le rebord ! Tombez dans le trou et explosez la cage n°8 à votre droite puis prenez les bonus et suivez le couloir. Vous arriverez dans une très haute pièce remplie de ballons et qui se remplit de lave : votre objectif est simple : sauvez votre peau et sautez de ballon en ballon jusqu'en haut ! Ne loupez pas la cage n°9 à mi-parcours. Une fois tout en haut explosez la cage n°10 (la dernière du jeu !!) puis suivez le couloir pour finir cette terriblement difficile section !

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Pour cette section assez fun, vous voilà aux commandes d'un vaisseau volant armé ! Lors des phases de déplacement rejoignez la salle suivante. Lors des phases de tirs, tirez sans arrêt et mitraillez tout ce qui est ennemi ! C'est tout simple, nan ?

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Montez tout bêtement en haut de la tour en montant les escaliers. Faites le plein de lums rouges et prenez les bonus au passage. Vous affronterez alors Reflux une nouvelle fois ! Si vous avez eu toutes les cages, votre barre de vie sera encore plus longue que celle du boss ! Un comble ! Mais rassurez-vous, cela ne sera pas de trop !
L'arène est parsemée de BOITES ROUGES, BOITES BLEUES et de lums rouges. Evitez les boules d'énergie jusqu'à ce qu'il tende son bras hors de son bouclier : envoyez-lui alors dessus votre grappin et électrocutez-le afin que le bouclier se dissipe : le mieux est de le locker et de l'électrocuter en bougeant. Le bouclier détruit, filez prendre une BOITE ROUGE et lancez vos poings dessus jusqu'à ce qu'il fasse renaître son bouclier. Recommencez alors l'opération depuis le début jusqu'à vider sa barre de vie.
Reflux va alors devenir gigantesque et vous projète sur le bord du terrain. Faites le tour du terrain jusqu'à la BOITE BLEUE en ramassant les lums rouges pour vous refaire une santé. Une fois sous la boîte bleue, revenez à votre point de départ (la boîte rouge) et accrochez-vous à l'anneau : Reflux va alors poser son bras à terre. Prenez vite la BOITE ROUGE et remontez le long de son bras jusqu'à la boule sur son dos : frappez-la sans relâche. Reprenez l'opération jusqu'à vaincre. Dans cette phase, Reflux dispose de deux attaques : un coup horizontal (mettez-vous dans un trou) et une attaque où il frappe le sol (sautez pour l'éviter, sinon vous vous envolez : si cela vous arrive, planez pour éviter le coup)
Votre objectif pour finir cette troisième phase est de voler jusqu'en haut en allant de plate-forme en plate-forme grâce aux BOITES JAUNES. Ce n'est pas facile car certaines fois il faudra redescendre et que le chemin n'est pas toujours évident à voir, il faut en plus éviter les anneaux d'énergie que vous lancera Reflux (mais comme ils ne vous poussent pas, on va dire que ce n'est pas le plus grave !). Une fois en haut, vous prenez une BOITE ORANGE ! Sans plus attendre transformez-vous en missile et accélérez pour automatiquement aller exploser sur la boule d'énergie sur le boss

Ultime combat (Section 5)

Cages : 0
Bataille :

Vous commencez aux commandes de la mitrailleuse de l'engin volant que vous pilotiez dans la section 3. Mitraillez le boss tout en détruisant les boules d'énergie qu'il vous envoie. A force de tirs, le bouclier du boss se cassera : tirez alors dans la boule d'énergie dans son dos (qu'il montrera en fonçant vers vous) pour lui infliger des dégâts et le faire se poser.
La boule éclate en de nombreux hoodlums qui vont chercher à aller jusqu'au boss pour le recharger en énergie. Vous contrôlez le vaisseau (injouable) en rase-mottes et devez lancer des bombes pour détruire les hoodlums et éviter qu'il ne se refasse trop de points de vie.
Vous reprendrez alors à la phase 1 et recommencerez le manège jusqu'à ce qu'il n'ait plus de points de vie ! Reflux sera alors détruit et vous n'aurez plus qu'à transformer André en lum rouge pour finir le niveau et le jeu ! Bye !

REPARTITION DES CAGES DANS LES NIVEAUX ET SECTIONS

NIVEAU 1 : LE CONCILE DES FEES / 0 cage

Section 1 : 0
Section 2 : 0
Section 3 : 0
Section 4 : 0
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 2 : LA FORET DE CLAIRE-FEUILLE / 10 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 3
Section 3 : 4
Section 4 : 1
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 3 : LES MARAIS CRAPOTEUX / 9 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 2
Section 3 : 1
Section 4 : 2
Section 5 : 1
Section 6 : 1

NIVEAU 4 : LA LANDE AUX ESPRITS FRAPPES / 9 cages

Section 1 : 4
Section 2 : 2
Section 3 : 3
Section 4 : 0
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 5 : LE DESERT DES KNAARENS / 12 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 2
Section 3 : 5
Section 4 : 1
Section 5 : 2
Section 6 : 0

NIVEAU 6 : LE GRAND RACCOURCI / 0 cage

Section 1 : 0
Section 2 : 0
Section 3 : 0

NIVEAU 7 : LE SOMMET D'OUTRE NUEES / 3 cages

Section 1 : 0
Section 2 : 2
Section 3 : 1

NIVEAU 8 : LE QUARTIER GENERAL HOODLUMS / 7 cages

Section 1 : 3
Section 2 : 2
Section 3 : 2
Section 4 : 0
Section 5 : 0

NIVEAU 9 : LA TOUR DU LEPTYS / 10 cages

Section 1 : 4
Section 2 : 6
Section 3 : 0
Section 4 : 0
Section 5 : 0

TOTAL : 46 SECTIONS ET 60 CAGES !!

+ D'INFOS FORUM

RETOURNER AU DÉBUT DU JEU

Tappez "home" quand vous parlez à quelqu'un .

Reckless Drivin'

© Domark / Atari 1992

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez [Command] + [Option] quand vous cliquez sur "Start" dans le menu principal. Une fenêtre vous demandant le niveau et le véhicule désiré apparaitra. Vous pourrez choisir un niveau de 1 à 10. Utilisez les codes suivants pour choisir votre véhicule:

128: Standard
129: Pickup rouge
130: Cadillac rose
131: Sedan grise
132: VW Bug jaune
133: Décapotable jaune
134: Wagon
135: Sedan bleue
136: Van blanc
137: Sedan jaune
138: Sedan noire
139: Sedan orange
140: Moto noire
141: Moto maron
142: Remorque bleu
143: Semi remorque bleu
144: Camion de transport blanc
145: Bus d'école jaune
146: Bush (ne se conduit pas)
147: 4 roues ATV
148: Moto militaire
149: Arbre (ne se conduit pas)
150: Arbre mort d'hiver
151: Jeep militaire
152: Encore un arbre (ne se conduit pas)
153: Deuxième jeep de l'armée
154: Camion militaire
155: Moto de police (plante le jeu)
156: Voiture de police (plante le jeu)
157: Helicopter de police (plante le jeu)
158: Power-up (Ne se conduit pas)
159: Bonus (x4) (ne se conduit pas)
160: Ligne d'arivée (ne se conduit pas)
161: Huile (ne se conduit pas)
162: Missile (ne se conduit pas: explose)
163: Biche (ne se conduit pas)
164: Piéton (ne se conduit pas)
165: Signe: "Curve Left" (ne se conduit pas)
166: Signe: "Curve Right" (ne se conduit pas)
167: Signe: "Start Two-Lane Traffic" (ne se conduit pas)
168: Signe: "End Two-Lane Traffic" (ne se conduit pas)
169: Signe: "Roadwork Ahead" (ne se conduit pas)
170: Signe: "Road Narrows" (ne se conduit pas)

171: Signe: "Winding Road" (ne se conduit pas)
172: Signe: "Speed Limit 55" (ne se conduit pas)
173: Signe: "No Passing" (ne se conduit pas)
174: Signe: "Route 66" (ne se conduit pas)
175: Bizare (ne se conduit pas)
176: Barriere (ne se conduit pas)
177: Barrière 2 (ne se conduit pas)
178: Barrière 3 (ne se conduit pas)
179: Bulldozer (ne se conduit pas)
180: Camion de travaux (ne se conduit pas)
181: Semi Fuel Tank (ne se conduit pas)
182: Semi Fuel Tank (ne se conduit pas)
183: Tank militaire (ne se conduit pas)
184: Bannière de fin (ne se conduit pas)
185: Herbe (se conduit!)
186: Palm Tree (ne se conduit pas)
187: Splatter (ne se conduit pas)
188: Jump Ramp (ne se conduit pas)
189: Directions (ne se conduit pas)
190: Signe: "Toll Bridge" (ne se conduit pas)
191: Barrière de péage levée (ne se conduit pas)
192: Barrière (ne se conduit pas)
193: Toll Booth (ne se conduit pas)
194: Barrière cassée (ne se conduit pas)
195: Blob (ne se conduit pas)
196: Ligne d'arrivée (ne se conduit pas)
197: Route barée (ne se conduit pas)
198: Explosion (ne se conduit pas)
199: Trou (ne se conduit pas)
200: Boite ouverte (ne se conduit pas)
201: Bateau
202: Glimmering Star (ne se conduit pas)
203: Cargo
204: Transporteur
205: Maison (ne se conduit pas)
206: Mine (ne se conduit pas)
207: Roues cloutées (ne se conduit pas)
208: ?
209: Bateau
210: Ferry
211: Petit bateau
212: ?
213: Signe: "Start Two-Lane Traffic" Square Sign (ne se conduit pas)
214: Signe: "End Two-Lane Traffic" Square Sign (ne se conduit pas)
215: Field (ne se conduit pas)
216: Bosse (ne se conduit pas)
217: ?
218: Hélicopter militaire
219: Missile Explosion (ne se conduit pas)
220: Mine (ne se conduit pas)
221: Torpille (ne se conduit pas)
222: Explosion de torpille (ne se conduit pas)
223: Vague (ne se conduit pas)
224: Transporteur (does not drive)
225: Petite astuce cachée qui dance la Cariocca
226: Base (ne se conduit pas)
227: Cratere (ne se conduit pas)

228: Lumières (ne se conduit pas)
229: Station (ne se conduit pas)
230: Ambulance
231: Ombre (ne se conduit pas)
232: Ombre (ne se conduit pas)
233: Ombre (ne se conduit pas)
234: Finish (ne se conduit pas)
235: Maison désert (ne se conduit pas)
236: Snowy House (ne se conduit pas)
237: Cow (ne se conduit pas)
238: Rampe (ne se conduit pas)
239: Nage (ne se conduit pas)
240: Tunnel (ne se conduit pas)
241: Tunnel (ne se conduit pas)
242: Mur invisile (ne se conduit pas)
243: Station (ne se conduit pas)
244: Petite maison (ne se conduit pas)
245: Blob (ne se conduit pas)
246: Plante (ne se conduit pas)
247: Blob (ne se conduit pas)
248: Camion de fuel
249: Autre jeep militaire (ne se conduit pas)
250: Barre militaire (ne se conduit pas)
251: Ombre de barre militaire (ne se conduit pas)
252: Station explosée (ne se conduit pas)
253: Mine (ne se conduit pas)

Redneck Rampage

© Interplay / Xatrix 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez les codes suivants (en AZERTY) :

RDBETQ	Message "Eat me!"
RDCLIP	Passe-muraille
RDCLUK	
RDCRITTERS	Monstres ON/OFF
RDELVIS	Invincibilité
RDGUNS	Toutes les armes
RDHOUNDDOG	Invincibilité
RDINVNTORY	Tout l'inventaire
RDITE,S	Tous les objets avec les clés
RDKEYS	Donne toutes les clés
RDQLL	Donne tout (armes, munitions, vies, item et clés)
RDSKILLx	Change le niveau de difficulté (x = 1 à 4)
RDRQTE	Affiche le nombre d'images par seconde
RD,EQDOZxyy	Changer de niveau (x = 1 ou 2 ; yy = 01 à 07)
RD,OONSHINE	Moonshine (pour courir plus vite)
RD,ONSTERS	Monstres On/Off
RDDEBUG	Détail des actions
RDRQFQEL	Affiche un texte
RDSHOZ,QP	Carte entière
RDTEQCHERS	Affiche un texte
RDUNLOCK	Débloquer toutes les portes
RDVIEZ	Vue externe
RDYERQT	Coordonnées

Retour vers le Futur : Le Jeu

© Telltale Games 2010

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 boite 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 disparaitra 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. Dèslors 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 projettera 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 la quelle 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 ver 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 comparaitre 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 taches.

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 cet 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 demander un bol de soupe. Après la dégustation, demandez au cuisinier d'ajouter un peu de sel à la soupe. Pour prendre le sel, le cuisiner 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 comparaitre 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

Emmet 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'enchainement 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 près, 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 boite 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 coté 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 coté 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 essayera 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 disparaitre 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 pouvoir voir Edna, envoyez le bâton dans sa direction. Einstein va le rattraper ce qui fera peur a 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, Emett vous demande de l'aider. Choisissez n'importe quelle réplique pour que l'ancien Marty vienne vers vous. Cachez-vous sous la clôture, Emett 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 ramassez 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 surement 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 Emett, 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 Emett. 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 àTrixie 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 jouerla 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 écopez 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 pou 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 boite de cassette. Discutez une nouvelle fois avec votre père et montrez-lui la pile d'avertissements. Convainquez-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.

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'autre 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 cliquent 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 retournez 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. Évidement, elle va refuser. Discutez alors avec Edna au sujet de Trixie, un homme (Cue Ball) va apparaitre 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 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.

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 essayera 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 boite 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.

Ricochet Infinity

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez [Command] + [Option] et commencez une nouvelle partie.

Risk 2

+ D'INFOS FORUM

ANNULER UN TOUR

Commencez une partie contre l'ordinateur. Quand vous êtes dans une situation délicate, quittez la partie et recommenhcez de suite pour revenir au tour d'avant…

PASSER SON TOUR OU LE NIVEAU

Gagnez la moité de votre tour ou niveau et appuyez sur 3.

Rocksolid

© Aksys Games / Arc System Works

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

2 22399
3 39206
4 56013
5 72820
6 24091
7 40898
8 57705
9 74512
10 25783
11 42590
12 59397
13 76204
14 27475
15 44282
16 61089
17 77896
18 29167
19 45974
20 62781
21 79588
22 30859
23 47666
24 64473
25 81280
26 32551
27 49358
28 66165
29 82972
30 34243
31 51050
32 67857
33 84664
34 35935
35 52742
36 69549
37 86356
38 37627
39 54434
40 71241
41 22512
42 39319
43 56126
44 72933
45 24204
46 41011
47 57818
48 74625

49 25896
50 42703
51 59510
52 76317
53 27588
54 44395
55 61202
56 78009
57 29280
58 4608
59 62894
60 79701

Rollercoaster Tycoon 3

© Atari / Frontier Developments 2005

CHEAT CODES

Renommez un visiteur avec l'un des noms suivants selon l'effet désiré :

`Atari`	Les visiteurs rient
`Chris Sawyer`	Les visiteurs sautent de joie
`Make Me Sick`	Les visiteurs vomissent
`PhotoStory`	Les visiteurs prennent des photos
`Shifty`	Les visiteurs dansent
`A Hitchcock`	Des canards apparaissent
`Andrew Gillett`	Augmenter la valeur du parc
`Andrew Thomas`	Diminue la friction de certaines attractions
`Atomic`	Grosse explosion
`D Lean`	Marche rapide pendant 20 secondes pour le staff et les visiteurs
`David Braben`	Vitesse de lancement des manèges illimitée
`Frontier`	Les attractions ne tombent plus en panne
`Guido Fawkes`	Débloquer l'éditeur de feux d'artifices avancé
`James Hunt`	Véhicule tout terrain à conduire
`John D Rockefeller`	+ 10 000 Dollars
`John Wardley`	Annuler les restrictions de hauteur pour les constructions
`Jon Roach`	Attractions irrésistibles
`Jonny Watts`	Vous voyez ce que le visiteur renommé voit
`Sam Denney`	Grands 8 irrésistibles

S.C. Out

© Kalisto 1992

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

1	Aucun
2	RAFAFE
3	LAXUDI
4	ZOLATU
5	XOVUPI
6	MILOZI
7	ZOKILE
8	BETIXA
9	LOMACE
10	JEFIME
11	TUDEJE
12	JAKURI
13	BOJIRA
14	JILEZO
15	MUBALI
16	LAMANE
17	VOXOLI
18	TEBUMU
19	NUCIDO
20	DOKALE
21	CEMATE
22	XUJIFU
23	RUJELI
24	MOLOJA
25	VONIFU
26	MIXEDU
27	ZUMAVO
28	XUKEXE
29	BIFUTA
30	DAMUDA
31	PAKUNE
32	BEMUMA
33	KAVIMO
34	NUREXA
35	RURAPI
36	JEJAPI
37	NAFAXI
38	FACABA
39	MENIMI
40	MELENA
41	TIVAFA
42	BIJAME
43	LITOVO
44	POMINU
45	TALOLA
46	DUNAVE
47	FIVIDO

48 BUXALI
49 CUFIBO
50 MAMOFU
51 LAVONO
52 ZOBATA
53 REDECA
54 DUMANI
55 LUMERA
56 FUZIBU
57 NICONA
58 JEBINI
59 LAKEXO
60 PIJERU
61 MUVUKA
62 TIKOKE
63 PIVECI
64 XIPAXI
65 VEDAPU
66 CIFABU
67 FADAMA
68 NODOTI
69 MUFUMO
70 MACINE
71 CUDODI
72 KUMEKI
73 MAXULE
74 DEMIFA
75 KATAXE
76 CIZEBE
77 DEFIVE
78 ZICODA
79 KOVABI
80 ZOFOKU
81 FITOJI
82 DUTEJO
83 XUXETE
84 REJITA
85 NIRIPE
86 NAPEMI
87 XERECA
88 KENAVO
89 VUDERU
90 DIRONO
91 JIRURE
92 TEBOVI
93 KORAKA
94 NELARI
95 TAXEDA
96 NUPAXO
97 VACETE
98 FADIMA
99 DONIKO
100 LUTANO
101 ZETIPO

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 boite 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 Personnal 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 Stinckys 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 boite à gants de votre voiture et sélectionnez Bosco Tech Labs comme destination.

Entrez dans le laboratoire puis descendez en utilisant l'élévateur. 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 boite 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 boites 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.

Sam & Max : Episode 302 : The Tomb of Sammun-Mak

© Telltale Games 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Prenez le contrôle de Max et utilisez le pouvoir de Psychio Ventriloquism sur la statue du Weird Squid.

Choisissez ensuite n'importe quelle réponse, elles donnent toutes le même résultat. Sélectionnez la bobine " The Sphunx Challenge " et appuyez sur le bouton Start du projecteur.

Après la cinématique, avancez un peu puis tapez sur le Cookie jar.

Parlez à Nicholas St. Kringle et informez-vous à propos du Sphunx Challenge. Choisissez ensuite la question " Stumped, eh ? ". Ouvrez rapidement la valise puis montez sur la scène. Utilisez le Can o'Nuts sur la table, à gauche. Quittez le théâtre en ramassant le journal sur votre passage. Entrez dans le bâtiment au bout de la ruelle et parlez au Mole Woman.

Discutez à propos des Hieroglyphic funnies puis du Sphunx Inscription. Prenez le contrôle de Max et activez l'Astral Projection. Sélectionnez le Reel 3 : " The Standoff ". Maintenant, donnez la signification des symboles : " Fut Snek Sqwigl ... ".

Sortez de la cabine et allez à droite. Fouillez dans les bagages pour trouver le Sarcophage. Retournez à gauche et ramassez le Drinking Glass posé devant la dernière cabine. Mettez à sa place les cookies.

Passez maintenant au wagon suivant et suivez Jurgen jusqu'à la cabine des Moles. Utilisez le pouvoir du Ventriloquist Dummy sur le Steamer Trunk. Ouvrez ensuite ce coffre pour trouver dedans le Vampire Reverse-Curse. Quittez la cabine et tout de suite après, utilisez le Can o'Nuts. Attendez que Nefertiti passe et commencez à parler avec Jurgen.

Utilisez à ce moment le Ventriloquist Dummy sur elle et dites " The Vampire reverse-curse ". Dites lui ensuite qu'il le trouvera dans le Sarcophage. Suivez-le et parlez-lui quand il sera devant le Sarcophage. Retournez au wagon à gauche et allez récupérer la lettre qu'a laissée Nefertiti dans la cabine de Jurgen.

Allez maintenant au dernier wagon à droite et entrez dans la cabine de Baby Amelia. Fermez le Music Box pour que la jeune fille se réveille. Prenez le contrôle de Max et activez l'Astral Projection. Sélectionnez le Reel 2 : " The Train to Egypt " et mettez le projecteur en marche.

Acte 2

Une fois que la petite Amelia est dans le coffre, chantez-lui une de ses chansons pour qu'elle se calme un peu. Tout de suite après, utilisez le Can o'Nuts pour vous cacher.

Descendez les escaliers (à droite) puis montez sur la pyramide du milieu. Après la cinématique, ne touchez pas le Toybox. Essayez plutôt de prendre la poupée, en bas. Prenez l'allée qui est à droite de la pyramide et appuyez sur le Sconce.

Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et longez le couloir jusqu'à ce que vous trouviez Grandpa Mole en compagnie de Baby Amelia. Si vous vous approchez de la salle, vous serez mort. Observez alors de votre position les Vacations Brochures et dites à Grandpa Mole que vous venez de Stuttgart.

Ce dernier lancera un mauvais sort sur Max. Faites demi-tour et revenez à la grande salle. Prenez les escaliers, à droite du Sconce, et parlez à Jurgen. Epuisez la discussion puis activez le Sconce à votre droite. Prenez les escaliers à gauche et récupérez le Bust of Sammun-Mak à droite. Si vous n'avez pas parlé avec la Mole Woman à propos des Hieroglyphic funnies dans le Reel 1, prenez contrôle de Max et faites-le maintenant.

Si vous l'avez déjà fait, parlez au gardien et choisissez " Straight talk ". Dites ensuite " Riddle " puis " Cucumber cut lengthwise " pour être libéré.

Entrez par le portail de gauche pour arriver devant une chambre avec deux portes. Si vous les franchissez en portant le mauvais sort, vous serez coupé en deux. Lancez alors dans l'une des portes le Bust of Sammun-Mak.

Vous pouvez ainsi entrer en toute sécurité dans la chambre de Nefertiti. Ignorez la discussion avec la petite et avancez vers la table. Dès qu'elle libère le serpent, utilisez le Can o'Nuts pour vous cacher. Après la cinématique, prenez le contrôle de Max (transformé en vache) et utilisez la poupée sur Nefertiti.

Choisissez " I love Sameth and Maximus ! " pour que l'autre Mole vous jette le sort du Sexo Rejexo Hex. Quittez cette pièce et allez voir Grandpa Mole en possédant ce sort. Parlez à Amelia puis utilisez la poupée sur le Sarcophage de gauche. Une fois la petite entre les mains de Grandpa Mole, allez récupérer les Hieroglyphic blocks au coin droit de la pièce.

Retournez maintenant à la partie haute de la grande salle où vous aviez récupéré le Bust. Placez les deux moitiés du Bust dans les deux niches qui se trouvent à côté des deux gardiens. Les ailes de ces derniers formeront un pont. Avant de le traverser, prenez le contrôle de Max et mettez en marche le Reel 3.

Acte 3

Une fois dans le train, revenez à la cabine des Moles et parlez à Mole Man à propos de sa fille. Choisissez ensuite la réponse " On us ". Mole Man vous jette alors un sort. Frappez à la porte des Elves et demandez " Why are you here ? ". Informez-vous deux fois de suite à propos du SECRET PROJECT puis dites " We can get you a kid ". Tapez alors sur la porte de Baby Amelia.

Maintenant passez au Reel 1. Sortez du théâtre et parlez aux Elves dans la cour extérieure. Abordez le sujet du " Toy concept " puis dites " Toy Biplane ". Lorsque le Can o'Nuts sera en votre possession, entrez dans le théâtre et approchez-vous du Sphunx.

Placez dans les narines du Sphunx les Cookies puis dites " Fut Snek Squigl... ". Utilisez ensuite le Can o'Nuts pour entrer sous le grillage. Ainsi vous avez terminé le Reel 1. Passez au Reel 2 et mettez-le en marche. Appuyez sur le bouton où se trouvait le Bust pour que vous vous transformiez en image sur le mur. Marchez sur les ailes des deux gardiens et atteignez la plateforme de droite. Placez enfin les Hieroglyphic blocks dans leurs socles pour terminer le Reel 2.

Redémarrez maintenant le Reel 3 et frappez à la porte des Elves. Demandez à voir Slushie et dites à ce dernier " Kringle wants you ". Allez ensuite à la cabine de Jurgen et jetez un oeil dans le coffre en face.

Après la cinématique, visitez la chambre des Moles et montrez la lettre d'amour à Mole Man. Nefertiti transformera encore une fois Max en vache. Utilisez alors le verre vide sur Max pour obtenir du lait. Posez enfin ce verre près du Cookie Jar, devant la chambre de Kringle.

Frappez sur sa porte et dites " Room Service ". Tout de suite après, utilisez le Can o'Nuts pour vous cacher. Choisissez n'importe quelle option dans votre discussion avec Amelia pour finir le Reel 3 (à ce stade de l'histoire, vous devez avoir déjà terminé les deux premier Reel pour passer automatiquement au quatrième).

Acte 4

Vous voilà sur la scène du théâtre. Choisissez toujours la première réponse aux questions du Papierwaite. Lorsque Sam sera accroché dans les airs, choisissez " Stull for time " pour reprendre son contrôle. Regardez ensuite la Torche juste derrière vous et utilisez-la pour allumer le journal.

Rouvrez votre inventaire et appliquez le journal enflammé sur le " counterweiht " (qui se trouve juste au-dessus de la torche). Lancez ensuite des Cookies dans les Narines du Sphunx pour que Max récupère la poupée. Placez votre curseur sur le méchant et cliquez dessus. Choisissez " Trick Papierwaite " pour que Max regagne sa place. Prenez enfin le contrôle de Max et utilisez la poupée sur Papierwaite.

Sam & Max : Episode 303 : They Stole Max's Brain!

© Telltale Games 2010

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Cet épisode commence par un interrogatoire. Il faut poser les bonnes questions et réagir au bon moment. Voici comment procéder pour chaque personne :

Tout d'abord mettez la pression sur Mole Man en choisissant " Hurry Up ! ". Ensuite accusez-le de mentir en disant " You're Lying ! ". Maintenant vient le tour du gorille Minion. Choisissez " Hurry Up ! ". Attendez un peu et lorsqu'il commence à parler de la souris, dites " What Rat !? ".

En attrapant la petite souris, demandez " Directions Where ? ". Si vous avez loupé la question, tapez " Tell me more " puis " Again ". Lorsque vous passez au touriste, selectionnez " Hurry Up ! " ensuite quittez la discussion en choisissant " Leave ". Retournez à Frankie the rat et accusez-le de mentir en sélectionnant " You're Lying ! ".

Menacez-le avec votre pistolet en choisissant " Threaten " pour qu'il crache le morceau puis tapez trois fois de suite sur " Tell Me More ". Quittez la discussion avec " Leave " et dirigez-vous vers Dark Alley. En parlant au touriste, tapez " Hurry Up ! " puis attendez un peu. Lorsque la liste des choix réapparait, cliquez sur " You're Lying ! ".

Dirigez-vous maintenant au Sign Spinner et accusez Minion de mentir en choisissant " You're Lying ". Choisissez ensuite " Tell Me More ! ", " Hurry Up ! " et enfin " Noir ".

Acte 2

Prenez les escaliers à gauche et entrez dans le Planetarium. Après la cinématique, entrez dans l'exposition Egypt, en haut à gauche. Jetez un œil dans le Brain Urn à votre droite. Revenez maintenant à la grande salle où vous aviez laissé le corps de votre partenaire Max. Ouvrez votre inventaire et placez le cerveau dans la tête de Max.

Après avoir fait connaissance avec le Pharaon, faites le tour du jardin (au milieu) sans vous faire repérer par le gorille, à droite. Ramassez ensuite le Tour Headset qui se trouve à côté du comptoir. Jetez un œil sur le téléphone qui est à droite du comptoir pour que votre nouveau compagnon acquière le pouvoir de téléportation.

Téléportez vous alors à l'Office du Papierwaite et utilisez la Rhinoplasty sur la carte qui se trouve sur le bureau. Revenez à l'Info Desk et faites transformer le Pharaon en cité en activant la Rhinoplasty.

Appliquez maintenant sur Sal (l'agent de sécurité du musée) le Tour Headset. Activez ensuite le Hourglass en face de l'exposition Apocalypse, dans la grande salle.

Parlez deux fois de suite à Minion qui se trouve à l'entrée du musée. Lorsqu'il commence à se battre contre le Pharaon, ouvrez votre inventaire et utilisez le Tour Controller. Tapez ensuite sur 4 puis sur 9. Après la cinématique, reprenez le contrôle de Sam pour agir en dehors du Planetarium. Utilisez la Rhinoplasty sur l'image du Hindenburg qui se trouve à droite ensuite transformez le Pharaon en cet objet.

Maintenant tenez-vous en face du grand Tapestry, ouvrez votre inventaire et sélectionnez votre pistolet pour tirer dessus.

Acte 3

Avancez vers le DeSoto (votre voiture) pour que Max entre en contact avec le Doctor Norrington. Allez ensuite à droite et descendez dans les égouts.

Dites à Cultists " Salute " pour reprendre vos objets. Ressortez des égouts puis utilisez la Rhinoplasty sur le Credit Card Sign qui se trouve à gauche de la porte du restaurant Stinky. Transformez-vous en cette carte puis dirigez-vous vers votre voiture. Utilisez-la pour aller au Musée.

Allez à gauche vers la Corn-dogs Pyramid. Après la cinématique, ressortez du musée et allez voir Frankie The Rat. Allez à droite et avant de lui parler, utilisez la Rhinoplasty sur l'image du Toaster qui est accroché sur la vitrine du Nicky T's Radio Yurt. Utilisez ensuite la Futur Vision sur les petites souris et mémorisez leurs choix. Discutez avec Frankie et dites " Gambling " puis " Place a bet ".

Voici la liste des choix :
{l Simian Sucker Punch
Simian Scissor Kick
Gorilla Girly Slap
Gorilla Thigh Squeeze
Space Ape Kidney Punch
Great Ape Leg Sweep

Voici comment analyser ce problème en vous référant à la petite discussion des rats lorsque vous aviez utilisé la Futur vision ;

La première souris va choisir entre les coups de poing (Punch et Slap) ou les coups de pied (Kick, leg et squeeze), éliminez l'une de ces deux catégories d'après ce qu'elle a choisi (Il faut faire attention à ce qu'elle dit, car parfois dans la discussion elle regrette de ne pas avoir choisi l'autre option. Ce qui veut dire que cette dernière était la bonne).

La deuxième va choisir entre les trois types d'attaques : Simian, Gorilla et Ape. Eliminez la catégorie que vous entendez.

La troisième va prononcer le nom complet de l'attaque qu'elle va choisir, éliminez-le. En procédant ainsi, il ne vous reste qu'un seul choix à faire, qui sera évidemment le gagnant. Parfois la troisième souris choisira une attaque que vous avez déjà supprimée. Dans ce cas, deux choix s'offrent à vous. L'une est la gagnante et l'autre conduira à un match nul. Dans le second cas, réutilisez la Futur Vision et relancez un nouveau pari " Place a bet ".

Une fois votre récompense en poche (Pendant of Inquisituion), utilisez le DeSoto pour retourner au musée. Transformez Max en Toaster et allez à gauche. Après la cinématique, prenez l'allée de droite et inspectez la Console. Appuyez ensuite sur le bouton vert " Toaster button ".

Sortez du musée et allez au Gift Vault. Transformez encore une fois Max en Toaster et parlez à Sal. Dites " Gift " ensuite " Toaster " pour gagner un Medallion of Tithing. Allez maintenant à gauche et utilisez la Rhinoplasty sur le distributeur de journaux " Big news ! ".

Remontez dans votre voiture et dirigez vous vers Straight & Narrow. Transformez Max en Storm Cloud puis parlez à Grandpa Stinky. Dites tout simplement " Kneel " pour avoir la dernière récompense l'Ornament of Fealty. Retournez enfin au musée et longez l'allée de droite. Avec les trois médaillons, vous pouvez accéder au trône de Sammun-Mak. Utilisez alors le Brain Screw sur la tête de ce dernier.

Acte 4

Choisissez tout d'abord Max dans la liste des choix. Utilisez la Futur Vision sur Skun-ka'pe puis reprenez le contrôle de Sam. Choisissez Taunt puis dites " Age Taunt ". Tapez encore une fois sur Taunt et dites " Mole Man Taunt ". Tapez une dernière fois sur Taunt puis sur " Getting Dumped Taunt ". Sélectionnez enfin " Finish him ".

Maintenant, vient le tour de Sammun-Mak. Tapez tout d'abord sur Max dans la liste des choix. Dites " Kneel " et pour finir " Salute ".

Sam & Max : Episode 304 : Beyond the Alley of the Dolls

© Telltale Games 2010

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Appuyez sur le Secret Button derrière le comptoir ensuite activez la radio. Prenez le contrôle de Max et utilisez le Mind Reading sur Stinky. Parlez à la jeune fille à propos du " BACKUP Tunnel ". Réutilisez sur elle le Mind Reading.

Examinez la Pile of Peanut Butter Balls qui se trouve sur le comptoir. Ouvrez votre inventaire et mangez une graine en tapant sur le bouton correspondant à " eat peanut butter ball ". Ramassez ensuite une Fudgecicle du Freezer qui est derrière le comptoir, à gauche. Inspectez le Toaster à droite puis donnez le Fudgecicle à l'Inconvenient samulacrum arm. Tapez enfin sur le Toaster pour activer le Stinky's backup tunnel.

Acte 2

Après la cinématique, faites demi-tour et prenez le tunnel qui mène au Stinky's Diner. Parlez à Flint Paper et abordez n'importe quel sujet. Avant de quitter la pièce, utilisez le Mind Reading sur Grandpa Stinky. Redescendez par le même tunnel puis entrez par celui de droite, le Patchouli Smelling Tunnel.

Examinez le Rubbish bin en face pour trouver une lettre. Ouvrez votre inventaire et lisez-la. Prenez Contrôle de Max et téléportez-vous vers Sal. Ramassez le Ventriloquist Dummy à votre droite et utilisez-la sur le Warehouse door.

Discutez maintenant avec Sal à propos du " Cake ". Utilisez ensuite la Rhinoplasty sur le Delicious Drawing qu'il vient de dessiner. Téléportez-vous au Stinky's Cell et transformez Max en Scary Uzbekian Cake. Téléportez-vous encore une fois au Stinky's Cell pour révéler la vraie identité du Doctor S.

Entrez par le tunnel de gauche, le Well Constructed Tunnel.

Utilisez le Mind Reading sur Harry puis tapez sur le gong qui se trouve sur la table. Parlez à Harry à propos de son Oncle Morty puis utilisez le Psychic Ventriloquism sur la photo que montre ce denier. Réutilisez le Mind Reading sur Harry ensuite appliquez le Psychic Ventriloquism sur la photo, encore une fois.

Prenez l'ascenseur au coin et examinez le téléphone (à droite) pour que Max l'enregistre dans sa liste.

Retournez au Clone Chamber par le même tunnel que vous venez de traverser. Inspectez le Clone Cooking Controls à votre gauche puis traversez le tunnel qui mène au musée. Tapez sur la porte à gauche puis utilisez le Mind Reading sur le Papierwite qui se cache derrière. Utilisez ensuite le Security Panel juste à côté. Informez-vous sur les " Tentacles " puis sur le " Cthonic Destroyer ".

Acte 3

Retournez à la Clone Chamber et examinez l'Important Cloning POD, à droite. Prenez ensuite le Well Constructed Tunnel et parlez au Doctor Momma Bosco à propos du " Your Clone Tanks ". Quittez la discussion et utilisez sur elle le Mind Reading. Rediscutez avec elle et demandez " Who hired you !? ". Demandez ensuite " Now can you helps ? " puis dites " I've got an idea... ". Quittez la discussion et téléportez-vous au Sal's New Job.

Utilisez le Psychic Ventriloquism sur le Warehouse door puis allez à gauche. Parlez à Bluster Blaster (la console de jeux-vidéo) et demandez de ses nouvelles en tapant sur son nom dans la liste des choix. Informez-vous sur Bosco pour

obtenir la Bosco's Letter. Téléportez-vous maintenant au Bosco Tech et examinez le Dimensional Destabilizer à gauche.

Vous devez trouver la bonne combinaison pour obtenir le Cthonic Destroyer. Cette machine contient quatre boutons. Chaque bouton possède trois numéros (1, 2 et 3). Laissez à chaque fois un bouton sur un numéro fixe et changez les trois autres.

Par exemple : laissez le premier bouton sur le 1 et essayez avec les autres boutons tous à la fois le 1 puis le 2 puis le 3.

Si rien ne se passe, changez le premier bouton sur le 2 et faites la même chose avec les autres. Si encore rien ne se passe, mettez le premier bouton sur le 3 et changez successivement les autres de 1 à 3.

Lorsqu'un bouton sera dans sa position exacte, Sam placera dessus une petite feuille sur laquelle est inscrit l'expression " Don't Touch ".

A ce moment, fixez un bouton et changez les deux autres. Continuez ainsi jusqu'à ce que Sam revienne avec le Cthonic Destroyer en main.

Allez au Clone Chamber et utilisez le Cthonic Destroyer sur les Tentacles. Placez l'ADN de Momma Bosco puis la Lettre dans le Clone Cooking Controls. Allez maintenant vers le grand trou à droite et examinez la plateforme flottante. Une fois que vous avez zoomé dessus, placez le curseur sur les plateform lights, ouvrez votre inventaire et sélectionnez votre Big Gun.

Réexaminez la plateforme puis tirez sur le Coffee Mug. Téléportez-vous maintenant au Stinky's Cell puis sélectionnez " Go to the ToyBox " dans la liste des choix. Prenez le contrôle de Max et utilisez le Psychic Ventriloquism.

Acte 4

Prenez le contrôle de Sam et Parlez à Charlie Ho-Tep à propos du " Junior ". Placez votre curseur sur le piano et tapez dessus.

Sélectionnez " Take 2 Tablets 4 the Mind Plague ". Tapez encore une fois sur le piano et sélectionnez " Flaming Crowns ". Tapez une dernière fois sur le piano et sélectionnez " Face of Darkness ". Reprenez le contrôle de Max et approchez-vous des clones de Sam qui se trouvent à droite. Une fois en haut, cliquez sur le Swinging Tentacle.

Prenez le contrôle de Sam et cliquez sur le piano. Choisissez " Tabula Charlie ". Maintenant reprenez le contrôle de Max et utilisez le Mind sur Sam. Utilisez ensuite la Rhinoplasty sur l'image de Charlie qui apparait dans les airs. Appliquez enfin le Psychic Ventriloquism sur le ToyBox et sélectionnez " Norrington Voice ".

Sam & Max : Episode 305 : The City that Dares not Sleep

© Telltale Games 2010

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Parlez à Momma Bosco puis utilisez l'ascenseur au coin droit. Sortez du Lab et allez à gauche. Parlez à Grandpa Stinky à propos du " Corn Dogs ". Quittez la discussion puis ramassez le paquet de Corn Dogs à côté. Ouvrez votre inventaire et activez-le en appuyant sur le bouton qui y correspond. Approchez-vous du camion et appuyez sur le bouton correspondant à " Wave Corn Dog ". Allez un peu en bas, près de la flaque d'eau, et tapez sur " Eat Corn Dog ".

Grimpez ensuite à l'échelle (à droite) et parlez à Satan. Sélectionnez " Behind the Scenes " dans la liste des choix. Mettez le curseur sur le microphone et échangez-le avec un Corn Dog à partir de votre inventaire.

Ouvrez votre inventaire et activez encore une fois le Corn Dogs. Allez près de votre voiture (le DeSoto) et tapez sur " Wave Corn Dog ".

Approchez vous de la flaque d'eau, en bas, et tapez " Eat Corn Dog ". Entrez au Labo et parlez à Featherly (la poule) à propos d' " Egg ? ". Parlez ensuite au C.O.P.S à propos des " Viruses " puis discutez avec Momma Bosco et dites " Dimensional Destabiliser ". Demandez enfin à l'agent Superball " Turn Around ".
Ressortez et placez l'Œuf dans la flaque d'eau. Montez enfin dans la DeSoto.

Acte 2

Combinez l'Espresso Beans (dans votre inventaire) avec le Food Processor qui se trouve sur la table du milieu. Utilisez le tube dans le coin pour monter à l'étage. Tapez sur la Tumor puis entrez par la porte, à gauche. De retour à la cuisine, réutilisez le tube. Entrez ensuite par le tube de gauche sur lequel il y a un dessin représentant deux jambes.

Après la cinématique, pénétrez dans le tube où est dessiné un trésor puis inspectez le Roach Farm en haut à gauche. Touchez les Spare Cables à droite. Une fois transformés en jouet, heurtez l'étagère où se trouve le Roach Farm trois fois de suite. Reprenez le tube qui mène aux jambes et montrez le Cockroach à Sybil.

Prenez le tube qui mène au cerveau puis prenez celui qui mène aux bras. Utilisez l'Arcade machine pour lancer un mini-jeu. Vous devez dire l'opposé de ce que vous voyez dans les dessins. Par exemple : quand vous voyez un pied écrit dessus " L " (left foot) et un pistolet, vous devez dire " Right Hand Bullet ". Faites cela trois fois (pour gagner trois étoiles) puis choisissez " Congratulations ! ".

Prenez le tube vert ensuite combinez Cockroach avec le Carving Platter à gauche. Prenez le contrôle de Max et sélectionnez " Control Max ". Dirigez-vous vers la lumière du projecteur, derrière vous et continuez d'avancer dans la direction de Bosco-Tech Labs.

Après la cinématique, reprenez le contrôle de Sam et sélectionnez " Go Home ". Parlez ensuite à Sal.

Reprenez le contrôle de Max et avancez tout droit. Explorez le Battery Park puis entrez par la porte qui mène au Brain.

Acte 3

Quittez la discussion et utilisez le Circuit Breaker derrière le bureau à gauche. Prenez le contrôle de Max et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le vaisseau de Skun Ka'pe. Tapez dessus puis reprenez le contrôle de Sam. Examinez

le Memory Book et choisissez le Skunkape Flagship slide.

Prenez contrôle du troisième oeil (avec le même bouton pour prendre le contrôle de Max) et choisissez Clone SP-42-X. Ouvrez le Fuse Box à droite puis buvez du Water Bottle. Videz le tout sur le Fuse Box. Prenez maintenant contrôle du HW-021-S et utilisez Le Hamster Wheel. Tapez sur le Backdrop puis examinez les Wires.

Entrez par la porte à droite puis parlez au cerveau de Sammun Mak. Sélectionnez quatre fois de suite " Mole Man ". Discutez maintenant avec Grandpa Stinky. Abordez deux sujets (n'importe lesquels) puis sélectionnez Grandpa Stinky. Demandez ensuite où se trouve Skunkape. Quittez la discussion et ressortez du clone (en appuyant sur le bouton de sélection de personnage).

De retour au cerveau, prenez le contrôle de Max. Allez vers la tour du Cloning Chamber derrière vous et tapez dessus. Reprenez le contrôle de Sam et examinez le Memory Book. Choisissez le Cloning Chamber Slide et mettez-le dans l'Astral Project.

Acte 4

Utilisez le Fog Machine à droite puis avancez vers les rayons laser. Avancez tout droit puis mettez votre curseur sur la Camera, à gauche. Ouvrez votre inventaire et appliquez dessus la photo du ToyBox. Dans votre discussion avec Skunka'pe, choisissez d'abord le " Toy Robot " puis " For This Bomb ". Traversez enfin le Tunnel au fond à droite qui mène au Bosco Tech Labs.

Utilisez le Robot sur les Tentacules. Après la cinématique, jetez un oeil sur le Record Sehlf et ramassez le disque " Are You There, Great Bear Spirit ? ". Placez-le dans le Record Player juste à côté. Tapez sur le Tear Duct qui se trouve entre les deux tubes vert et bleu. Donnez à Momma Bosco le Max's Snot pour finir.

Sam & Max : Saison 2 : Au-Delà du Temps et de l'Espace

© Telltale Games 2010

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : le père noël est une enflure

Bureau de Sam & Max

Après la discussion entre Sam et Max, un robot géant arrive et essaye de détruire votre immeuble pour vous tuer. Sortez alors de votre bureau et parlez à ce robot. Proposez-lui de lui poser une question. Demandez-lui ensuite s'il est venu pour les vacances.

Quand il se tourne et commence à réfléchir, revenez à votre bureau, approchez-vous de la fenêtre et retirez le remontoir du robot pour le désactiver. Revenez dans la rue pour connaitre l'identité de la personne qui vous envoie ce robot ; il s'agit du père noël.

Pôle nord

Avancez et parlez aux trois garçons de la bande à Bubulle. Demandez-leur pourquoi ils n'entrent pas. Ils vous informent que le père noël a pété les plombs et qu'il tire sur tout ce qui bouge. Entrez alors dans l'atelier du père noël et parlez au lutin qui se trouve à gauche du sapin de noël.

Ses larmes servent à arroser le sapin mais il est très gai et n'arrive pas à pleurer. Dites-lui que vous pouvez le faire pleurer. Dites-lui ensuite que le père noël n'existe pas pour y réussir. Prenez ensuite son arrosoir, la poupée de Betty la boxeuse et le labyrinthe le plus nul du monde qui se trouvent devant le sapin.

Sortez de l'atelier et allez à gauche où se trouve la plante en forme d'étoile et arrosez-la pour qu'elle grandisse et atteigne le cheminée.

Utilisez cette plante pour entrer dans la salle du père noël. N'alertez pas ce dernier et inspectez le parchemin qui se trouve à droite de la cheminée. Vous découvrez que le père noël est possédé par un démon. Vous devez alors trouver le moyen de l'exorciser à l'aide des figurines des quatre cavaliers et la chanson du gentil démon. Le disque de cette chanson se trouve sur l'armoire de gauche, donc prenez-le. Quittez la salle, allez vers votre voiture et choisissez de rentrer au bureau.

Rue du commissariat

Allez à droite vers le garage Pimp le car. Demandez aux F.L.I.C.S de customiser votre voiture et choisissez le style cavalier de la mort qui est le seul style disponible. Pour gagner la customisation vous devez réussir l'épreuve de conduite.

Cette épreuve consiste à écraser un nombre indiqué de poupées vaudou pendant le temps imparti.

Vous devez écraser en tout 30 poupées. Restez alors sur le bas coté à droite ou à gauche pour tomber sur de nombreuses poupées à écraser. Evitez de rouler sur les tremplins et ne ratez aucune poupée pour réussir cette épreuve et obtenir la figurine du cavalier de la mort sur votre voiture. Vous pouvez refaire l'épreuve pour gagner d'autres objets optionnels mais qui ne sont pas utiles pour le déroulement de l'histoire.

Allez ensuite vers votre voiture et prenez la figurine du cavalier installé sur le capot. Allez ensuite au restaurant de Stinky à la recherche du deuxième cavalier.

Parlez-lui et demandez ; on gagne quoi au quiz-tionnaire ? Demandez ensuite à participer à ce jeu. Avant de remplir votre feuille de réponses qui se trouve sur la table vide, à gauche, allez voir la tête d'Abraham. Dies-lui que vous pensez que la réponse est B. Sybil choisira la bonne réponse tandis que le cafard répondra toujours par D. il ne vous reste alors que la réponse C. les concurrents vont répondre en commençant par Abe ensuite Sybil et enfin le cafard. D'après Stinky qui triche, toutes leurs réponses sont fausses. Répondez ensuite à la question avec le dernier choix qui reste. Pour ne pas dévoiler sa tricherie Stinky vous déclarera vainqueur et vous donnera la figurine du cavalier comme récompense.

Sortez du restaurant et allez vers le robot qui se trouve à gauche de votre immeuble. Parlez au rat Jimmy deux-dents. Il refuse de vous donner la figurine du cavalier qu'il a gagné dans un tournoi de boxe. Vous devez alors la gagner à la loyale. Utilisez pour cela la poupée Betty la boxeuse.

Vous devez battre deux rats avant d'accéder à la finale contre Jimmy deux-dents. La tactique dans les combats et la suivante ; si le rat lève son poing droit vous devez esquiver à gauche et quand il lève son poing gauche esquivez à droite. Frappez directement après chaque esquive pour toucher votre adversaire. Une fois devant Jimmy, méfiez-vous de sa droite qui peut vous mettre KO d'un seul coup. Après votre victoire, vous gagnez la figurine comme trophée.

Il ne vous reste qu'une seule figurine de cavalier à trouver. Allez alors vers le magasin de Bosco. Regardez en haut pour trouver la radio du paquet montrant la figurine du cavalier qui se trouve à l'intérieur.

Parlez avec Bosco à propos du paquet qu'il trouve du mal à ouvrir et qu'il ne vous laisse pas toucher.
Vous devez trouver un moyen pour distraire Bosco et subtiliser la figurine. Quittez le magasin et allez à l'atelier du père noël.

Pôle nord

Entrez dans l'atelier et utilisez l'ordinateur vert. Sélectionnez la montre comme cadeau. Ramassez ensuite les étiquettes et utilisez l'une d'elles pour envoyer le colis à Bosco.

Rue du commissariat

Revenez chez Bosco qui a déjà reçu son colis. Pendant qu'il va détruire ce nouveau colis, volez la dernière figurine du cavalier. Prenez ensuite la direction de l'atelier du père noël pour finaliser l'exorcisme.

Pôle nord

Entrez dans l'atelier et allez vers le poteau qui se trouve à gauche puis placez les cavaliers tout autour.

Examinez ensuite l'ordinateur rouge et la caisse gluante. Allez au tourne-disque vert et placez le disque de la chanson du démon. Le disque est rayé et vous devez chanter les paroles manquantes. Répétez alors ces paroles dans cet ordre ; Comme de la gelée gélatineuse, dans le Manitoba du sud, au démineur et enfin présence multinationale erratique.

L'exorcisme ne marche qu'à moitié puisque Sam et Max ont oublié de lire ce qui est écrit au dos du parchemin. Maintenant le démon extraterrestre, appelé Présence multinationale erratique, qui possédait le père noël est libre et pourchasse ce même père noël. Entrez alors dans la salle du père noël et ouvrez son coffre pour prendre la bouteille des esprits.

Trois esprits de noël sortent de la bouteille. Celui du passé, celui du présent et le dernier appartenant au futur. Sortez alors de l'atelier du père noël. Vous devez réparer vos gaffes lors des noëls passé, présent et futur. Commencez par celui du présent. Prenez la boule de la zone d'assainissement de la neige et entrez dans le vortex qui vous mène au restaurant de Stinky.

Après la cinématique, utilisez la boule de neige avec la famille du cafard pour les faire fuir et rendre la joie à votre ami le cafard. Quittez ensuite l'endroit par le vortex.

Entrez dans l'atelier du père noël et utilisez l'ordinateur vert pour commander un bain de pied. Utilisez ensuite une étiquette pour l'envoyer à Stinky. Allez ensuite à son restaurant et récupérez la chaussette qui se trouve sur le comptoir. Revenez à l'atelier et entrez dans la salle du père noël. Placez la chaussette dans le fourre-chaussettes pour obtenir une chaussette pleine de charbon.

Sortez de l'atelier et allez à gauche vers le vortex du futur. Vous trouvez Sam et Max du futur coincés au milieu de la lave. Sortez alors du vortex et allez vers le traineau. Placez la chaussette avec le charbon dans la chaudière du traineau et entrez dans le vortex du futur. Elle vous sera utile pour venir en aide à Sam et Max du futur. Quittez ensuite le vortex du futur.

Allez ensuite devant l'atelier et entrez dans le vortex du passé. Vous assistez à une dispute entre Jimmy deux-dents et sa femme. Vous devez l'aider à retrouver son gant porte bonheur. Allumez la télé pour faire sortir la femme de Jimmy. Quand elle rentre, placez le labyrinthe devant sa porte e ouvrez la télé. Quand elle sort, elle sera piégée dans le labyrinthe.

Portez-la avec vous et passez le vortex. Revenez à la rue du commissariat où Jimmy s'apprête à sauter dans le vide. Montrez-lui alors sa femme pour qu'il descende la retrouver. A ce moment Sam lui piquera le gant. Revenez au pole nord, passez le vortex du passé et donnez le gant à Jimmy deux-dents.

Quittez enfin ce dernier vortex. Vous avez maintenant les trois esprits de noël à vos cotés. Utilisez-les contre le démon extraterrestre pour qu'ils le transforment en un plat de gélatine. Le père noël imprudent mangera cette gélatine et perdra la boule encore une fois. Il commence à vous tirer dessus et vous oblige à vous mettre à couvert près de l'ordinateur vert.

Sortez votre arme et tirez sur l'interrupteur pour arrêter l'avion juste au dessus du trampoline. Utilisez ensuite l'ordinateur vert puis tirez sur le canon pour qu'il envoie sa boule dans l'avion. Tirez encore une fois sur l'interrupteur pour remettre l'avion en marche.

Tirez une dernière fois sur l'interrupteur quand l'avion est au dessus du dauphin qui se trouve derrière le père noël. L'avion laissera tomber la boule du canon sur le dauphin qui la fera rebondir sur le père noël. Ce dernier finit dans la caisse gluante qui sera par la suite envoyée très loin.

Félicitations ! Vous avez sauvé Noël et terminé le premier épisode de cette saison.

Episode 2 : Bermuda blues

Rue du commissariat

La ville est en désordre et un portail inter-dimensionnel en forme de triangle poursuit Sybil et absorbe tout sur son passage. Ignorez-le pour le moment et allez au magasin de Bosco.

Parlez à Bosco pour découvrir que le triangle rouge est le triangle des Bermudes. Demandez ensuite comment vous pouvez lui parler.

Il vous informe alors que pour arrêter ce triangle il vous faut un octogone rouge. Le seul octogone qui se trouve dans le coin est le panneau de stop accroché au mur du restaurant de Stinky.

Allez voir Stinky et demandez le plat du jour. Prenez alors le sandwich au granit et allez prendre le panneau de stop qui se trouve à gauche. Revenez ensuite à la rue, attendez que le triangle passe devant vous et lancez-lui le panneau de stop pour qu'il s'arrête. Après que Sybil et Abe soient passés par ce triangle, sautez en compagnie de Max dans ce triangle.

Ile de Pâques

Vous atterrissez alors dans une ile tropicale appelée ile de pâques. Parlez avec les têtes Maoï qui vous informent que la prophétie du volcan détruira tout. Votre mission alors est de sauver l'île.

Sybil et Abe piqueniquent tranquillement sur l'île qui a l'air paisible. Avancez vers l'ancienne grotte sous-marine secrète gardée par le bébé Hoffa.

Il vous interdit l'accès pour le moment. Continuez votre chemin à gauche jusqu'au bar Tiny Tiki où se trouvent les bébés. Parlez-leur et prenez le verre Tiki qui se trouve sur le bar et le maillet qui se trouve par terre.

Approchez-vous du bébé Glenn Miller qui se trouve à gauche et qui prépare le tube de l'été. Pour cela, il a besoin d'un sifflet de train et d'une mélodie. Proposez votre aide et revenez à votre rue.

Rue du commissariat

Allez vers le garage Pimp le car et demandez à essayer le nouveau jeu de conduite de réalité augmentée pour gagner le klaxon. Vous devez cette fois écraser les cornemuses tout en évitant de rouler sur les accordéons. Prenez alors la route et foncez. Vous remarquerez qu'en fin de compte, il n y a pas beaucoup d'accordéons à éviter.

Essayez alors de ne pas rater les cornemuses pour enfin gagner le défi et le klaxon. Vous pouvez refaire la course pour gagner d'autres objets optionnels et inutiles pour le déroulement de l'aventure. Revenez ensuite à l'île de Pâques.

Ile de Pâques

Revenez au bar Tiny Tiki et donnez le klaxon à Glenn Miller. Prenez ensuite votre verre et allez le remplir d'eau auprès du distributeur qui se trouve à gauche du comptoir. Revenez à Glenn et versez l'eau dans la bouilloire. Rien ne se passe puisque le feu n'est pas au point. Revenez alors au distributeur et remplissez votre verre cette fois avec le Feu du pacifique. Versez cette boisson sur le feu pour bouillir l'eau. La bouilloire commence à siffler et génère le son que cherchait Glenn. Comme récompense, il vous donne une Conque avec son tube.

Revenez ensuite à la zone des têtes Maoï. Frappez le gong gris qui se trouve à gauche pour ouvrir un petit triangle. Allez ensuite à droite et frappez le gong qui se trouve près de la fontaine de jouvence pour ouvrir un autre triangle. Allez vers la tête centrale et faites lui écouter le morceau de Glenn qui se trouve dans la Conque. Cette tête commencera à siffler.

Allez rapidement vers la tête qui se trouve à gauche et donnez-lui le sandwich au granit. Il ne pourra pas le manger puisque sa bouche est enterrée, alors il se mettra en rogne et un nuage sombre se formera au dessus de sa tête. La tête centrale sifflera sur le nuage qui passera par le triangle et se retrouvera sur la fontaine. Un éclair jaillira du nuage qui tuera les piranhas qui se trouvaient dans l'eau. Utilisez alors votre verre pour le remplir et allez voir bébé Hoffa.

Ce dernier refuse d'être servi par un amateur. Vous devez alors passer l'épreuve de serveuse. Allez vers le bar et utilisez le plateau de serveuse obtenu par Hoffa avec la machine Surfmania. Vous devez maintenir votre équilibre sans faire tomber le biberon du plateau tout en évitant ceux lancés sur vous. Penchez-vous en avant ou en arrière pour remettre le biberon au centre du plateau et tenez le coup jusqu'à la fin de l'épreuve.

Revenez ensuite à la fontaine de jouvence et remplissez votre verre. Revenez à Hoffa qui acceptera cette fois d'être servi par vous. Après la disparition de Hoffa, vous avez accès librement à la grotte.

Ancienne grotte sous-marine secrète

Parlez aux chimpanzés marins et choisissez Trêves de mensonge dans le dialogue.

Prétendez ensuite que Max est le véritable prêtre. Vous devez réaliser les trois prophéties pour arriver à convaincre ces créatures. Allez ensuite à droite et frappez le gong doré. Observez la stalactite en forme d'oreille puis ramassez l'escargot à bave rouge et prenez la boule de bowling qui se trouve au centre. Allez ensuite à gauche près de l'épave de l'avion et saisissez le guide touristique.

Revenez à l'ile et frappez le gong gris qui se trouve entre les deux têtes. Revenez voir les chimpanzés et dites-leurs que les pieds vont consacrer Max. Allez ensuite à droite et utilisez la conque avec le petit triangle des Bermudes. En écoutant la chanson, la statue bougera ses pieds et la première prophétie sera accomplie.

Restez dans la grotte et allez à gauche pour utiliser la radio de l'avion. Choisissez la fréquence 7175 et parlez à Bosco. Choisissez dans le dialogue ; Nous observons votre planète, pour faire peur à Bosco. Dirigez-vous ensuite vers le magasin de ce dernier.

Rue du commissariat

L'escromarché de Bosco est désert puisque ce dernier a quitté les lieux. Prenez une Banang et rendez-vous au restaurant de Stinky. Allez vers le jukebox et lancez l'escargot sur le gong qui se trouve au dessus du jukebox. Utilisez ensuite votre flingue pour tirer sur le gong et faire apparaitre un triangle des Bermudes. Passez par ce triangle pour revenir à l'île.

Ile de Pâques

Allez vers la fontaine de jouvence et remplissez le verre. Buvez ensuite l'eau de la fontaine pour vous transformer en petits Sam et Max. Revenez alors au restaurant de Stinky. Demandez le plat du jour et prenez le sandwich au basalte.

Allez ensuite à l'ile pour récupérer votre forme originale. Allez vers la tête qui se trouve à droite et donnez-lui le sandwich au basalte. Parlez-lui pour qu'elle commence à rire et fasse trembler l'île. Revenez ensuite à la grotte.

Ancienne grotte sous-marine secrète

Allez vers la stalactite en forme d'oreille qui est tombée et prenez-la. Placez-la sur la coquille qui se trouve à gauche pour réaliser la deuxième prophétie. Utilisez ensuite la Banang sur l'urne de cérémonie pour accomplir la troisième prophétie.

Montez dans la capsule qui vous emmène jusqu'au bocal du spectre de monsieur Spatule. Une fois en haut, utilisez le levier puis appuyez sur le bouton d'urgence. Revenez en bas et ramassez la couronne de chaussette et le médaillon du grand prêtre. Trempez ce dernier dans la bave d'escargot rouge et quittez la grotte.

Ile de Pâques

Repérez le gong qui se trouve sur l'ile lointaine contenant le volcan et tirez dessus. Allez ensuite vers le gong gris qui se trouve à droite de la tête de droite. Utilisez le médaillon sur le triangle pour sauver l'ile et terminer cet épisode.

Episode 3 : Les démons de minuit moins le quart

Rue du commissariat

Après le flash back, sortez du bureau pour enquêter sur les attaques de zombies. Allez ensuite chez Sybil. Parlez avec elle et demandez-lui comment fonctionne le Roteur d'âmes. Rendez-vous ensuite chez Stinky et demandez-lui si vous pouvez emprunter sa lampe de bronze. Prenez l'ampoule de la lampe et quittez le restaurant.

Allez vers le garage Pimp le car et parlez avec vos amis de la zombie-fabrik. Vous devez ensuite passer une autre épreuve de conduite dans la réalité augmentée pour gagner la super antenne. Vous devez distribuer des CD aux zombies qui se trouvent dans la ville.

Lancez les CD avant d'être au niveau des zombies pour ne pas rater votre cible. Distribuez tous les cd pour gagner cette épreuve et la super antenne. Vous pouvez encore une fois effectuer cette épreuve pour récupérer d'autres objets.

Allez ensuite vers votre Desoto et choisissez Stuttgart comme destination.

Stuttgart

Avant d'entrer dans le château, allez à droite et fouillez la tombe pour prendre le cerveau. Revenez à l'entrée du château gardée par l'agent Siphon qui vous en interdit l'accès. Vous devez faire la queue et attendre votre tour. Pour distraire les zombies qui sont devant vous, placez le cerveau trouvé sur la gargouille qui se trouve en haut. Entrez

ensuite dans le château.

Château de Jürgen

Parlez à Jurgen et de la source de son pouvoir. Il contrôle les zombies grâce à son " Style ". Epuisez ensuite le dialogue et défiez Jurgen avec une chanson gothique. Les paroles à choisir sont dans l'ordre ; le compte Cryptevent Von Krèvemort, le baron Angoiss Von Kauchemar, on va vous saigner..., on vit dans la douleur..., parce que tout se finit...

Après votre prestation, Jürgen sautera sur Max pour sucer un peu de sang et retrouver la forme pour contrer votre style. Après cette première tentative de briser le style de Jurgen, allez vers le bar (à gauche) et prenez la bouteille d'eau. Allez ensuite vers le cercueil et lisez le poème écrit dessus. Allez à la cabine du DJ et entrez puis appuyez sur les boutons qui désignent les mots suivants ; mort, spécule, néant et lettres pour ouvrir le cercueil précédent.

Entrez par ce cercueil pour vous retrouver à l'étage.

Placez l'ampoule UV sur le projecteur et revenez en bas. Allez vers la cabine du DJ et appuyez sur le quatrième bouton pour changer de chanson et inciter Jurgen à danser. Il passera alors sous le projecteur équipé de la lampe UV et se fera bruler. Il se fait ridiculiser devant ses zombies et c'est la première attaque contre son style qui fonctionne.

Sortez ensuite du château et ramassez les cigarettes à l'ail qui se trouvent dans la poubelle. Prenez ensuite votre Desoto en direction du studio de télévision.

Studio de télévision

Placez les cigarettes à l'ail dans le sac et parlez à la productrice. Commencez ensuite le tournage de l'épisode. Revenez à votre voiture et partez cette fois à votre bureau. Utilisez la bouteille d'eau avec l'urne de cérémonie située derrière la télé près de la fenêtre. Demandez à Max de bénir cette eau pour avoir de l'eau bénite dans une bouteille. Revenez ensuite à Stuttgart.

Stuttgart

L'agent Siphon vous interdit d'entrer avec des objets dangereux donc mettez l'eau bénite dans la poubelle et entrez dans le château.

Château de Jurgen

Jurgen qui est fan de la série télévisée, fume des cigarettes à l'ail comme le héros de sa série. Il a du mal à se tenir debout et son style prend un sérieux coup puisque les zombies ne sont plus trop convaincus par Jurgen. Quittez ensuite le château.

Prenez la bouteille d'eau bénite et faites que Max la boive. Ce dernier a une auréole au dessus de la tête. Vous devez maintenant faire vite avant que cette auréole ne disparaisse. Laissez la bouteille dans la poubelle et entrez.

Défiez Jurgen dans un duel de rimes et demandez à Jurgen de prendre la parole. Ce dernier sautera sur Max pour sucer un peu de sang et reprendre ses forces. Sauf que cette fois Max est rempli d'eau bénite ce qui affaiblira davantage Jurgen qui prendra la fuite par la cheminée. Poursuivez alors votre ennemi. Ce dernier vous piègera et vous tuera grâce à sa machine.

Vous incarnez maintenant Sam et Max sous forme de zombies. Parlez à Lincoln qui traine près du cimetière et entrez ensuite dans le château. Passez par la cheminée pour vous retrouver dans le laboratoire de Jurgen. Allez à droite et prenez le coupe-boulon. Examinez ensuite le livre d'alchimie et regardez le portrait de Jurgen. Lisez ensuite le poème qui se trouve derrière le portrait puis allez près du monstre et utilisez le levier pour lui insuffler la vie.

Parlez avec le monstre et dites-lui que vous avez la femme parfaite pour lui. Vous devez ensuite placer les objets qui serviront d'organes pour le monstre. Convainquez-le ensuite d'aller avec vous voir Sybil.

Rue du commissariat

Allez chez Sybil qui fait un questionnaire au prétendant pour choisir son futur époux. Choisissez la question trois sur son bureau. Allez ensuite toucher le coeur de chocolat pour énerver Harry la taupe qui répondra à Sybil par une insulte. Cette dernière le vire de son bureau. Prenez alors le coeur en chocolat et quittez le bureau.

Entrez chez Stinky pour affronter la main de Jesse James. Placez-vous à gauche pour que la main se décale à droite. Cliquez sur la main pour qu'elle tire et recule en arrière grâce au recul du pistolet. Elle finira alors dans le gâteau et s'immobilisera. Prenez la main et sortez du restaurant.

Allez vers votre Desoto et utilisez le coupe-boulon pour enlever la super antenne. Prenez ensuite la direction de Stuttgart et entrez dans le château de Jurgen.

Château de Jurgen

Allez vers la cabine du DJ et appuyez sur les boutons qui indiquent les mots suivants ; Abysse ; rasoirs, douleur et parents. Récupérez le cerveau de Lincoln qui se trouve à droite. Entrez ensuite dans le nouveau passage qui se dévoile derrière la bibliothèque.

Commencez par coller la super antenne sur la prise de courant et activez l'interrupteur. Placez le coeur de chocolat dans l'alambic pour le transformer en coeur en or. Récupérez ce coeur et placez-le dans le monstre. Placez aussi le cerveau de Lincoln dans le monstre. Placez ensuite la main de Jesse James et rendez-vous chez Sybill en amenant le monstre.

Rue du commissariat

Choisissez les trois questions sur le bureau de Sybil qui aura un coup de foudre pour le monstre. Prenez alors le Roteur d'âmes et quittez les lieux.

Château de Jurgen

Revenez au laboratoire pour que l'âme de Sam entre dans le corps de Max et vice versa. Jurgen passe alors à l'attaque... ou presque. Il prépare son attaque et vous laisse le temps de trouver une riposte. Utilisez alors le Roteur d'âmes sur le monstre et allez vers la machine située à gauche.

Utilisez le levier du suceur d'âmes. Entrez rapidement dans la machine pour vous faire tuer une deuxième fois. Cette fois, vous débarquez dans le monstre. Allez à gauche et prenez un pieu pour le planter dans le coeur de Jurgen. Félicitations ! Vous avez sauvé la ville de l'attaque des zombies et terminé cet épisode. Le problème est que votre ami Bosco a disparu.

Episode 4 : Rencontre des trois mêmes types

Escromarché

Vous débutez l'aventure dans le magasin de Bosco. Sautez par-dessus le comptoir et ramassez la mini-tête de Moaï. Examinez ensuite le digicode et lisez le message griffonné qui se trouve au dessus du digicode. Sautez par-dessus le comptoir pour sortir et prenez à gauche. Placez la mini-tête de Moaï dans la machine à rayons X et récupérez la radio.

Allez vers le comptoir et placez la radio sur l'écran qui se trouve en haut. Vous récupérez alors le code du digicode. Allez une seconde fois derrière le comptoir et entrez le code pour désactiver les lasers de la porte des toilettes.

Entrez dans les toilettes et ouvrez la porte du cabinet. Examinez les bouteilles de vin et prenez celle qui est ouverte et qui s'est transformée en vinaigre. Observez le gros tonneau de bicarbonate de soude ensuite tirez dessus. Versez le vinaigre dans le tonneau pour provoquer une explosion qui défoncera le toit. Un vaisseau viendra alors vous enlever.

Vaisseau spatial

Vous retrouvez Bosco dans le corps d'une vache. Une erreur spatio-temporelle à provoqué cette anomalie et vous

devez réparer cette faute. Parlez au système central du vaisseau et épuisez le dialogue. Mettez-le ensuite en mode " injurieux ", cela vous sera utile pour la suite des évènements. Vous devez alors utiliser la carte temporelle de Bosco située à gauche de l'ascenseur pour aller dans le passé et retrouver la mère de Bosco.

Escromarché (passé)

Parlez à la mère de Bosco et épuisez le dialogue. Vous ratez votre tentative de corriger l'erreur temporelle puisque Mama Bosco est tombée amoureuse de Max et n'utilisera plus la machine à bébés. Allez ensuite à gauche et prenez l'appareil de datation au carbone modifié. Utilisez cet appareil sur Sam, Max et la mère de Bosco pour obtenir des cartes temporelles. Allez près de la machine à bébés et prenez les tubes à échantillons.

Entrez ensuite dans les toilettes et retirez le bouchon de la bouteille de vin. Sortez et revenez au vaisseau puis utilisez la carte temporelle de la police free-lance intergalactique.

Bureau de Sam et Max (futur)

Parlez avec le Max du futur et parlez surtout de Stinky et son super-adhésif. Grace à sa fortune, cette dernière contrôle presque tout dans le futur. Utilisez ensuite la carte temporelle de Stinky pour vous rendre au restaurant.

Restaurant de Stinky (passé)

Parlez à grand père Stinky et utilisez le tube d'échantillon sur le gâteau. Allez vers l'arcade de jeu et parlez aux petits Sam et Max. Sam à besoin d'une intelligence artificielle pour parfaire son jeu. Prenez ensuite le tournevis qui se trouve à droite de la borne d'arcade. Allez à droite où se trouve la vitrine contenant une lettre et dévissez-la pour récupérer cette lettre. Utilisez ensuite la carte temporelle du bureau ovale.

Bureau ovale (passé)

Parlez avec l'agent Siphon à propos de mama Bosco. Posez-lui ensuite des questions sur son travail et demandez-lui de vous faire un brevet. Répondez " Bitume 13 " pour la question sur l'ingrédient secret. Demandez à ce ensuite qu'il crache dans le tube à échantillons. L'agent Siphon refuse catégoriquement. Donnez-lui la lettre du président pour qu'il crache ce qu'il a bu sur le coussin. Utilisez le tube à échantillon sur le coussin.

Utilisez un autre tube sur l'enveloppe qui a atterri sur le bureau. Avant de partir, utilisez l'appareil de datation sur l'agent pour récupérer une autre carte temporelle puis empruntez l'ascenseur pour revenir auprès de mama Bosco. Placez les tubes à échantillons du président et de l'agent Siphon dans la machine à bébé et revenez au vaisseau.

Vaisseau spatial

Bosco a repris sa forme mais il est encore transparent puisque sa mère est encore amoureuse de Max. Utilisez alors la carte temporelle de Stinky pour vous rendre au restaurant. Mais avant de partir au restaurant et si vous ne l'avez pas encore fait, changez le mode du système central en " injurieux ".

Restaurant de Stinky (passé)

Allez vers pépé Stinky et montrez-lui le brevet. L'intelligence artificielle de l'ascenseur tombera alors par terre. Donnez cette IA au petit Sam pour qu'il termine son jeu. Le petit Max décide alors d'aller à la fête de l'école. Utilisez enfin la carte temporelle de Bosco.

Escromarché (passé)

Mama Bosco change d'avis à propos de Max et décide alors d'utiliser la machine à bébé ce qui corrige l'erreur temporelle et redonne à Bosco son corps. Revenez alors au vaisseau pour rencontrer ce dernier.

Vaisseau spatial

Entrez par la porte qui se trouve à droite et parlez aux trois Mariachis. Le vieux Pedro vous informe qu'il ne quittera son

poste que lorsqu'il connaitra l'heure de sa mort et qu'il aura la réponse à la question qui de l'oeuf ou de la poule est arrivé en premier. Revenez à la salle précédente et prenez la carte temporelle de la nouvelle tarte.

Utilisez-la pour rejoindre les studios et parlez à Sam et Max du passé. De retour au vaisseau, utilisez la carte du bureau de Sam et Max et non pas celle de la police free-lance intergalactique.

Bureau Sam et Max (futur proche)

Prenez la télécommande de Betty la boxeuse qui se trouve sur le bureau de Max et vous récupérerez un oeuf. Placez ensuite le bouchon sur la maquette du volcan. Parlez avec l'agent Siphon qui vous efface la mémoire à la prononciation de l'enquête spatio-temporelle.

Utilisez ensuite l'ascenseur et la carte temporelle de la police free-lance intergalactique. Prenez la rubrique nécrologique annonçant la mort de Pedro accrochée au tableau et revenez au vaisseau.

Vaisseau spatial

Parlez au vieux Pedro et montrez lui la date de sa mort. Allez ensuite à gauche et utilisez l'imprimante pour enlever le ruban d'encre. Revenez ensuite à la salle centrale du vaisseau et demandez une carte temporelle au système central. Prenez-la et utilisez-la avec l'ascenseur.

L'origine de l'univers

La carte temporelle vierge vous amène à l'origine de l'univers. Mr Featherly est sur place, ceci indique que la poule est apparue avant l'oeuf. Utilisez l'oeuf avec Mr Featherly pour amener ce dernier avec vous. Revenez ensuite au vaisseau.

Vaisseau spatial

Utilisez Mr Featherly avec le vieux Pedro pour qu'il quitte le vaisseau. Encore deux Pedros à chasser du vaisseau, revenez à l'ascenseur et allez au bureau ovale.

Bureau ovale (passé)

Allez au calendrier et déplacez le mémo sur le vendredi 6 septembre. Allez vers l'agent Siphon et demandez-lui s'il s'agit de sa date d'anniversaire. A la prononciation du mot anniversaire par Siphon, l'un des Mariachis débarque et commence à chanter. Utilisez l'ascenseur pendant qu'il est occupé pour le laisser sur place.

Vaisseau spatial

Parlez à Sam et Max du passé et dites-leur qu'ils ont besoin d'une cabine téléphonique temporelle. Conseillez-les d'aller voir l'agent Siphon dans le futur pour qu'il les aide. C'est ce même agent qui a la capacité d'effacer la mémoire. Quand Sam et Max du passé reviennent, commencez votre tour d'arnaque. Dites à Sam et Max du passé qu'ils ont besoin d'un tournevis puis donnez-leur le tournevis. Prenez en échange le contrat d'enregistrement. Donnez ensuite ce contrat au dernier Pedro qui se trouve dans le vaisseau pour qu'il le quitte.

Revenez ensuite à la salle du broyeur d'âmes pour essayer de sauver votre ami Bosco. Allez à droite et utilisez le bouton pour déployer la passerelle. Revenez à la console de gauche et appuyez sur le bouton Suck.

Utilisez ensuite l'échantillon de goudron sur les contrôles temporels, cette action arrêtera le temps. Foncez vers le cadavre de Bosco et montez dessus pour atteindre le triangle des Bermudes. Traversez ce triangle pour terminer cet épisode mais l'histoire continue.

Episode 5 : Quoi de neuf, Belzébulle ?

Les Egouts

Vous atterrissez devant la porte de l'enfer qui se trouve dans les égouts, sous votre bureau. Parlez à Mr Featherly et à Harry la Taupe qui est devenu Harry la mort. Pour accéder à l'enfer vous devez obtenir un jeton pour embarquer sur le train. Allez à droite et montez à l'échelle pour sortir dans la rue.

Rue du commissariat

Parlez au fantôme de mama Bosco qui a laissé son jeton dans l'appartement et ne peut pas l'atteindre puisque l'escalier est détruit. Allez alors à droite et parlez à Jimmy deux-dents. Donnez-lui l'IA pour que le robot se réveille. Parlez à ce dernier qui vous informe que ce dernier peut être contrôlé par la télécommande de Betty la boxeuse. Regardez alors en haut et cliquez sur la fenêtre pour recevoir la télécommande et donnez l'oeuf à l'autre Sam, à la fenêtre. Utilisez la télécommande pour bouger le robot vers la fenêtre de l'appartement de Bosco qui se trouve au dessus du magasin.

Récupérez alors le jeton et revenez aux égouts. Donnez le jeton à Harry et montez dans le train pour l'enfer.

L'enfer

Vous trouvez Jurgen à la réception et il refuse de vous laisser voir Satan. Entrez alors dans les bureaux de l'enfer. Parlez à la présence multinationale erratique, à Hugh Bliss et à Brady culture. Prenez le passe qui se trouve près de ce dernier et allez à droite pour entrer par la grande porte.

Salle de Sam et Max

Cette salle renferme tous les dossiers de ceux qui sont morts à cause vous, directement ou indirectement. Utilisez le passe et entrez dans le diorama du théâtre où se trouve Bosco.

Diorama du théâtre

Bosco se tient sur scène tout nu pendant que sa mère, Sibyl et Pedro le regardent. Il s'agit de l'enfer de Bosco et vous devez le sortir de là. Parlez-lui puis prenez la bouteille de protoxyde d'azote qui se trouve à droite. Quittez ensuite ce diorama.

Salle de Sam et Max

Utilisez la bouteille de protoxyde d'azote sur le diorama de la rue. Utilisez votre passe pour rejoindre ce diorama.

Diorama de la rue

Vous êtes à bord de la Desoto dans les rues de la ville. Montez sur le trottoir et attendez l'arrivée d'une rampe pour appuyer sur la bouteille de protoxyde d'azote et sauter sur la rampe. Vous vous retrouvez dans le diorama du théâtre. Votre action va distraire les démons qui regardent Bosco. Revenez ensuite à la salle.

Salle de Sam et Max

L'âme de bosco et de la Desoto sont sauvées mais restent encore prisonnières de la salle. Jetez un coup d'oeil sur le bureau pour voir Satan qui commence à s'agiter. Toutefois, il refuse toujours de vous parler. Revenez à la salle et entrez dans le Diorama de l'usine de jouets.

Diorama de l'usine de jouets

Parlez au lutin et aidez-le ensuite à concevoir un nouveau jouet. Choisissez les options suivantes pour réussir le jouet voulu ; " Torse nu... ", " Tronçonneuse ou n'importe quel choix ", " il a de l'acide à la place du sang ".
Une fois le jouet conçu, quittez ce diorama.

Diorama du père noël

Le père noël est condamné à être entouré de bébé-démons. Vous devez alors le débarrasser de ces bébés pour sauver son âme et indirectement celle du lutin qui fabrique les jouets. Tirez alors sur le cadeau qui renferme le jouet fabriqué

par le lutin.

L'acide fera peur aux bébés qui quitteront la salle. Quand ils reviennent par la bouche du tuyau à cadeaux ils tomberont dans le trou. De cette manière, ils ne pourront plus hanter le père noël qui sera libre ainsi que son lutin. Revenez ensuite à la salle.

Salle de Sam et Max

Jetez encore un coup d'oeil pour voir Satan s'en prendre à Hugh Bliss pour la baisse du rendement de l'enfer. Utilisez ensuite le passe et allez au diorama de l'émission culinaire.

Diorama de l'émission culinaire

Allez à gauche et prenez la biographie de Stinky. Pépé Stinky et condamné a être dans l'ombre de la jeune Stinky pour l'éternité. Vous devez alors l'aider à s'en débarrasser. Revenez alors à la salle de Sam et Max.

Salle de Sam et Max

Harry la taupe a laissé un casier ouvert. Fouillez-le et prenez le dossier de Jimmy deux-dents. Quittez ensuite l'enfer pour vous rendre au garage Pimp le car.

Rue du commissariat

Timmy le fils de Jimmy est sur son lit de mort mais ce dernier ira au paradis puisque son dossier est vide. Vous avez besoin de ce Timmy en enfer et il faut changer son dossier contre celui de son père mais pas sous les yeux de Harry. Allez alors chez Sybil et tirez une balle dans la tête du monstre. Harry rapplique pour prendre son âme mais le monstre n'en a pas. Revenez vite vers Timmy et changez son dossier pour l'envoyer en enfer. Revenez alors en enfer et passez dans le diorama de l'émission culinaire.

Diorama de l'émission culinaire

Parlez au petit Timmy qui vous répondra avec enthousiasme ce qui fera rappliquer Hugh Bliss qui annulera l'émission. De cette manière, vous sauvez l'âme de Pépé Stinky. Sortez ensuite de ce diorama.

Bureau de l'enfer

Satan est furieux du rendement mais cette fois il accepte de vous parler. Il propose un contrat à Sam qu'il signe. Il sera envoyé alors dans son enfer personnel. Prenez la scie qui se trouve sur le bureau de Max. parlez ensuite avec Max à travers le trou et donnez-lui le passe pour qu'il vous rejoigne.

Revenez ensuite au bureau de l'enfer pour rencontrer les vrais dirigeants de l'enfer ; la bande à Bubulle. Parlez avec eux pour connaitre leur plan diabolique. Revenez ensuite à la rue du commissariat.

Rue du commissariat

Satan est alors chassé de l'enfer et se trouve près de votre bureau. Fouillez dans ses affaires et prenez la chaine en trombones, la liste des courses et le paquet de Ouiches.

Allez ensuite vers le garage Pimp le car pour retrouver Specs. Il veut battre les F.L.I.C.S dans un concours de musique. Vous pouvez aussi passer une épreuve de conduite inutile pour le déroulement de l'histoire.

Quittez le garage et allez à la fissure qui se trouve entre votre immeuble et l'escromarché. Utilisez la chaine de trombone sur la fissure pour attraper un jeu vidéo. Revenez au garage et placez ce jeu sur Chippy pour qu'il batte Specs dans le concours musical. Rendez-vous ensuite chez Stinky.

Restaurant de Stinky

Prenez une bouteille de cidre située sur le comptoir et parlez à pépé Stinky qui a besoin de la biographie de Stinky. Donnez-lui la biographie pour transformer ce dernier en gâteau. Pépé Stinky a des remords et veut redonner son corps à sa petite fille. Il a besoin d'une cote de porc, allez donc à l'escromarché.

Escromarché

Utilisez la bouteille de cidre avec la glacière ensuite utilisez la scie sur le monstre pour prendre une des cotes. Revenez au restaurant de Stinky.

Restaurant de Stinky

Utilisez la cote de porc avec le gâteau pour retrouver la forme originale de Stinky. Cette dernière refusera l'offre de Whizzer le deuxième enfant de la bande à Bubulle. Allez ensuite voir Sybill.

Bureau de Sybill

Le dernier membre de la bande essaye de l'envouter et jusqu'à maintenant il a réussi. Sortez alors du bureau et allez dans la rue.

Rue du commissariat

Parlez à Timmy et demandez-lui le véritable nom de Peepers. Son nom est censuré par Hugh Bliss. Revenez alors en enfer et remplacez la liste qui se trouve à coté de Hugh Bliss par la liste des courses de Satan que vous possédez déjà. Revenez ensuite voir Timmy qui vous donnera le nom de Peepers.

Bureau de Sybil

Revenez au bureau et appelez Peepers par son vrai nom ; Kiki Macouille. Le nom réveillera Sybil de son envoutement et Peepers, vaincu, quittera les lieux. Revenez ensuite aux bureaux de l'enfer.

Bureaux de l'enfer

Tirez avec votre flingue sur la cloche du camion à glace pour faire apparaitre la première partie du symbole sous la bande à Bubulle. La cloche attirera la présence multinationale erratique et révèlera une autre partie du symbole qui se forme sous la bande à Bubulle.

Allez ensuite prendre une glace dans le camion et allez au bureau de la présence multinationale erratique pour prendre sa tasse de café. Prenez ensuite la bougie qui se trouve à gauche de la bande à Bubulle puis allez vers la fontaine d'eau et mettez la glace, la tasse de café et l'échantillon de goudron pour obtenir un gâteau. Mettez ensuite la bougie sur le gâteau et donnez-le à la bande de Bubulle.

Félicitations ! Vous avez débarrassé le monde de cette bande maléfique et vous avez terminé le jeu.

Sam & Max : Saison 3 : The Devil's Playhouse

© Telltale Games 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : The Penal Zone

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 boite 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 Personnal 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 Stinckys 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 boite à gants de votre voiture et sélectionnez Bosco Tech Labs comme destination.

Entrez dans le laboratoire puis descendez en utilisant l'élévateur. 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 boite 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 boites 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.

Episode 2 : The Tomb of Sammun Mak

Acte 1

Prenez le contrôle de Max et utilisez le pouvoir de Psychio Ventriloquism sur la statue du Weird Squid.

Choisissez ensuite n'importe quelle réponse, elles donnent toutes le même résultat. Sélectionnez la bobine " The

Sphunx Challenge " et appuyez sur le bouton Start du projecteur.

Après la cinématique, avancez un peu puis tapez sur le Cookie jar.

Parlez à Nicholas St. Kringle et informez-vous à propos du Sphunx Challenge. Choisissez ensuite la question " Stumped, eh ? ". Ouvrez rapidement la valise puis montez sur la scène. Utilisez le Can o'Nuts sur la table, à gauche. Quittez le théâtre en ramassant le journal sur votre passage. Entrez dans le bâtiment au bout de la ruelle et parlez au Mole Woman.

Discutez à propos des Hieroglyphic funnies puis du Sphunx Inscription. Prenez le contrôle de Max et activez l'Astral Projection. Sélectionnez le Reel 3 : " The Standoff ". Maintenant, donnez la signification des symboles : " Fut Snek Sqwigl ... ".

Sortez de la cabine et allez à droite. Fouillez dans les bagages pour trouver le Sarcophage. Retournez à gauche et ramassez le Drinking Glass posé devant la dernière cabine. Mettez à sa place les cookies.

Passez maintenant au wagon suivant et suivez Jurgen jusqu'à la cabine des Moles. Utilisez le pouvoir du Ventriloquist Dummy sur le Steamer Trunk. Ouvrez ensuite ce coffre pour trouver dedans le Vampire Reverse-Curse. Quittez la cabine et tout de suite après, utilisez le Can o'Nuts. Attendez que Nefertiti passe et commencez à parler avec Jurgen.

Utilisez à ce moment le Ventriloquist Dummy sur elle et dites " The Vampire reverse-curse ". Dites lui ensuite qu'il le trouvera dans le Sarcophage. Suivez-le et parlez-lui quand il sera devant le Sarcophage. Retournez au wagon à gauche et allez récupérer la lettre qu'a laissée Nefertiti dans la cabine de Jurgen.

Allez maintenant au dernier wagon à droite et entrez dans la cabine de Baby Amelia. Fermez le Music Box pour que la jeune fille se réveille. Prenez le contrôle de Max et activez l'Astral Projection. Sélectionnez le Reel 2 : " The Train to Egypt " et mettez le projecteur en marche.

Acte 2

Une fois que la petite Amelia est dans le coffre, chantez-lui une de ses chansons pour qu'elle se calme un peu. Tout de suite après, utilisez le Can o'Nuts pour vous cacher.

Descendez les escaliers (à droite) puis montez sur la pyramide du milieu. Après la cinématique, ne touchez pas le Toybox. Essayez plutôt de prendre la poupée, en bas. Prenez l'allée qui est à droite de la pyramide et appuyez sur le Sconce.

Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et longez le couloir jusqu'à ce que vous trouviez Grandpa Mole en compagnie de Baby Amelia. Si vous vous approchez de la salle, vous serez mort. Observez alors de votre position les Vacations Brochures et dites à Grandpa Mole que vous venez de Stuttgart.

Ce dernier lancera un mauvais sort sur Max. Faites demi-tour et revenez à la grande salle. Prenez les escaliers, à droite du Sconce, et parlez à Jurgen. Epuisez la discussion puis activez le Sconce à votre droite. Prenez les escaliers à gauche et récupérez le Bust of Sammun-Mak à droite. Si vous n'avez pas parlé avec la Mole Woman à propos des Hieroglyphic funnies dans le Reel 1, prenez contrôle de Max et faites-le maintenant.

Si vous l'avez déjà fait, parlez au gardien et choisissez " Straight talk ". Dites ensuite " Riddle " puis " Cucumber cut lengthwise " pour être libéré.

Entrez par le portail de gauche pour arriver devant une chambre avec deux portes. Si vous les franchissez en portant le mauvais sort, vous serez coupé en deux. Lancez alors dans l'une des portes le Bust of Sammun-Mak.

Vous pouvez ainsi entrer en toute sécurité dans la chambre de Nefertiti. Ignorez la discussion avec la petite et avancez vers la table. Dès qu'elle libère le serpent, utilisez le Can o'Nuts pour vous cacher. Après la cinématique, prenez le contrôle de Max (transformé en vache) et utilisez la poupée sur Nefertiti.

Choisissez " I love Sameth and Maximus ! " pour que l'autre Mole vous jette le sort du Sexo Rejexo Hex. Quittez cette

pièce et allez voir Grandpa Mole en possédant ce sort. Parlez à Amelia puis utilisez la poupée sur le Sarcophage de gauche. Une fois la petite entre les mains de Grandpa Mole, allez récupérer les Hieroglyphic blocks au coin droit de la pièce.

Retournez maintenant à la partie haute de la grande salle où vous aviez récupéré le Bust.
Placez les deux moitiés du Bust dans les deux niches qui se trouvent à côté des deux gardiens. Les ailes de ces derniers formeront un pont. Avant de le traverser, prenez le contrôle de Max et mettez en marche le Reel 3.

Acte 3

Une fois dans le train, revenez à la cabine des Moles et parlez à Mole Man à propos de sa fille. Choisissez ensuite la réponse " On us ". Mole Man vous jette alors un sort. Frappez à la porte des Elves et demandez " Why are you here ? ". Informez-vous deux fois de suite à propos du SECRET PROJECT puis dites " We can get you a kid ". Tapez alors sur la porte de Baby Amelia.

Maintenant passez au Reel 1. Sortez du théâtre et parlez aux Elves dans la cour extérieure. Abordez le sujet du " Toy concept " puis dites " Toy Biplane ". Lorsque le Can o'Nuts sera en votre possession, entrez dans le théâtre et approchez-vous du Sphunx.

Placez dans les narines du Sphunx les Cookies puis dites " Fut Snek Squigl... ". Utilisez ensuite le Can o'Nuts pour entrer sous le grillage. Ainsi vous avez terminé le Reel 1. Passez au Reel 2 et mettez-le en marche. Appuyez sur le bouton où se trouvait le Bust pour que vous vous transformiez en image sur le mur. Marchez sur les ailes des deux gardiens et atteignez la plateforme de droite. Placez enfin les Hieroglyphic blocks dans leurs socles pour terminer le Reel 2.

Redémarrez maintenant le Reel 3 et frappez à la porte des Elves. Demandez à voir Slushie et dites à ce dernier " Kringle wants you ". Allez ensuite à la cabine de Jurgen et jetez un oeil dans le coffre en face.

Après la cinématique, visitez la chambre des Moles et montrez la lettre d'amour à Mole Man. Nefertiti transformera encore une fois Max en vache. Utilisez alors le verre vide sur Max pour obtenir du lait. Posez enfin ce verre près du Cookie Jar, devant la chambre de Kringle.

Frappez sur sa porte et dites " Room Service ". Tout de suite après, utilisez le Can o'Nuts pour vous cacher. Choisissez n'importe quelle option dans votre discussion avec Amelia pour finir le Reel 3 (à ce stade de l'histoire, vous devez avoir déjà terminé les deux premier Reel pour passer automatiquement au quatrième).

Acte 4

Vous voilà sur la scène du théâtre. Choisissez toujours la première réponse aux questions du Papierwaite. Lorsque Sam sera accroché dans les airs, choisissez " Stull for time " pour reprendre son contrôle. Regardez ensuite la Torche juste derrière vous et utilisez-la pour allumer le journal.

Rouvrez votre inventaire et appliquez le journal enflammé sur le " counterweiht " (qui se trouve juste au-dessus de la torche). Lancez ensuite des Cookies dans les Narines du Sphunx pour que Max récupère la poupée. Placez votre curseur sur le méchant et cliquez dessus. Choisissez " Trick Papierwaite " pour que Max regagne sa place. Prenez enfin le contrôle de Max et utilisez la poupée sur Papierwaite.

Episode 3 : They Stole Max's Brain !

Acte 1

Cet épisode commence par un interrogatoire. Il faut poser les bonnes questions et réagir au bon moment. Voici comment procéder pour chaque personne :

Tout d'abord mettez la pression sur Mole Man en choisissant " Hurry Up ! ". Ensuite accusez-le de mentir en disant " You're Lying ! ". Maintenant vient le tour du gorille Minion. Choisissez " Hurry Up ! ". Attendez un peu et lorsqu'il

commence à parler de la souris, dites " What Rat !? ".

En attrapant la petite souris, demandez " Directions Where ? ". Si vous avez loupé la question, tapez " Tell me more " puis " Again ". Lorsque vous passez au touriste, selectionnez " Hurry Up ! " ensuite quittez la discussion en choisissant " Leave ". Retournez à Frankie the rat et accusez-le de mentir en sélectionnant " You're Lying ! ".

Menacez-le avec votre pistolet en choisissant " Threaten " pour qu'il crache le morceau puis tapez trois fois de suite sur " Tell Me More ". Quittez la discussion avec " Leave " et dirigez-vous vers Dark Alley. En parlant au touriste, tapez " Hurry Up ! " puis attendez un peu. Lorsque la liste des choix réapparait, cliquez sur " You're Lying ! ".

Dirigez-vous maintenant au Sign Spinner et accusez Minion de mentir en choisissant " You're Lying ". Choisissez ensuite " Tell Me More ! ", " Hurry Up ! " et enfin " Noir ".

Acte 2

Prenez les escaliers à gauche et entrez dans le Planetarium. Après la cinématique, entrez dans l'exposition Egypt, en haut à gauche. Jetez un oeil dans le Brain Urn à votre droite. Revenez maintenant à la grande salle où vous aviez laissé le corps de votre partenaire Max. Ouvrez votre inventaire et placez le cerveau dans la tête de Max.

Après avoir fait connaissance avec le Pharaon, faites le tour du jardin (au milieu) sans vous faire repérer par le gorille, à droite. Ramassez ensuite le Tour Headset qui se trouve à côté du comptoir. Jetez un oeil sur le téléphone qui est à droite du comptoir pour que votre nouveau compagnon acquière le pouvoir de téléportation.

Téléportez vous alors à l'Office du Papierwaite et utilisez la Rhinoplasty sur la carte qui se trouve sur le bureau. Revenez à l'Info Desk et faites transformer le Pharaon en cité en activant la Rhinoplasty.

Appliquez maintenant sur Sal (l'agent de sécurité du musée) le Tour Headset. Activez ensuite le Hourglass en face de l'exposition Apocalypse, dans la grande salle.

Parlez deux fois de suite à Minion qui se trouve à l'entrée du musée. Lorsqu'il commence à se battre contre le Pharaon, ouvrez votre inventaire et utilisez le Tour Controller. Tapez ensuite sur 4 puis sur 9. Après la cinématique, reprenez le contrôle de Sam pour agir en dehors du Planetarium. Utilisez la Rhinoplasty sur l'image du Hindenburg qui se trouve à droite ensuite transformez le Pharaon en cet objet.

Maintenant tenez-vous en face du grand Tapestry, ouvrez votre inventaire et sélectionnez votre pistolet pour tirer dessus.

Acte 3

Avancez vers le DeSoto (votre voiture) pour que Max entre en contact avec le Doctor Norrington. Allez ensuite à droite et descendez dans les égouts.

Dites à Cultists " Salute " pour reprendre vos objets. Ressortez des égouts puis utilisez la Rhinoplasty sur le Credit Card Sign qui se trouve à gauche de la porte du restaurant Stinky. Transformez-vous en cette carte puis dirigez-vous vers votre voiture. Utilisez-la pour aller au Musée.

Allez à gauche vers la Corn-dogs Pyramid. Après la cinématique, ressortez du musée et allez voir Frankie The Rat. Allez à droite et avant de lui parler, utilisez la Rhinoplasty sur l'image du Toaster qui est accroché sur la vitrine du Nicky T's Radio Yurt. Utilisez ensuite la Futur Vision sur les petites souris et mémorisez leurs choix. Discutez avec Frankie et dites " Gambling " puis " Place a bet ".

Voici la liste des choix :
{I Simian Sucker Punch
Simian Scissor Kick
Gorilla Girly Slap
Gorilla Thigh Squeeze
Space Ape Kidney Punch

Great Ape Leg Sweep

Voici comment analyser ce problème en vous référant à la petite discussion des rats lorsque vous aviez utilisé la Futur vision ;

La première souris va choisir entre les coups de poing (Punch et Slap) ou les coups de pied (Kick, leg et squeeze), éliminez l'une de ces deux catégories d'après ce qu'elle a choisi (Il faut faire attention à ce qu'elle dit, car parfois dans la discussion elle regrette de ne pas avoir choisi l'autre option. Ce qui veut dire que cette dernière était la bonne).

La deuxième va choisir entre les trois types d'attaques : Simian, Gorilla et Ape.
Eliminez la catégorie que vous entendez.

La troisième va prononcer le nom complet de l'attaque qu'elle va choisir, éliminez-le. En procédant ainsi, il ne vous reste qu'un seul choix à faire, qui sera évidemment le gagnant. Parfois la troisième souris choisira une attaque que vous avez déjà supprimée. Dans ce cas, deux choix s'offrent à vous. L'une est la gagnante et l'autre conduira à un match nul. Dans le second cas, réutilisez la Futur Vision et relancez un nouveau pari " Place a bet ".

Une fois votre récompense en poche (Pendant of Inquisituion), utilisez le DeSoto pour retourner au musée. Transformez Max en Toaster et allez à gauche. Après la cinématique, prenez l'allée de droite et inspectez la Console. Appuyez ensuite sur le bouton vert " Toaster button ".

Sortez du musée et allez au Gift Vault. Transformez encore une fois Max en Toaster et parlez à Sal. Dites " Gift " ensuite " Toaster " pour gagner un Medallion of Tithing. Allez maintenant à gauche et utilisez la Rhinoplasty sur le distributeur de journaux " Big news ! ".

Remontez dans votre voiture et dirigez vous vers Straight & Narrow. Transformez Max en Storm Cloud puis parlez à Grandpa Stinky. Dites tout simplement " Kneel " pour avoir la dernière récompense l'Ornament of Fealty. Retournez enfin au musée et longez l'allée de droite. Avec les trois médaillons, vous pouvez accéder au trône de Sammun-Mak. Utilisez alors le Brain Screw sur la tête de ce dernier.

Acte 4

Choisissez tout d'abord Max dans la liste des choix. Utilisez la Futur Vision sur Skun-ka'pe puis reprenez le contrôle de Sam. Choisissez Taunt puis dites " Age Taunt ". Tapez encore une fois sur Taunt et dites " Mole Man Taunt ". Tapez une dernière fois sur Taunt puis sur " Getting Dumped Taunt ". Sélectionnez enfin " Finish him ".

Maintenant, vient le tour de Sammun-Mak. Tapez tout d'abord sur Max dans la liste des choix. Dites " Kneel " et pour finir " Salute ".

Episode 4 : Beyond The Alley Of The Dolls

Acte 1

Appuyez sur le Secret Button derrière le comptoir ensuite activez la radio. Prenez le contrôle de Max et utilisez le Mind Reading sur Stinky. Parlez à la jeune fille à propos du " BACKUP Tunnel ". Réutilisez sur elle le Mind Reading.

Examinez la Pile of Peanut Butter Balls qui se trouve sur le comptoir. Ouvrez votre inventaire et mangez une graine en tapant sur le bouton correspondant à " eat peanut butter ball ". Ramassez ensuite une Fudgecicle du Freezer qui est derrière le comptoir, à gauche. Inspectez le Toaster à droite puis donnez le Fudgecicle à l'Inconvenient samulacrum arm. Tapez enfin sur le Toaster pour activer le Stinky's backup tunnel.

Acte 2

Après la cinématique, faites demi-tour et prenez le tunnel qui mène au Stinky's Diner. Parlez à Flint Paper et abordez n'importe quel sujet. Avant de quitter la pièce, utilisez le Mind Reading sur Grandpa Stinky. Redescendez par le même tunnel puis entrez par celui de droite, le Patchouli Smelling Tunnel.

Examinez le Rubbish bin en face pour trouver une lettre. Ouvrez votre inventaire et lisez-la. Prenez Contrôle de Max et téléportez-vous vers Sal. Ramassez le Ventriloquist Dummy à votre droite et utilisez-la sur le Warehouse door.

Discutez maintenant avec Sal à propos du " Cake ". Utilisez ensuite la Rhinoplasty sur le Delicious Drawing qu'il vient de dessiner. Téléportez-vous au Stinky's Cell et transformez Max en Scary Uzbekian Cake. Téléportez-vous encore une fois au Stinky's Cell pour révéler la vraie identité du Doctor S.

Entrez par le tunnel de gauche, le Well Constructed Tunnel.

Utilisez le Mind Reading sur Harry puis tapez sur le gong qui se trouve sur la table. Parlez à Harry à propos de son Oncle Morty puis utilisez le Psychic Ventriloquism sur la photo que montre ce denier. Réutilisez le Mind Reading sur Harry ensuite appliquez le Psychic Ventriloquism sur la photo, encore une fois.

Prenez l'ascenseur au coin et examinez le téléphone (à droite) pour que Max l'enregistre dans sa liste.

Retournez au Clone Chamber par le même tunnel que vous venez de traverser. Inspectez le Clone Cooking Controls à votre gauche puis traversez le tunnel qui mène au musée. Tapez sur la porte à gauche puis utilisez le Mind Reading sur le Papierwite qui se cache derrière. Utilisez ensuite le Security Panel juste à côté. Informez-vous sur les " Tentacles " puis sur le " Cthonic Destroyer ".

Acte 3

Retournez à la Clone Chamber et examinez l'Important Cloning POD, à droite. Prenez ensuite le Well Constructed Tunnel et parlez au Doctor Momma Bosco à propos du " Your Clone Tanks ". Quittez la discussion et utilisez sur elle le Mind Reading. Rediscutez avec elle et demandez " Who hired you !? ". Demandez ensuite " Now can you helps ? " puis dites " I've got an idea... ". Quittez la discussion et téléportez-vous au Sal's New Job.

Utilisez le Psychic Ventriloquism sur le Warehouse door puis allez à gauche. Parlez à Bluster Blaster (la console de jeux-vidéo) et demandez de ses nouvelles en tapant sur son nom dans la liste des choix. Informez-vous sur Bosco pour obtenir la Bosco's Letter. Téléportez-vous maintenant au Bosco Tech et examinez le Dimensional Destabilizer à gauche.

Vous devez trouver la bonne combinaison pour obtenir le Cthonic Destroyer. Cette machine contient quatre boutons. Chaque bouton possède trois numéros (1, 2 et 3). Laissez à chaque fois un bouton sur un numéro fixe et changez les trois autres.

Par exemple : laissez le premier bouton sur le 1 et essayez avec les autres boutons tous à la fois le 1 puis le 2 puis le 3.

Si rien ne se passe, changez le premier bouton sur le 2 et faites la même chose avec les autres. Si encore rien ne se passe, mettez le premier bouton sur le 3 et changez successivement les autres de 1 à 3.

Lorsqu'un bouton sera dans sa position exacte, Sam placera dessus une petite feuille sur laquelle est inscrit l'expression " Don't Touch ".

A ce moment, fixez un bouton et changez les deux autres. Continuez ainsi jusqu'à ce que Sam revienne avec le Cthonic Destroyer en main.

Allez au Clone Chamber et utilisez le Cthonic Destroyer sur les Tentacles. Placez l'ADN de Momma Bosco puis la Lettre dans le Clone Cooking Controls. Allez maintenant vers le grand trou à droite et examinez la plateforme flottante. Une fois que vous avez zoomé dessus, placez le curseur sur les plateform lights, ouvrez votre inventaire et sélectionnez votre Big Gun.

Réexaminez la plateforme puis tirez sur le Coffee Mug.
Téléportez-vous maintenant au Stinky's Cell puis sélectionnez " Go to the ToyBox " dans la liste des choix. Prenez le contrôle de Max et utilisez le Psychic Ventriloquism.

Acte 4

Prenez le contrôle de Sam et Parlez à Charlie Ho-Tep à propos du " Junior ". Placez votre curseur sur le piano et tapez dessus.

Sélectionnez " Take 2 Tablets 4 the Mind Plague ". Tapez encore une fois sur le piano et sélectionnez " Flaming Crowns ". Tapez une dernière fois sur le piano et sélectionnez " Face of Darkness ". Reprenez le contrôle de Max et approchez-vous des clones de Sam qui se trouvent à droite. Une fois en haut, cliquez sur le Swinging Tentacle.

Prenez le contrôle de Sam et cliquez sur le piano. Choisissez " Tabula Charlie ". Maintenant reprenez le contrôle de Max et utilisez le Mind sur Sam. Utilisez ensuite la Rhinoplasty sur l'image de Charlie qui apparait dans les airs. Appliquez enfin le Psychic Ventriloquism sur le ToyBox et sélectionnez " Norrington Voice ".

Episode 5 : The City That Dares Not Sleep

Acte 1

Parlez à Momma Bosco puis utilisez l'ascenseur au coin droit. Sortez du Lab et allez à gauche. Parlez à Grandpa Stinky à propos du " Corn Dogs ". Quittez la discussion puis ramassez le paquet de Corn Dogs à côté. Ouvrez votre inventaire et activez-le en appuyant sur le bouton qui y correspond. Approchez-vous du camion et appuyez sur le bouton correspondant à " Wave Corn Dog ". Allez un peu en bas, près de la flaque d'eau, et tapez sur " Eat Corn Dog ".

Grimpez ensuite à l'échelle (à droite) et parlez à Satan. Sélectionnez " Behind the Scenes " dans la liste des choix. Mettez le curseur sur le microphone et échangez-le avec un Corn Dog à partir de votre inventaire.

Ouvrez votre inventaire et activez encore une fois le Corn Dogs. Allez près de votre voiture (le DeSoto) et tapez sur " Wave Corn Dog ".

Approchez vous de la flaque d'eau, en bas, et tapez " Eat Corn Dog ". Entrez au Labo et parlez à Featherly (la poule) à propos d' " Egg ? ". Parlez ensuite au C.O.P.S à propos des " Viruses " puis discutez avec Momma Bosco et dites " Dimensional Destabiliser ". Demandez enfin à l'agent Superball " Turn Around ".
Ressortez et placez l'Œuf dans la flaque d'eau. Montez enfin dans la DeSoto.

Acte 2

Combinez l'Espresso Beans (dans votre inventaire) avec le Food Processor qui se trouve sur la table du milieu. Utilisez le tube dans le coin pour monter à l'étage. Tapez sur la Tumor puis entrez par la porte, à gauche. De retour à la cuisine, réutilisez le tube. Entrez ensuite par le tube de gauche sur lequel il y a un dessin représentant deux jambes.

Après la cinématique, pénétrez dans le tube où est dessiné un trésor puis inspectez le Roach Farm en haut à gauche. Touchez les Spare Cables à droite. Une fois transformés en jouet, heurtez l'étagère où se trouve le Roach Farm trois fois de suite. Reprenez le tube qui mène aux jambes et montrez le Cockroach à Sybil.

Prenez le tube qui mène au cerveau puis prenez celui qui mène aux bras. Utilisez l'Arcade machine pour lancer un mini-jeu. Vous devez dire l'opposé de ce que vous voyez dans les dessins. Par exemple : quand vous voyez un pied écrit dessus " L " (left foot) et un pistolet, vous devez dire " Right Hand Bullet ". Faites cela trois fois (pour gagner trois étoiles) puis choisissez " Congratulations ! ".

Prenez le tube vert ensuite combinez Cockroach avec le Carving Platter à gauche. Prenez le contrôle de Max et sélectionnez " Control Max ". Dirigez-vous vers la lumière du projecteur, derrière vous et continuez d'avancer dans la direction de Bosco-Tech Labs.

Après la cinématique, reprenez le contrôle de Sam et sélectionnez " Go Home ". Parlez ensuite à Sal.

Reprenez le contrôle de Max et avancez tout droit. Explorez le Battery Park puis entrez par la porte qui mène au Brain.

Acte 3

Quittez la discussion et utilisez le Circuit Breaker derrière le bureau à gauche. Prenez le contrôle de Max et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le vaisseau de Skun Ka'pe. Tapez dessus puis reprenez le contrôle de Sam. Examinez le Memory Book et choisissez le Skunkape Flagship slide.

Prenez contrôle du troisième oeil (avec le même bouton pour prendre le contrôle de Max) et choisissez Clone SP-42-X. Ouvrez le Fuse Box à droite puis buvez du Water Bottle. Videz le tout sur le Fuse Box. Prenez maintenant contrôle du HW-021-S et utilisez Le Hamster Wheel. Tapez sur le Backdrop puis examinez les Wires.

Entrez par la porte à droite puis parlez au cerveau de Sammun Mak. Sélectionnez quatre fois de suite " Mole Man ". Discutez maintenant avec Grandpa Stinky. Abordez deux sujets (n'importe lesquels) puis sélectionnez Grandpa Stinky. Demandez ensuite où se trouve Skunkape. Quittez la discussion et ressortez du clone (en appuyant sur le bouton de sélection de personnage).

De retour au cerveau, prenez le contrôle de Max. Allez vers la tour du Cloning Chamber derrière vous et tapez dessus. Reprenez le contrôle de Sam et examinez le Memory Book. Choisissez le Cloning Chamber Slide et mettez-le dans l'Astral Project.

Acte 4

Utilisez le Fog Machine à droite puis avancez vers les rayons laser. Avancez tout droit puis mettez votre curseur sur la Camera, à gauche. Ouvrez votre inventaire et appliquez dessus la photo du ToyBox. Dans votre discussion avec Skunka'pe, choisissez d'abord le " Toy Robot " puis " For This Bomb ". Traversez enfin le Tunnel au fond à droite qui mène au Bosco Tech Labs.

Utilisez le Robot sur les Tentacules. Après la cinématique, jetez un oeil sur le Record Sehlf et ramassez le disque " Are You There, Great Bear Spirit ? ".
Placez-le dans le Record Player juste à côté. Tapez sur le Tear Duct qui se trouve entre les deux tubes vert et bleu. Donnez à Momma Bosco le Max's Snot pour finir.

Secret Isle Of Dr. Quandary

© MECC

+ D'INFOS FORUM

MODE MANAGEMENT

Tappez "enigma" pendant le jeu.

Sensory Overload

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Entrez un des codes suivants:

Energie max: 9111
Armure complète: 9112
Munitions max: 007<nom de l'arme>

Shadow Warrior

© GT Interactive / 3D Realms 1997

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Maintenez [Command] quand vous double cliquez sur l'icône de chargement pour avoir accés aux optiosn de triche.

Shadow Wraith

1995

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Faites [Ctrl] + [Delete] pendant le jeu pour entrer les codes suivants:

Bouclier bleu: tscyclops
Afterburner max: tshogwash
Energie max, bouclier max: tsjme
Toutes les clés: tsmcg
Passer le niveau: tsmouse
Ouvrir les portes verouillées: tstresor
Toutes les armes, munitions max: tsvshah
Bouclier plasma rouge: tscooey

Shank

© Klei Entertainment 2011

VAINCRE THE BUTCHER

Pour réussir à vaincre facilement le premier boss (The Butcher), il vous suffit de vous mettre dans un coin de la cage à chaque fois qu'il charge, attendre qu'il s'approche de vous, sauter derrière-lui et ensuite le frapper. Répétez cette manipulation plusieurs fois jusqu'à qu'il soit étourdi et que vous puissiez l'attaquer avec votre tronçonneuse.

Shattered Steel

© Interplay / BioWare

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur ENTER, tapez l'un des codes suivants, puis appuyez à nouveau sur ENTER pour valider :

BCUA	Pack LIB
BIGONES	Fusil 70 mm
BLIPPLEBLOOPS	Laser rapide
BUMSAUCE	Laser Hrpd
CAONE	?
CGQ	Pack LB
CHERNOBYL	Arme nucléaire
CLEESE	Nouveaux effets visuels
CURVEDLINES	Fusil 50 mm
DINGLEBERRY	Gros laser
DOGAN	Fusil 120 mm
EATMYSHORTS	?
FISHHEADS	Missiles IR
FNORD	Fusil 210 mm
GFY	?
GONZALES	Vitesse
HARDCODE	Fusil 30 mm
HENCHMAN	?
IMOUTTAHERE	Succès de la mission
KICKSOMEBUTT	?
KWAHAMOT	Missiles Rd
LOCKANDLOAD	Le plein de munitions
MONKEYSLUNCH	Change les textures de tous les bots
NAPALMINTHEMORNING	Napalm
NUMBERCHANGER	Mine R
PYROTECH	Tue tout
RAGNAROK	?
RATSNEST	Laser moyen
RODRIGO	?
SMITE	Détruit la cible sélectionnée
STOOL	Mine
STORM	Sortie du jeu
TINKERBELL	?
TELEPORT	Téléportation en dehors de la zone de feu

Shock Wave Assault

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Commencez une partie avec un des noms suivants:

Super lasers et boucliers: THINKBLUE
Choix du niveau: PLAYLEVEL<niveau 00-11>

Sim Earth : The Living Planet

© Maxis 1990

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Lorsque le curseur est sur la barre d'outils, tapez l'un des codes suivants :

ERAD	Pour éradiquer toute forme de vie de la planète
FUND	Obtenir de l'argent
JOKE	Humour
SMOO	Pour adoucir le contour des côtes

ROBOTS

Mettez une bombe atomique sur une cité de l'âge Nanotech.

Sim Farm

1996

+ D'INFOS FORUM

DEVENIR RICHE

- Cultivez un champ de fraises, de riz ou de n'importe quoi d'autre. Récoltez tout de suite après. Avec la loupe, cliquez sur le terrain et mettez le silo après la barre jaune. Refaites pousser n'importe quelle graine et après cette semence, ce que vous avez cultivé précédemment pourra être vendu très cher. Recommencez des dizaines de fois et vous serez très riche.

- Dans le jeu, achetez puis revendez un terrain tout de suite. Vous vous ferez ainsi 100 $ et vous pouvez renouveller l'opération autant de fois que vous le souhaitez pour faire monter votre compte en banque !

1 MILLION DE DOLLARS

Faites pousser des oranges prés de New York cinq fois en ignorant la non réussite de cet acte.

MODE TRICHE

Tappez un des codes suivants:

$10,000: corn
$10,000: to mayor fund
Trois vaches: poultry
Ecran llama: llama
Numéro de la version: v
Mode test: t

Sim Isle : Missions in the Rainforest

© Maxis / Intelligent Games 1995

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Sauvegardez une partie avec un des noms suivants:

Augmenter machinerie lourde de 100 et travaux non qualifiés de 10: SIMONCHICKENB
5,000 de nouritue: RAGSCHOCOLATESTACH
10,000 d'EMUs: IAINTESTEDTICO
1,000 de matériaux de construction: DEESEXTRAPIXEL 200 objets au hasard: CATSNDOGS
Tous les travaux terminés: SOGGYBISCUIT
Travaux gratuits: MARKSANCHOVYPIZZA
Voyages rapides: CHEATINGNOTME
Travailleurs qualifés: CHINSLOVETREATS
Toutes triches ci-dessus: AL'SFETISH
Tremblement de terre: QUAKERATTLEANDROLL
Message Alien: HIALIENS
Enlever message Alien: SDI
Désastre: DUHDUN
Pas d'argent: MARYSECOSYSTEM
Créer un village de drogués: JENNERDRAWSGOODPICTURES
Rajouter 10 travailleurs qualifiés: 3527490

Sim Safari

© Electronic Arts / Maxis

MODE TRICHE

Entrez un des codes suivants pendant le jeu:

Retourner dans le temps: in the beginning
Argent: more money
10,000$: daddy warbucks
750,000$: flush fund please
Argent infini: win free money
A1nimaux au hasard dans les parcs: cats and dogs
Augmenter le braconage: rattle them bones

Sim Tower

© Maxis 1994

+ D'INFOS FORUM

2,000,000$

Commencez une partie et choisissez un lobby avant de cliquer sur un objet. Allez tout en bas de l'écran à gauche pour choisir le lobby.

SUPER LOBBY

Maintenez [Option] quand vous créez le premier lobby de l'immeuble. Allez sur l'icône outil et maintenez [Command] +] + [Shift] et cliquez sur le premier étage.

SimAnt

© Maxis 1991

+ D'INFOS FORUM

MOE TRICHE

Entrez un des codes suivants pendant le jeu:

Plus d'oeufs de fourmis noires: eggs
Plus d'oeufs de fourmis rouges: EGGS
Famine: erad
Séquence de fin: fred
Plus de trous de fourmis rouges: HOLE
Plus de trous de fourmis noires: hole
Nouvelle colonie dans chaque salle: jeff
Enerie infinie colonie noire: jenn
Afficher une blague: joke
10 reines: just
Areignée inversée: mick
Enrergie max fourmis jaunes: rand
Rajouter reine rouge: Queen ou QEEN
Rajouter reine noire: queen ou qeen
10 reines fertiles pour les rouges: OOPS
10 reines fertiles pour les noires: oops
Energie infiniecolonie jaune: susi
Toujours gagner conte les rouges: will
Pluie: [Option] + R
Areignée laser: [Option] + 2

TRANSFORMER UNE FOURMI EN ROUGE

Maintenez [Shift] + [Option] et cliquez sur une fourmi.

© Electronic Arts / Maxis 2013

AVOIR DE L'EAU INFINIE DANS SA VILLE

Pour éviter d'épuiser ses réserves en eau des nappes phréatiques de votre ville et attendre que la pluie les remplissent de nouveau, il suffit tout simplement de placer votre station de pompage à côté de la station d'épuration. Les eaux purifiées par la station sont réinjectées dans la nappe qui sont de nouveau pompées.

SimCity

© Maxis 1989

DEVENIR RICHE

1ère méthode

Dans l'éditeur de terrain, chargez BIG_CITY.CTY. Cliquez pour effacer la carte et sauvegardez sous un autre nom. Lancez le jeu et chargez la ville que vous avez sauvegardée et vous voici milliardaire.

2ème méthode

Pour se faire de l'argent au mois de décembre, mettez les impots au maximum. Attendez l'apparition de l'écran des impôts en janvier, validez et remettez les impôts au minimum possible. Les habitants de votre ville ne protesteront pas.

TOUS LES BATIMENTS

Maintenez [Shift] et tappez "oivaizmir" pendant le jeu.

SimCity 2000

© Electronic Arts / Maxis 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODE

Pour avoir des récompenses et 500.000 $, tapez pendant le jeu : PORNTIPSGUZZARDO. Pour renouveler l'opération, tapez : ARDO.

SimCity 3000

© Electronic Arts / Maxis 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyer en même temps sur Ctrl + Alt + Maj + C, une boîte s'ouvrira en haut à gauche. Taper un code et valider avec Entrée. Pour désactiver un code, il suffit de le retaper.

Bâtiments accessibles quelque soit l'année
garbage in, garbage out : toutes les déchetteries
power to the masses : les centrales nucléaires
water in the desert : toutes les structures eau

Industrie
nerdz rool : Usines sur développées
ufo swarm : Construit des industries de pointe

Opportunités et propositions
call cousin Vinnie : Offre de don de Vinnie (dans la fenêtre pétitionnaires)
zyxwvu : Construction du Simcastle (dans le menu récompenses) après répondu négativement à l'offre précédente (offre de don de Vinnie)
pay tribute to your king : Donne toutes les opportunités
let's make a deal : Proposition pour construire un casino, usine, prison ou centre commercial
I am weak : Constructions gratuites

Paysage
salt off : Change la mer en eau douce
salt on : Change la mer en eau salée (pour annuler le code précédent)
Attention les 4 codes suivants détruisent tout !!!
terrain one down : Abaisse le terrain de 1
terrain one up : Augmente le terrain de 1
terrain ten down : Abaisse le terrain de 10
terrain ten up : Augmente le terrain de 10

Divers
the birds : des oiseaux volent
stop forcing advice : stoppe les conseils
traffic lights : réduire la circulation

SimCity Classic

+ D'INFOS FORUM

GAGNER 500.000 $

Pour obtenir $500.000, tapez FUND au cours d'une partie.

SimLife

© Maxis 1992

OBTENIR 10.000 $

Au cours d'une partie, pour obtenir 10.000 $, tapez FUND.

MODE TRICHE

Entrez un des codes suivants pendant le jeu:

Femelles de la race choisie donnent naissane: BABY
Graines de plantes sur toute la tere: SEED
Désactiver les sources d'ULTRA FOOD/ FOOD
Bruits étranges: JUST
Message "You are now $10,000 richer": FUND
Afficher blague: JOKE
Murs infranchissables aux animaux volants: WALL

SimTown

© Software Toys for Kids / Maxis 1995

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Entrez un des codes suivants:

Transformer les cochons : bacon
Pas de lapins : wolfdog
Transformer les caravanes : toast
Plus de resources : cheatercheaterwimpwimp

SiN

© Activision / Ritual Entertainment 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez sur ² pour faire apparaître la console, puis entrez l'un des codes suivants.

Code	Effet
/GIVE THRALLGUN	Arme bonus
/HEALTH 999	Restaurer l'énergie juqu'à 999
/LOAD <nom du lieu ou de la séquence FMV>	Charger la partie indiqué
/NOCOLLISION	Mode sans clipping
/SAVE <nom du lieu ou de la séquence FMV>	Sauvegarder à la position indiqué
/SPAWN <nom de l'objet>	Créer l'objet ou l'arme demandé
/SUPERFUZZ	Mode Dieu
/USE THRALLGUN	Arme bonus
/WALLFLOWER	Pas de cibles
/WUSS	Toutes les armes

Liste des objets pouvant être créés

Magnum
Shotgun
Assaultrifle
Rocketlauncher
Sniperrifle
Heligun
Pulsepart1
Pulsepart2
Pulsepart3
Reactiveshields
Rockets
Coin
Health
Cookies
Lensflare
Chaingun
Bluecard
Orangecard
Yellowcard
Greencard
Keyring
Dollar
Moneybag
Evidence
Chemsuit
Blueprints
U4 sample
Envelope
Silencer
Identcard
Code

Decoder

Lieux

Commande	Lieux
MAP INTRO	Au dessus de la banque
MAP BANK	Banque
MAP ABANDON	Freeport abandonné
MAP CSITE	Zone de travaux
MAP SUBWAY	Metro abandonné
MAP CHEM1	Laboratoire chimique Sintek
MAP CHEM2	Usine chimique Sintek
MAP WHOUSE1	Entrepôt Sintek
MAP WHOUSE2	Entrepôt Sintek Partie 2
MAP BIOMECHA	Usine Biomech
MAP BIOMECHB	Usine Biomech Partie 2
MAP SILO	Silo de missile
MAP SEWERA	Canalisations
MAP AQ1	Oléoduc
MAP SEWERB	Canalisations Partie 2
MAP DAM	Barrage
MAP WWORKS1	Travaux maritimes Partie 1
MAP WWORKS2	Travaux maritimes Partie 2
MAP OILRIG	Forage d'huile Sintek
MAP GEO2	Subtration géothermale
MAP GEO1	Usine géothermale
MAP UWPASS1	Passage sous-marin
MAP UWPASS2	Passage sous-marin
MAP DOCKS1	Docks secrets Partie 1
MAP DOCKS2	Cargo 5
MAP JUNGLE	Passage dans la jungle
MAP JUNGLE2	Passage dans la jungle Partie 2
MAP GORGE	Gorges
MAP AREA57	Zone 57
MAP BIOMASS	Centre de réparation Biomass
MAP XENO1	Laboratoire Xenomorphique
MAP XENO2	Laboratoire Xenomorphique Partie 2
MAP MANSION1	Propriété Sinclaire
MAP MANSION2	Propriété Sinclaire Partie 2
MAP PHOENIX	Mont Phoenix
MAP THRALL	Maitre Thrall
MAP TRAINING	Niveau d'entraînement
MAP TRAINING1	Niveau d'entraînement
MAP TRAINING2	Niveau d'entraînement
MAP TRAINING3	Niveau d'entraînement
MAP TRAINING4	Niveau d'entraînement
MAP PARADOX	Niveau bonus

Séquences FMV

MAP CSITE_CINEMA
MAP SUBWAY_CINEMA
MAP BIOTECH_CINEMA
MAP SILO_CINEMA
MAP GORGE_CINEMA
MAP INTRO_START
MAP ENDING

Skylanders : Spyro's Adventure

© Activision / Toys For Bob 2011

SKYLANDERS POUVANT CASSER LA ROCHE

Pour casser la roche, vous pouvez utiliser les Skylanders suivants :
{l Prism Break
Bash
Terrafin
Dino-Rang
Drill Sergeant

CASSER LES CRISTAUX TZO VIOLET

Pour casser les cristaux tzo violet du niveau "Mine des Molekins", vous pouvez soit utiliser la bombe que vous trouverez derrière la porte au fond de la mine, soit, plus simplement, utiliser les lasers de Prism Break.

LES 10 PAPILLONS À TROUVER

1. Le premier se trouve juste à côté de Persephone (PNJ Compétences).

2. (Nécessite un Skylander de l'eau) Le deuxième se trouve au milieu de l'eau au coeur de lumière. Près de la plage vous trouverez une petite plateforme avec un ressort. Grimpez jusqu'en haut pour l'obtenir.

3. Le troisième se trouve sur la plage au coeur de lumière, derrière le portail.

4. Pour obtenir le quatrième il vous faudra utiliser l'huile, celle-là même qu'on nous donne pour graisser le télescope. Utilisez-la sur le robot assis sur la plage près d'une flaque avec une porte en rouage. Celle-ci libérera un papillon.

5. Le cinquième se trouve dans la pierre près du coeur de lumière qui libère des pièces de 1 à 10 lorsque vous tapez dedans.

6. Le sixième est, une fois le train obtenu, près d'un cratère. Jetez une bombe dedans et vous trouverez un papillon à l'intérieur.

7. Le septième est toujours près du train. Il y a une porte en pierre, jetez également dessus et vous découvrirez un papillon derrière.

8. Le huitième est dans le cage du poisson, près du bateau, au coeur de lumière. Il faut réussir le jeu du cadenas en un minimum de coups pour découvrir un papillon derrière les barreaux.

9. Pour le neuvième il faut utiliser l'huile sur la locomotive du train.

10. Et le dixième est juste quand vous aurez accès au train. Le papillon se trouve derrière l'entrée.

Grâce à eux tous vous obtiendrez une remise de 20% sur chaque achat de compétences !

Slender

© Parsec Productions 2012

+ D'INFOS FORUM

JOUER À SLENDER DE JOUR

Pour débloquer le mode DayTime vous devez terminer le jeu une fois (récolter les 8 pages).

LE TUNNEL ET LES VÉHICULES

Si une page se trouve dans le tunnel, vous trouverez à coup sûr une page sur l'un des deux véhicules.

10 ENDROITS À VISITER

A chaque nouvelle partie, les pages se trouvent sur 8 emplacements bien précis de la carte. Il y a 10 endroits à visiter au total, dont 2 ne proposent pas de pages.

Slithereens

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez [Option] et cliquez sur "New 1-Player Game" à l'écran principal pour choisir un niveau de 1 à 100.

POEME CACHÉ

Appuyez sur X à l'écran titre.

Space Colony

© Take 2 Interactive / Firefly Studios 2003

ARGENT "ILLIMITÉ"

Version Macintosh :

Allez à l'écran de la passerelle (en appuyant sur la barre d'espace) et cliquez sur Finances, puis la Touche apple et la lettre O (pas le chiffre zéro).

Mac : apple + o

Version PC :

Identique à la version Macintosh à part que c'est ici la touche "Alt", aller dans Finance dans la section de l'écran du pont.

Windows : alt + o

Cette astuce vous donne 10.000 crédits et peut être répétées jusqu'à un maximum de 100.000 unités.

PASSER LES NIVEAUX

Aller à l'écran du pont (en appuyant sur la barre d'espace) et cliquez sur vaisseau mère, puis ALT + SHIFT + F en même temps. Annulez la pause du jeu et l'écran «succès de la mission» devrait apparaître.

Space Madness

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Appuyez sur L é l'écran d'ouverture du jeu.

Spaceward Ho!

© New World Computing

+ D'INFOS FORUM

VAISSEAU REQUIN

Créez un vaissea avec des armes et boucloers au niveau 10.

VAISSEAU SQUELETTE

Créez un vaisseau avec armes et boucliers au niveau 13.

MODE NOEL

Mettez vote Mac à la date du 25 décembre.

Spectre

© Peninsula Games / Velocity 1991

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez [Option] et cliquez sur Play.

VUE DE DESSUS PENDANT LES BATAILLES

Tappez "god" pendant le jeu.

Spectre Supreme

© Velocity

+ D'INFOS FORUM

BATAILLE VUE DE HAUT

Appuyez sur 0 pendant le jeu.

PASSER 5 NIVEAUX

Envoyez un spinner dans une passerelle de transportation et entrez-y.

Spectre VR

© Velocity 1993

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maitenez [Option] et cliquez sur "Play".

PASSER 5 NIVEAUX

Lancez un spinner dansunpasserelle et entrez-y.

BATAILLES VUES DE DESSUS

Tappez "god" ou "dog" pendant le jeu.

Speed Busters

© Ubisoft

+ D'INFOS FORUM

RACOURCIS

COLORADO: Passez à l'intérieur de la grotte après les canons à neige.
CANADA: après les bosses, prenez le tremplin en herbe et passez par le poulallier.

Spherical

© Rainbow Arts Software

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

RADAGAST
SKYFIRE
GLIEF
GUMBA
YARMAK
CHACMAL
ORCSLAYER
GHANIMA
JADAWIN
MIRGAL
MOURNBLADE

Splice

© Cipher Prime Studios 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Vous devrez replacer les cellules afin de résoudre chaque puzzle en créant une figure symétrique. Les cellules transparentes et vides représentent les endroits que vous devez combler tandis que les cellules vides et lumineuses représentent les positions possibles de vos cellules. Vous pourrez déplacer les cellules pour un nombre de fois limité. Chaque séquence contient plusieurs puzzles. Au fil des parties, vous remarquerez que les cellules acquerront davantage de propriétés. A chaque fois que vous serez sur le point de résoudre un puzzle, le cercle blanc sera presque rempli.

Séquence 01

Stage 1

Prenez la dernière cellule et placez-la à droite.

Stage 2

Regardez la petite branche de deux cellules sur la gauche et sélectionnez celle de droite. Placez-la en haut, toujours sur la gauche.

Stage 3

Sélectionnez la branche en haut à droite et replacez-la plus bas, toujours à droite. Faites la même chose, mais du côté gauche cette fois.

Stage 4

Prenez la branche qui se trouve en haut à gauche et replacez-la à droite.

Stage 5

Sélectionnez la branche en haut à gauche et placez-la complètement en bas, toujours à gauche.

Stage 6

Sélectionnez la branche en bas à droite et replacez-la en haut à droite puis faites la même chose du côté gauche.

Stage 7

Prenez la branche qui se trouve en bas à droite et placez-la dans la deuxième cellule vide sur la droite (cellule du milieu). Prenez la branche sur la gauche et replacez-la complètement en haut à gauche.

Vous terminez la première séquence.

Séquence 02

Stage 1

Vous remarquez un symbole sur la deuxième cellule : celle-ci peut de dupliquer. Dupliquez la cellule du milieu.

Stage 2

Ramenez la branche de gauche vers le centre et dupliquez votre cellule.

Stage 3

Ramenez la cellule de gauche vers le centre et dupliquez la troisième cellule. Prenez la branche sur la droite et placez-la dans la deuxième cellule vide sur la droite. Prenez la branche sur la gauche et placez-la dans la cellule vide en haut à gauche.

Stage 4

Dupliquez la cellule. Regardez la branche en bas à droite, sélectionnez la cellule qui se trouve complètement à droite de cette branche (celle à l'extrême droite, dans la petite branche constituée de deux cellules) et placez-la dans l'espace vide en-dessous de la branche d'en-dessus. Prenez ensuite la cellule qui se trouve dans la branche en haut à gauche (tout comme pour la précédente branche, prenez la cellule à l'extrémité gauche, dans la mini-branche constituée de deux cellules) et placez-la dans l'espace vide juste en-dessous.

Stage 5

Placez d'abord la branche de gauche complètement en haut à droite, puis prenez la branche sur la gauche et placez-la-en-dessous, au centre et dupliquez.

Stage 6

Prenez la cellule sur la droite et placez-la au bout de la branche sur la gauche, tout en bas.

Dupliquez les cellules, prenez la branche d'en-dessous sur la gauche (celle tout en bas) et placez-la en bas à droite.

Prenez la toute dernière cellule de la branche gauche (celle qui pend vers le bas) et placez-la juste au-dessus, toujours sur la même branche.

Stage 7

Dupliquez la deuxième cellule (celle du milieu, non celle d'en bas).

Prenez la cellule duplicative de droite et placez-la à gauche de la cellule de gauche (formez une branche plus longue).

Dupliquez la cellule qui se trouve plus sur la droite (non celle que vous venez de replacer).

Dupliquez maintenant la cellule du bas et prenez la branche du bas pour la replacer sur la droite.

Vous terminez la deuxième séquence.

Séquence 03

Stage 1

Vous découvrez une nouvelle propriété des cellules en forme de flèche directionnelle de couleur blanche qui permet aux

cellules de se rallonger. Dupliquez d'abord les cellules en sélectionnant la deuxième cellule puis sélectionnez la flèche directionnelle en bas à gauche (il soit possible qu'en sélectionnant la flèche en haut à droite, vous obtenez le même résultat) et prenez la cellule complètement en haut à droite pour la replacer en bas, toujours à droite.

Stage 2

Prenez la branche sur la droite et faites-la remonter plus haut, toujours sur la droite. Faites rallonger les trois cellules. Prenez la dernière cellule sur la branche de droite et placez-la sur la branche de gauche, en-dessous de la dernière cellule pour faire séparer la branche en deux. Faites la même chose du côté droit.

Stage 3

Commencez par dupliquer les cellules. Prenez la dernière cellule (celle qui peut se rallonger) de la branche gauche et placez-la-en-dessous de la première cellule de la même branche. Faites la même chose sur la droite et rallongez les deux cellules.

Stage 4

Prenez la branche de gauche et placez-la à côté de la dernière cellule du centre. Dupliquez les cellules. Vous verrez que les cellules se séparent en cinq sur la gauche et cinq sur la droite, quatre d'entre elles pointent vers le bas. Prenez celle qui pointe vers le bas sur la gauche complètement et placez-la en-dessous de celle qui pointe vers le bas, juste à droite et refaites la même chose sur la branche de droite (formez un V à l'envers avec les cellules des deux branches).

Stage 5

Rallongez les cellules de la gauche et dupliquez celles sur la droite. Prenez la branche de la gauche, placez-la sur la cellule qui pointe vers le bas dans la branche de gauche. Prenez la dernière cellule de la branche que vous venez de placer et mettez-la juste à votre droite.

Stage 6

Prenez la dernière cellule de la branche de droite et mettez-la sur la branche de gauche. Rallongez la cellule et dupliquez les deux cellules sur les deux branches. Prenez la branche de droite et faites-la remonter.

Stage 7

Dupliquez la deuxième cellule sur la branche droite (la première cellule duplicative), prenez la dernière cellule sur la branche du bas (celle que vous pouvez rallonger) et placez-la sur la branche de gauche. Prenez la dernière cellule sur la branche du haut à droite (toujours une cellule que vous pouvez rallonger) et mettez-la en-dessous de la deuxième cellule de la branche de gauche. Rallongez les deux cellules de la gauche et dupliquez les deux cellules sur la droite.

Vous terminez la troisième séquence.

Séquence 04

Stage 1

Vous aurez une nouvelle propriété de cellule à votre disposition : vous pouvez maintenant détruire les cellules grâce au petit symbole de croix, ce sont des cellules " d'élimination ".

Commencez par détruire la cellule sur la droite puis sur la gauche.

Stage 2

Prenez la branche sur la droite et placez-la au bout de la branche de gauche puis détruisez les cellules.

Stage 3

Prenez la dernière cellule sur la branche droite du haut et placez-la juste en-dessous de la cellule d'élimination puis éliminez les cellules. Prenez la branche du bas sur la gauche et placez-la au bout de la branche de gauche afin de la rallonger. Prenez la dernière cellule de la branche de gauche et placez-la-en-dessous de la dernière cellule, toujours à gauche.

Stage 4

Prenez la branche du haut sur la droite et placez-la sur la branche du bas à gauche (en-dessous de la cellule d'élimination). Détruisez les cellules sur la droite, prenez la cellule isolée sur la branche de droite (elle se trouve au-dessus de la branche de droite qui pointe vers le bas), puis placez-la-en-dessous de la cellule d'élimination sur la gauche. Eliminez les cellules sur la gauche, prenez les deux dernières cellules et placez-les à gauche.

Stage 5

Prenez toutes les cellules à partir de la première cellule d'élimination sur la branche droite et placez-les juste en-dessous de la branche qui pointe vers le bas sur le côté gauche. Eliminez la cellule sur la droite, Prenez la branche en sélectionnant la cellule juste avant celle d'élimination pour la replacer sur le côté droit. Regardez les deux cellules accrochées à la cellule d'élimination, choisissez celle de droite et replacez-la sur la branche juste au-dessus, complètement au bout. Prenez la cellule accrochée à celle d'élimination et placez-la au bout de la branche de gauche (celle du dessus), éliminez la cellule. Prenez la cellule qui pointe vers le bas sur la branche de gauche et placez-la-en-dessous de la première cellule sur la branche de droite.

Stage 6

Eliminez la cellule sur la droite. Regardez la branche du bas sur la gauche, elle est séparée en deux parties, trois cellules sur la gauche et une cellule pointant vers le bas. Prenez les trois cellules et replacez-les-en-dessous de la première cellule de la branche droite. La branche droite du haut se sépare en deux cellules en haut, prenez la cellule qui pointe vers le bas (cellule du bas) et replacez-la au bout de la branche à l'extrême gauche puis éliminez cette branche. Prenez la dernière cellule de la branche du haut à droite et replacez-la-en-dessous de la cellule qui se trouvait à côté d'elle.

Stage 7

Les deux côtés sont séparés en deux branches : sur le côté gauche, vous voyez une branche qui pointe vers la gauche et une qui pointe vers le bas. La branche de gauche est séparée en deux branche, dont une pointe vers le bas et dont l'autre va vers la gauche. La même chose du côté droit.

Prenez toutes les cellules qui vont vers la gauche sur la branche de gauche (il vous reste donc trois cellules : une d'élimination et deux simples) et replacez-les sur la branche du bas, à droite.

Eliminez la branche de gauche, prenez la deuxième cellule à partir de la branche sur la gauche et replacez-la en haut complètement, toujours à gauche.

Prenez la branche en haut à l'extrême droite et replacez-la sur la branche droite du dessous (complètement en bas). Eliminez la cellule, prenez les deux dernières cellules et placez-les-au-dessus.

Vous terminez la quatrième séquence.

Séquence 05

Stage 1

Prenez la cellule au symbole de rallongement et placez-la-en-dessous de la première cellule sur le côté droit. Dupliquez les cellules sur la gauche, prenez la dernière cellule qui pointe vers le bas sur le côté droit et accrochez-la sur la cellule

d'élimination du bas sur le côté gauche. Eliminez les cellules.

Stage 2

Prenez la branche du côté gauche à partir de la cellule de rallongement et placez-la en haut à droite. Prenez la dernière cellule de la branche gauche et placez-la-en-dessous de la dernière cellule du côté droit. Eliminez les cellules sur la gauche et dupliquez les cellules.

Stage 3

Prenez la dernière cellule et mettez-la à droite. Prenez la dernière cellule sur la gauche et mettez-la au bout à droite. Eliminez la cellule sur la gauche, prenez les deux dernières cellules et mettez-les à droite. Prenez la cellule à gauche et mettez-la en bas. Dupliquez les cellules.

Stage 4

Vous avez une branche principale séparée en deux branches sur chacun des deux côtés : une branche vers le haut et une vers le bas. Prenez la dernière cellule qui pointe vers le bas du côté droit et replacez-la sur la branche du haut, complètement au bout, toujours à droite. Eliminez la cellule en-dessous, dupliquez la cellule de droite. Prenez la branche de droite et replacez-la à gauche, dans le deuxième compartiment vide.

La branche de gauche est maintenant séparée au bout en deux branches et idem pour le côté droit. Prenez les deux cellules sur le côté droit (sur la branche de gauche) et replacez-la juste en-dessous de la première cellule de la branche gauche (la branche principale). Prenez la dernière cellule de la branche complètement à gauche et placez-la sur la branche de gauche sur le côté droit (le côté droit contient deux branches, une à gauche et une à droite, c'est sur celle de gauche que vous devez replacer la cellule).

Stage 5

Prenez les deux cellules qui sont juste après la cellule de rallongement sur la droite et replacez-les-en-dessous de la première cellule de la branche gauche.

Prenez la cellule de rallongement et placez-la-en-dessous de la cellule de duplication, éliminez les cellules sur la gauche, dupliquez les cellules et rallongez-les.

La branche principale est maintenant séparée en deux au bout.

Prenez la branche (la quatrième cellule du centre) et placez-la dans le deuxième compartiment sur la droite.

La branche de droite est maintenant séparée en deux parties, dont une pointe vers le bas et une autre vers la droite (leur direction n'est pas exacte, mais ceci est afin de les différencier). Prenez les deux dernières cellules de la branche qui pointe vers la droite (sur la branche de droite) et placez-la sur la cellule de gauche.

Prenez la dernière cellule de la branche qui pointe vers le bas à droite et accrochez-la également à la première cellule de la branche gauche.

Stage 6

Commencez par dupliquer les cellules. Des deux côtés, les branches sont séparées identiquement : une cellule à laquelle sont accrochées trois autres cellules.

Prenez la cellule de rallongement en haut à gauche (vous prenez donc les trois cellules d'en haut à gauche) et placez les cellules en-dessous de la cellule de duplication complètement en bas sur la branche de droite.

La branche de droite est maintenant de cette façon : une cellule séparée en deux branches. Ces deux branches sont séparées en deux mini-branches chacune. La branche du haut contient trois cellules. La mini-branche du droit contient une branche vers le centre et une vers la droite. Celle vers le centre contient deux cellules de rallongement et deux

d'élimination. Une cellule normale est accrochée à la première cellule de rallongement.

Prenez la cellule accrochée à la première cellule de rallongement et accrochez-la à la dernière cellule de duplication sur la branche d'à côté (celle vers le centre). Prenez la cellule qui pointe vers le haut sur la branche gauche et replacez-la après la cellule d'élimination, toujours sur la branche gauche. Rallongez toutes les cellules et éliminez le reste.

Stage 7

La branche principale est séparée en deux branches au bout. Prenez la branche de gauche et ramenez-la vers le centre afin de former une seule et longue branche principale, uniquement séparée au bout par deux cellules. Dupliquez la troisième cellule, prenez la branche de droite et placez-la au bout, en-dessous de la cellule de droite sur la branche gauche. Dupliquez la troisième cellule sur la branche gauche. Prenez la toute dernière cellule de la branche complètement à gauche et replacez-la à côté de la cellule de duplication sur la même branche.

Eliminez les cellules. Prenez la cellule isolée sur la branche gauche qui pointe vers le bas et accrochez-la à la dernière cellule de la branche gauche.

Vous terminez la septième séquence.

Séquence 06

Stage 1

A partir de cette séquence, vous pourrez prendre les cellules dont vous n'avez pas besoin et les laisser flotter en dehors de votre structure.

Prenez donc la branche sur la gauche et laissez-la flotter un peu plus loin et prenez la dernière cellule pour l'accrocher à gauche de la troisième cellule.

Stage 2

Vous commencez cette partie avec une cellule principale et cinq branches flottantes : branche 1, branche 2, etc. jusqu'à branche 5 en commençant par la gauche.

Prenez la branche 5 et accrochez-la à la cellule principale.

Prenez la branche 2 et accrochez-la à droite de la cellule principale. Prenez la branche 4 et accrochez-la à la première cellule de la branche gauche.

Prenez la branche 3 et faites la même chose du côté droit.
Prenez la branche 1 et accrochez-la sur la première cellule de la branche qui pointe vers le bas sur le côté droit.

Stage 3

Ici également, vous aurez branche 1 à branche 4 en commençant par la gauche.

Accrochez la branche 4 à la cellule principale. Prenez la branche à partir de la troisième cellule pour la remettre dans le premier compartiment à gauche. Placez la branche 1 sur la première cellule de la branche gauche. Placez la branche 2 sur la cellule à droite. Accrochez la branche 3 à a première cellule sur le côté droit. Prenez la cellule tout en haut à droite pour la remettre sur la première cellule dans la branche du bas, toujours à droite.

Stage 4

Vous aurez branche 1 à branche 5 en commençant par la gauche. Placez branche 3 sur la cellule principale, placez branche 1 dans le troisième compartiment sur le côté gauche et branche 5 dans le deuxième compartiment sur le côté gauche. Placez branche 2 sur la branche comportant trois cellules sur le côté droit. Placez branche 4 sur la deuxième

cellule de la branche de gauche.

Cette dernière branche sera séparée en deux parties : côté gauche et côté droit. Prenez la dernière cellule du côté droit et replacez-la sur la branche du côté gauche.

Stage 5

Vous aurez branches 1, 2 et 3. Placez branche 3 sur la cellule principale, la branche 2 dans le deuxième compartiment du côté gauche et branche 1 dans le premier compartiment sur le côté gauche. La branche de droite est composée de trois cellules : une principale, une vers le bas et une dernière vers le haut. La branche de droite est maintenant séparée en deux branches : une vers le haut et une autre vers le bas qui est, elle aussi, séparée en deux branches. Celles-ci sont composées de deux cellules sur la gauche et de trois cellules sur la droite.

Prenez les deux cellules sur la gauche et replacez-les sur la cellule vers le bas sur le côté gauche. Prenez la dernière cellule sur la branche donnant vers le haut sur le côté droit et placez-la à côté de la dernière cellule donnant vers le bas sur le côté gauche.

Stage 6

Ici, vous aurez seulement deux branches dont une, branche 1, est composée de trois différentes branches et une autre, branche 2, composée de 6 cellules.

Placez d'abord la branche 1 sur la cellule principale puis placez la branche 2 dans le deuxième compartiment sur la droite. La branche de droite contient 5 cellules, prenez la branche à partir de la troisième cellule et raccrochez-la sur la première cellule de la branche.

Prenez ensuite les deux dernières cellules complètement au bout à droite et remettez-les en place sur la première cellule donnant sur le bas dans la branche de gauche (la branche de gauche est composée ainsi : une cellule principale, une cellule isolée vers la gauche, trois cellules vers le bas. Vous devez raccrochez les deux cellules que vous avez prises à droite sur la première des trois cellules vers le bas).

Stage 7

Vous avez deux branches, 1 et 2. Placez branche 1 sur la cellule principale et branche 2 en-dessous de la première cellule de la branche droite. Le côté droit est maintenant ainsi : une cellule donnant sur deux branches, une plus haute que l'autre. La branche la plus basse est séparée en deux sur la deuxième cellule : trois sur la droite et cinq sur la gauche. Prenez les trois cellules sur la droite et placez-la sur l'unique cellule de la branche gauche.

Il reste maintenant deux branches principales sur le côté droit. Prenez la branche du bas à partir de la quatrième cellule pour la replacer sur la première cellule du côté gauche. Prenez la dernière cellule de la branche sur laquelle vous venez de prendre ces 4 cellules et placez-la juste à côté de la cellule juste en-dessus d'elle.

Vous terminez la sixième séquence.

Séquence 07

Stage 1

Vous avez à votre disposition 4 cellules : cellule 1 ou cellule de rallongement, cellule 2 ou cellule de duplication, cellule 3 ou cellule normale et cellule 4 ou cellule d'élimination. Vous n'aurez pas besoin d cellule 4.

Placez la cellule 2 sur la cellule principale, placez la cellule de duplication juste en-dessous, suivi de la cellule de rallongement puis dupliquez-les et rallongez-les. Enlevez-les deux dernières cellules des deux côtés.

Stage 2

Vous aurez à votre disposition trois branches : branche 1, branche 2 et branche 3. Placez branche 3 sur la cellule principale, branche 2 dans le premier compartiment sur la droite. Rallongez et dupliquez les cellules. Laissez flotter les deux dernières cellules à droite. Placez les trois dernières cellules du bas à gauche sur la droite.

Stage 3

Placez la cellule de duplication en-dessous de la cellule qui pointe vers le bas dans la branche gauche. Prenez la branche de droite et mettez-la au bout complètement sur la branche de droite qui pointe vers le bas. Dupliquez les cellules et laissez flotter l'unique cellule sur la gauche pour résoudre le puzzle.

Stage 4

Prenez la cellule de duplication et placez-la-en-dessous de la cellule de rallongement sur la droite. Prenez la branche de gauche et placez-la au bout de la branche principale. Rallongez, dupliquez et éliminez les cellules. Prenez la branche flottante et placez-la dans le dernier compartiment sur la gauche. La branche droite contient deux mini-branches, prenez la dernière cellule qui se trouve sur la mini-branche de droite et replacez-la sur la branche complètement à gauche de la structure.

Stage 5

Vous avez trois branches identiques, mais la première est inversée, donc la cellule de duplication est en haut. Prenez cette branche et placez-la sur la cellule principale. Enlevez la troisième cellule et laissez-la flotter. Prenez la deuxième branche flottante et placez-la au bout de la branche principale, faites la même chose avec la dernière branche flottante. Dupliquez la deuxième cellule, la seconde et la troisième.

Stage 6

Vous avez branche 1 à 4 flottant autour. Placez la branche 4 en-dessous de la cellule principale. Faites la même chose avec les branches 3 et 2 respectivement. Dupliquez la troisième cellule puis rallongez-les. Prenez la branche à partir de la cinquième cellule sur la gauche et replacez-la sur la première de la branche gauche. Faites la même chose sur le côté droit et éliminez les cellules des deux côtés.

Stage 7

Vous avez trois branches. Prenez la branche 2 et placez-la sur la cellule principale. Placez branche 3 au bout de la cellule sur la droite. Placez la cellule normale flottante à gauche de la dernière cellule de la branche droite. Dupliquez le tout et éliminez toutes les cellules puis rallongez-les. Replacez la longue branche de gauche dans le deuxième compartiment, toujours à gauche. Prenez les 4 dernières cellules de cette branche et replacez-les sur la première cellule de la branche. Prenez les trois dernières cellules (qui forment une petite branche) sur le côté droit et replacez-les sur la branche de gauche, en-dessous de la cellule qui pointe vers le bas.

Vous terminez la septième séquence.

Epilogue

Epilogue 01

Stage 1

Prenez la branche de droite et replacez-la dans le premier compartiment sur la gauche. La branche de gauche est séparée en deux mini-branches composées de 3 cellules chacune. Prenez la mini-branche du bas à droite et replacez-la sur la première cellule de la branche principale de droite. Eliminez les cellules.

Stage 2

La branche de gauche est séparée en deux mini-branches : une cellule en haut et 4 cellules en bas, idem pour le côté droit. Prenez les 4 cellules de la mini-branche de gauche et replacez-la sur la dernière cellule de la mini-branche à 4 cellules à droite. Eliminez la cellule à gauche, prenez la branche sur la gauche à partir de la troisième cellule et replacez-la dans le premier compartiment à gauche. Deux cellules sortent de la branche principale sur la gauche, vers le bas. Prenez ces deux cellules et accrochez-les à a première cellule de la branche principale sur la gauche.

Stage 3

Dupliquez la deuxième cellule, prenez les deux dernières cellules sur la droite et accrochez-les sur la première cellule de la branche gauche. Prenez la cellule de duplication du bas et placez-la sur la cellule sur la droite puis prenez la cellule de duplication du haut pour la placer sur la branche de droite (deux cellules de duplication). Eliminez les cellules de gauche et dupliquez la première cellule de droite (la seconde sur la branche de droite). Prenez la cellule de duplication du bas pour la replacer sur celle d'en haut. Dupliquez la première cellule, prenez la cellule de duplication du haut, mettez-la sur la branche de gauche, dupliquez-la puis prenez la cellule de duplication sur la droite pour la placer sur la cellule du haut sur la gauche. Dupliquez la cellule pour terminer.

Stage 4

Replacez la branche de droite dans le premier compartiment, toujours sur la droite. La branche de gauche est séparée en deux avec une seule cellule vers le bas et 7 cellules vers la droite. Prenez les 7 cellules et raccrochez-les sur la première cellule de la branche gauche. Eliminez la cellule sur la droite, prenez la dernière cellule sur la branche de gauche qui va vers le bas (celle juste après la cellule d'élimination) et replacez-la-en-dessous de la première cellule sur la droite puis éliminez la cellule sur la gauche.

Stage 5

Replacez la branche de gauche en-dessous. Enlevez la branche à partir de la cellule de duplication pour laisser flotter. Eliminez les cellules accrochées à la principale, placez-la branche flottante sur la cellule principale, dupliquez la première cellule et celles qui restent sur les deux côtés.

Stage 6

Deux mini-branches sur la gauche, dont une est composée de 8 cellules (cassées en branches également) allant vers le haut et une branche vers le bas composée de 4 cellules. La branche du haut est cassée en deux branches avec deux cellules vers le bas. Prenez la dernière de ces deux cellules et replacez-la sur la cellule la plus à droite sur la branche de gauche qui va vers le bas (pour égaliser les deux branches, deux cellules de chaque côté).

Du côté droit, la branche est cassée en deux encore : deux cellules principales, 4 cellules vers le haut, cinq vers le bas. Prenez les 3 dernières cellules du bas, replacez-les sur la cellule isolée sur la branche de gauche qui va vers le haut. Eliminez la cellule sur la droite, prenez les 4 dernières cellules les plus hautes sur la gauche et accrochez-les sur la première cellule du côté droit.

Sur la gauche, regardez la mini-branche vers le bas qui est séparée en deux. Prenez la dernière cellule sur la branche de gauche et replacez-la sur la deuxième cellule de la branche droite (deuxième en allant vers le haut).

Stage 7

Rallongez la cellule sur la droite, dupliquez la première cellule sur la gauche, puis la seconde.

Replacez l'entière branche de gauche dans le deuxième compartiment à droite.

Celle-ci est composée de deux mini-branches de chacune trois cellules. Prenez les trois du haut et placez-la dans le premier compartiment sur la droite toujours.

Vous terminez le premier épilogue.

Epilogue 02

Stage 1

Vous avez deux branches sur la droite : une composée de 4 cellules et une de 3 cellules. La branche de gauche est composée de 2 cellules et une cellule isolée flotte plus loin.

Laissez flotter la branche à 4 cellules sur la droite. Dupliquez la seconde cellule de la branche principale puis dupliquez le reste des cellules.

La branche de droite est séparée en deux : prenez les trois cellules du bas et accrochez-les à la première cellule de la branche principale du côté droit, vers le haut.

Stage 2

Laissez les 4 cellules sur le haut du côté droit. Dupliquez les cellules du centre puis celles des deux côtés. Prenez les trois cellules en bas dans la branche droite et accrochez-les sur la première cellule du côté droit.

Stage 3

Replacez la branche droite dans le deuxième compartiment sur la gauche. Prenez la plus longue branche sur la gauche (7 cellules) er replacez-les dans le premier compartiment sur la droite.

Stage 4

Rallongez la cellule sur la droite, prenez la branche de droite à partir de la seconde cellule et accrochez-la sur la première cellule de la branche gauche. Replacez la cellule de rallongement du bas sur la cellule la dernière cellule de la branche gauche, celle qui se trouve complètement en bas et la plus à droite.

Replacez la cellule isolée de droite en haut la cellule de rallongement à gauche. Rallongez toutes les cellules.

Stage 5

Replacez la branche de droite sur la dernière cellule sur le côté droit (la cellule qui située le plus bas dans la structure). Replacez la branche accrochée à la première cellule du côté droit (composée de 7 cellules) dans le premier compartiment du côté gauche.

Stage 6

Laissez flotter la cellule de duplication sur la gauche, prenez la cellule accrochée en haut de la cellule de duplication en haut à droite et replacez-la au bout de la branche puis dupliquez le tout. Prenez les trois dernières cellules de la branche du bas à droite pour les accrocher sur la première cellule de la branche à deux cellules en haut à gauche. Prenez la dernière cellule en haut à droite et replacez-la sur la branche la plus basse du côté gauche (celle située la plus à droite, vers le centre).

Stage 7

Replacez la branche droite dans le premier compartiment gauche. Prenez les cinq dernières cellules allant vers le bas dans la branche droite et placez-les dans le deuxième compartiment vide sur le côté gauche (en partant du haut). Prenez les 5 dernières cellules du côté gauche, placez-les sur la dernière cellule sur la droite, vers le bas.

Vous terminez le deuxième épilogue.

Epilogue 03

Stage 1

Sur la droite se trouvent deux cellules : une de rallongement suivie par une de duplication. Placez ces deux cellules

dans le compartiment juste au-dessus. Sur la gauche, vous trouverez une cellule de rallongement suivie d'une cellule de duplication vers le bas : prenez-les et accrochez-les sur la cellule de rallongement que vous avez replacée en premier. Prenez la cellule de rallongement tout en haut à droite et placez-la après la cellule de duplication que vous avez placée en second. Prenez les six cellules et laissez-les flotter. Eliminez toutes les autres cellules accrochées à la cellule principale. Accrochez les cellules flottantes à cette dernière. Rallongez la première cellule puis la seconde, dupliquez la première puis la seconde.

Stage 2

Prenez la branche gauche à partir de la cellule de rallongement et placez-la dans le premier compartiment sur la gauche. Eliminez le côté droit, dupliquez la troisième cellule de la branche et prenez la branche de droite à partir de la cellule de rallongement (3 cellules) pour la replacer dans le premier compartiment à droite. Sur la branche droite, rallongez, dupliquez et éliminez les cellules. Eliminez également les cellules de gauche, rallongez-les et éliminez-les. Prenez les 3 dernières cellules vers le haut (côté gauche) et placez-les sur la cellule isolée, vers le bas sur la branche gauche puis laissez flotter la dernière cellule de la branche du haut.

Stage 3

Prenez les 4 dernières sur la droite et mettez-les dans le premier compartiment. Prenez la cellule de duplication à l'extrême gauche et placez-la sur la cellule complètement à droite, celle du haut. Dupliquez les secondes cellules de chaque côté et les dernières cellules à droite.

Stage 4

Eliminez tout du côté droit, dupliquez la deuxième cellule de la branche principale et replacez la branche droite après la dernière cellule du côté droit (la cellule de rallongement). Rallongez, dupliquez et rallongez encore les cellules. Il vous reste deux cellules de duplication tout en bas. Replacez la branche de droite (6 cellules) dans le premier compartiment à droite. Prenez la branche de gauche du bas (5 cellules) sur la première cellule de la branche gauche et dupliquez la cellule.

Stage 5

Sur la droite, prenez les trois dernières cellules sur la branche du bas pour les laisser flotter. Faites la même chose avec la cellule placée tout en haut de la structure à gauche. Dupliquez les secondes cellules sur les deux côtés, éliminez et rallongez les cellules puis éliminez les toutes dernières cellules sur la gauche.

Prenez les 4 dernières cellules dans la branche du bas sur la droite et replacez-les sur la branche de gauche (celle qui pointe le plus à gauche, la seconde branche à partir du haut). Prenez la toute dernière cellule sur cette branche et laissez-la flotter.

Stage 6

Prenez la branche à partir de la troisième cellule sur la gauche et placez-la au bout de la branche droite. Dupliquez la première cellule sur la droite, ne touchez pas à la dernière cellule de duplication. Prenez les trois dernières cellules sur la branche du bas et accrochez-la à la première cellule sur la gauche. Prenez les trois dernières cellules sur la droite et accrochez-les à la première cellule du même côté.

Prenez les cinq dernières cellules de la branche du haut à droite (5 cellules) et replacez-les sur la branche du haut sur la gauche. Prenez la toute dernière cellule en haut à gauche et remettez-la au bout de la branche juste en-dessous. Prenez ces deux dernières cellules et placez-les sur la deuxième cellule de la branche du haut sur la droite.

Stage 7

Rallongez les cellules des deux côtés, replacez les deux dernières cellules sur la gauche au bout à droite et prenez la dernière cellule sur la gauche pour la replacer au bout de la branche principale. Dupliquez la troisième cellule de la branche principale, replacez la branche de droite tout en bas de la branche principale et dupliquez la cinquième cellule de la branche.

Prenez la branche de droite et replacez-la dans le premier compartiment sur la gauche. Prenez les cinq dernières cellules sur la droite pour les accrochez sur la première cellule, toujours sur la droite. Prenez les deux dernières cellules de la branche du bas et accrochez-les sur la première cellule de la branche de gauche. Dupliquez les cellules des deux côtés.

Vous terminez le troisième épilogue.

Epilogue 04

Stage 1

Rallongez la seconde cellule, dupliquez la quatrième cellule et rallongez les deux cellules plus loin en bas. Prenez la branche de gauche et replacez-la dans le premier compartiment sur la gauche. Prenez les trois dernières cellules sur la droite, vers le bas et raccrochez-les à première cellule sur la droite. Laissez flotter la cellule isolée vers le bas dans la branche de gauche. Faites la même chose avec les deux dernières cellules de la branche qui va vers le bas à droite. Dupliquez les cellules de chaque côté.

Stage 2

Prenez la dernière cellule sur la gauche (cellule de rallongement) et replacez-la sur la branche de droite, juste à côté. Dupliquez la troisième cellule de la branche principale. Les deux côtés comportent une branche séparée au bout par trois cellules sur la droite et deux sur la gauche. Prenez la cellule de rallongement sur la branche à trois cellules sur la droite (la mini-branche de gauche, celle composée d'une cellule) et laissez-la flotter.

Prenez les trois cellules sur la mini-branche complètement à gauche et replacez-les dans le premier compartiment sur la droite. Laissez flotter les dernières cellules en haut à gauche. Dupliquez les cellules sur la droite et la gauche, puis terminez par celles du bas.

Stage 3

La branche droite est composée ainsi : une cellule principale se séparant en deux mini-branches dont une est composée de trois cellules vers le bas et l'autre de 4 cellules. Prenez les 3 cellules du bas pour les placer sur la seconde des 4 cellules sur le haut.

Replacez la branche gauche sur la cellule à l'extrême gauche. Prenez la cellule juste à côté de la branche que vous venez de placer et accrochez-la à la troisième cellule de la branche. Prenez les trois dernières cellules complètement à gauche et accrochez-les à la première cellule de la branche gauche.

Stage 4

Replacez la branche gauche sur la cellule à l'extrême gauche. Prenez les 4 cellules complètement en bas à gauche de cette branche et placez-les sur la cellule complètement à droite. Prenez la cellule isolée de cette branche et accrochez-la à la première cellule de la même branche.

Prenez la cellule de la branche plus près du centre sur la gauche et accrochez-la sur la deuxième cellule sur la branche à gauche.

Stage 5

Rallongez la seconde cellule puis dupliquez la troisième. Rallongez les 4 cellules sur chacune des branches, commençant par le haut. Replacez la branche de gauche dans le deuxième compartiment, toujours sur la gauche.

La branche de droite est séparée en deux : deux cellules principales et trois de chaque côté. Prenez les trois cellules du bas, raccrochez-les à la première cellule principale. Dupliquez les cellules des deux côtés, prenez les deux cellules vers le bas du côté gauche et replacez-les au-dessus des trois cellules à l'extrême droite. Enlevez la cellule isolée sur la branche de dessous pour la laisser flotter et faites la même chose avec les trois cellules à l'extrême gauche.

Stage 6

Dupliquez la seconde cellule, accrochez la branche droite à droite de la cellule de rallongement et dupliquez la troisième cellule sur la branche principale. Accrochez la branche droite à droite de la cellule de rallongement, complètement en bas à droite.

Rallongez la cellule sur la gauche et dupliquez la première cellule sur la droite. Prenez les trois dernières cellules complètement à droite pour les replacer dans le premier compartiment sur la droite toujours. Dupliquez puis rallongez les cellules sur la droite.

Sur la gauche, prenez les 3 dernières cellules sur la mini-branche la plus longue (vous devez prendre une cellule normale, suivie d'une de duplication et d'une autre de rallongement) et accrochez-les à la première cellule sur la gauche. Dupliquez puis rallongez les cellules sur la branche que vous venez de placer.

Prenez les 4 cellules seconde branche de gauche en partant du haut et accrochez-les sur la seconde cellule sur la branche de droite en allant vers le haut. Rallongez toutes les cellules.

Stage 7

Prenez toute la branche de gauche qui va vers le bas (6 cellules) et accrochez-la au-dessus de la première cellule du même côté.

A droite, prenez les deux dernières cellules sur l'unique branche comportant une cellule à duplication et replacez-la sur la troisième branche à partir du haut. Prenez la branche du haut sur la droite (6 cellules) et replacez-la après la cellule de duplication puis dupliquez le tout. Prenez cette même branche, en ignorant la première cellule pour l'accrocher à la première cellule de la branche du même côté.

Prenez les deux dernières cellules sur la deuxième longue branche en partant du haut pour la replacer complètement en haut à gauche. Prenez les trois dernières cellules sur la plus longue branche de droite, complètement en haut, et replacez-les sur la troisième branche à partir du haut (composée d'une unique cellule), toujours sur la droite.

Vous terminez le quatrième épilogue et le jeu Splice.

Splinter Cell Conviction

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2011

ARMES À DÉBLOQUER

Marché aux puces

- Desert Eagle

Maison d'Andriy Kobin

- Skorpion
- M500

Diwaniya, Irak

- MP5-SD3

Washington Monument

- Five-Seven
- P228
- MP-5N

Lincoln Memorial

- UMP-45
- USP-45

Maison Blanche

- M468
- G36C
- SC3000

Dans le mode Co-op

- SR-2M
- AK-47
- AKS-74U

Par Uplay

- SCAR-H

Par contenu extra

- MP7A1
- Proximity Mine
- FAMAS G2
- Vikhr SMG

- P99
- M3

Code précommande

-SPAS-12

MARK & EXECUTE

Le mark & execute permet de tuer plusieurs cibles en une seule touche. Il peut également vous être utile d'une autre manière. Même si vous n'avez pas la possibilité de l'utiliser, vous pouvez toujours marquer des cibles. Ainsi, le marqueur vous permettra de suivre à la trace les personnes sélectionnés, et ce même si vous n'avez pas fait d'élimination au corps à corps.

Spore

© Electronic Arts / Maxis 2008

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES (MODE CRÉATION DE CRÉATURE)

Dans le mode Création de créature, maintenez les touches [CMD]+[SHIFT]+[C] pour ouvrir la console et entrez les codes suivants.

addDNA

Ajoute 150 crédits ADN.

help

Liste les commandes disponibles.

CHEAT CODES

Appuyez sur les touches [SHIFT]+[C] pour ouvrir la console et entrez les codes suivants.

moremoney

Gagner 2000 spucks en phase de civilisation et 1 000 000 spucks en phase spatiale.

rename star (#)

Renommer une étoile. Remplacer # par le nom souhaité.

rename planet (#)

Renommer une planète. Remplacer # par le nom souhaité.

spacecreate

Débloquer les fonctions : "create creatures", "tweak creatures", "wildlife sanctuary" et "species eradicate".

Squids

© The Game Bakers 2012

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.

Squirrel Kombat

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES ET TOUS LES NIVEAUX

Entrez 8863289202 comme code d'enregistrement.

Star Trek : Borg

© Simon & Schuster Interactive

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Entrez un des codes suuivants:

Prochaine séquence Borg: obey ou hugh
Ancienne séquence borg: borg

Star Trek : Captain's Chair

+ D'INFOS FORUM

COMMANDER KLINGON BIRD OF PREY

Activez la station tactique la plus à gauche de l'Enterprise D. Entrez 81598 pour identité.

MINI-JEU DE PING PONG

Approchez vous du panneau des comandes sur l'Entreprise. Activez la manete en haut à gauche etsélectionez le bouton vert.

Star Trek : Klingon

© Interplay / 14°East 2000

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Entrez un des codes suivants pendant le jeu:

Avancer au terrain suivant: kor
Choisir atomatiquement la bonne réponse sur les terrains: kang

Star Trek Voyager : Elite Force

© Aspyr

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE TRICHE

Appuyez sur pour afficher la console. Tappez "sv_cheats1" et enrtez les codes suivants:

Mode Dieu: god
Armure et énergie à 999: undying
Pas de clipping: noclip
Invisibilité: notarget
Obtenir objet demandé: give <nom de l'objet>
Toutes les armes: give weapons
Vue à la troisième personne: cg_thirdperson 1
Désactiver vue à la troisième personne: cg_thirdperson 0
Déterminer angle de vue: cg_thirdpersonrange <1-100> Choix du niveau: map <nom du niveau>
Niveau caché: map brig

Star Wars : Dark Forces

© LucasArts 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Tapez les codes suivants pendant le jeu (clavier QWERTY) :

LABRADY	Le plein de munitions
LABUG	Mode insecte
LACDS	Carte complète avec les ennemis
LADATA	Coordonnées
LAIMLAME	Invincibilité totale
LAMAXOUT	Donne tout l'équipement
LANTFH	Vous transporte à la position courante (à utiliser lorsque vous mourrez)
LAOPS	Jeu plus rapide
LAOZ	Musique et voix plus rapides, ennemis plus petits
LAPOGO	Désactive les tests de hauteur (vous pouvez grimper n'importe où!)
LAPOSTAL	Donne toutes les armes, les munitions, le plein d'énergie
LARANDY	Supercharge
LAREDLITE	Stoppe tous les ennemis. Tuez-les, mais ils ne tomberont que si vous entrez ce code à nouveau
LASKIP	Passe le niveau
LATERMINATE	Invincibilité, munitions infinies, armes perfectionnées
LAUNLOCK	Inventaire complet
LASECBASE	Accès au niveau Secret Base (1)
LATQLQY	Accès au niveau Talay (2)
LASEWERS	Direct au niveau des égoûts (3)
LATESTBASE	Direct au niveau Research Facilities (4)
LAGROMAS	Direct au niveau Gromas Mines (5)
LADTENTION	Direct au niveau Detention Center (6)
LARAMSHED	Direct au niveau Ramsees Hed (7)
LAROBOTICS	Direct au niveau Robotic Facilities (8)
LANARSHADA	Direct au niveau Nar Shaddaa (9)
LAJABSHIP	Direct au niveau de Jabba (10)
LAIMPCITY	Direct au niveau Imperial City (11)
LAFUELSTAT	Direct au niveau Fuel Station (12)
LAEXECUTOR	Direct au niveau The Executor (13)
LAARC	Direct au niveau The Arc Hammer (14)

CODES DES NIVEAUX

1 lasecbase
2 latalay
3 lasewers
4 latestbase
5 lagromas
6 ladtention
7 laramshed
8 larobotics
9 lanarshada

```
10 lajabship
11 laimpcity
12 lafuelstat
13 laexecutor
14 laarc
```

Star Wars : Knights of the Old Republic

© Aspyr / BioWare 2005

CAISSE SÉCURITÉ TARIS

Pour ouvrir la caisse de sécurité de la ville basse il faut activer les hologrammes dans cet ordre :

1 Gilthos Uksais
2 Elindas
3 Ujaa
4 Ujii
5 Loopa
6 Fodo
7 Danid Kag
8 Ashna

Faites attention une explosion vous tuera si vous vous trompez.

CRAQUER CODES SITHS SUR TARIS

Pour entrer dans le système de sécurité des Siths depuis la base de la république (cela vous dispensera donc d'un séjour fastidieux dans l'ambassade Sith) les réponses aux questions depuis l'ordinateur de la base sont :

1) additions = 32
2) soustraction = 18
3) multiplication = 64
4) division = 2
5) expo' = 6
6) log' = 7

SE DÉBARRASSER DU REQUIN FIXARAN SUR MANAAN

Pour accéder à la forge stellaire de Mannan vous devez vous débarrasser du requin Fixaran qui la garde. Vous ne pouvez l'affronter directement mais une console peut vous aider.

Vous avez deux réservoirs avec un contenant 3 unités (injecteur) et l'autre 5 unités (conteneur), (petit rappel : le conteneur explose à 4 unités).

1) Remplissez le conteneur à 5 unités que vous transférez sur l'injecteur à 3 unités = injecteur plein et conteneur reste 2 unités.

2) Videz l'injecteur et transférez les 2 unités du conteneur à l'injecteur = injecteur 2 unités et conteneur vide.

3) Remplissez le conteneur 5 unités et transférez sur l'injecteur qui en a déjà 2 = injecteur 3 unités et conteneur 4 unités = EXPLOSION

TROUVER LES DIFFÉRENTS CRITAUX DE SABRE LASER

Cristal Bondar : caverne sur Dantooine (à l'est de propriété Sandral)
Cristal Rubat : caverne sur Dantooine
Cristal Sigil: sur le cadavre de Nemo sur Dantooine
Cristal Damind : sur le cadavre d´un jedi noir qui nous traque pour la prime (n'importe qu'elle planète)
Cristal Opila : dans l´antre du dragon krayt sur Tatooine
Perle de dragon Krayt : il faut tuer le dragon Krayt sur Tatooine et fouiller son corps.
Cristal Luxum: dans la salle d´entraînement de la base sith de Manaan sur le maitre jedi obscur
Cristal Eralam : Il faut parler à Dark Vesser de la vallée des seigneurs noirs de Koriban avec Juhani dans son équipe, ensuite après avoir enlevé Juhani de son équipe il faut aller le tuer à la cantina d´Ashdrae. (sur son cadavre).
Cristal Phond : sur le cadavre de Mekel, vous pouvez le trouver dans un tombeau de la vallée des seigneurs de Koriban.
Cristal Firkrann : en tuant Lashowe sur Koriban
Cristal Sapith : dans le temple du "monde inconnu"(mode de la forge stellaire) , un à côté du maitre jedi dans un pilier et un autre dans les catacombes du temple encore dans un pilier

BATTRE FACILEMENT MALAK

Le combat de passe en deux parties : une ou il "prend " l'énergie vitale des jedis emprisonnés et l'autre où il ne peut plus le faire et où sa vie ne se régénère pas. Avant le combat, placez toutes les mines possibles à l'entrée (faites attention à ne pas trop avancer ou la cinématique du combat s'activera). Ensuite, lancez la première partie du combat en allant vers Malak. Dès la fin du dialogue, activez vitesse et détruisez une par une les "cages" ou les jedis sont emprisonnés. Voilà la fin de la première partie, une mini cinématique vous place face à Malak. A la fin de celle-ci, utilisez à nouveau vitesse pour traverser votre champs de mine, en le traversant, Malak devrait mourir (s'il ne meurt pas, il ne lui restera qu'une petite dizaine de points de vie).

Star Wars : Le Pouvoir de la Force : Ultimate Sith Edition

© LucasArts 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Vador

Note : Ce stage ne se trouve pas dans le choix des missions.

Aucun objectif. Avancez jusqu'au Jedi et tuez-le. Les stormtroopers sont vos alliés dans ce niveau, mais vous pouvez les tuer pour gagner des points de vie.

Niveau 2 : Usine chasseur TIE

Dans le premier couloir, vous ne rencontrerez aucun ennemi. Avancez alors jusqu'au hangar. Une fois arrivé, détruisez tous les chasseurs accrochés au plafond (objectif secondaire).

Holocron 1: " cristal jaune " - Sur la passerelle centrale (la plus haute); utilisez un aileron dorsal du vaisseau craché + Double Saut

Holocron 2 : " 10 000 pts de force " - Sur la plate-forme du hangar (il est plus facile d'y accéder par une extrémité)

Pour sortir du hangar, utilisez la force pour vous créer une ouverture. Une fois dans le couloir, allez tout droit et prenez la porte de droite.

Holocron 3 : " 10 000 pts de force "

Prenez ensuite la seconde porte, vous arriverez dans un couloir. Sur votre gauche, il y a des ennemis qui vont arriver. Sur votre droite il y a une porte, prenez-la. Vous arriverez alors dans une grande salle. Vous y verrez une passerelle, remontez-la jusqu'à ce qu'un chasseur s'écrase. Empruntez alors le chemin qu'il vous a ouvert dans le mur. Plus loin, empruntez la porte et éliminez les ennemis qui arriveront. Passez ensuite la seconde porte :

Holocron 4 : " sphère de talent de force " - Il se trouve derrière des caisses.

Revenez après sur vos pas et empruntez l'ascenseur.

Holocron 5 : " sphère de combos de force " - Il se trouve devant vous.

Avancez, vous êtes en train de remonter une première passerelle, tournez sur votre gauche, faites vos doubles sauts et redescendez la seconde passerelle.

Holocron 6 : " 10 000 pts de force " - Dans un recoin à droite de la passerelle.

Continuez, vous arriverez dans la salle des communications. Tuez tous les ennemis en utilisant le bonus de force que vous trouverez au milieu de la salle. Une fois fait, prenez la porte qui se trouve à votre droite, vous arriverez alors dans un couloir ; une cinématique se lancera. Une fois la cinématique achevée, vous arriverez dans une salle où vous serez prisonnier d'un champ de force. Pour le désactiver, vous devrez utiliser la force pour arracher un objet en dehors du champ. Une fois libéré, continuez votre chemin, vous arriverez dans une salle panoramique. Tuez-y les ennemis en utilisant les vitres (c'est bien plus sympa). Une fois le massacre terminé, poursuivez votre route, et vous arriverez dans une salle. Tuez les ennemis et continuez en utilisant la force. Prenez le tunnel, à un moment, vous serez bloqué par une

porte ; défoncez la. Vous arriverez dans la première salle des ailes des chasseurs. Il faut vaincre les ennemis (pour être tranquille et atteindre le niveau le plus haut).

Holocron 7 : " 10 000 pts de force "

Holocron 8 : " 10 000 pts de force "

Redescendez au niveau intermédiaire, tuez les ennemis et sortez de la salle, vous arriverez dans un couloir. A votre droite se trouve la seconde aile de chasseur détruit. Utilisez-les, en les remettant en place pour récupérer :

Holocron 9 : " 10 000 pts de force ".

Une fois fait, continuez à grimper. Allez sur le bord gauche de la passerelle (pour ne pas être gêné par le double saut) et faites un double saut pour récupérer :

Holocron 10 : " Cristal de pouvoir rubat ".

Redescendez tout en bas et quittez la salle. Abattez les ennemis et prenez l'ascenseur. Vous arriverez dans un couloir. Tuez les ennemis. Prenez la première à gauche, vous arriverez dans une autre pièce: la salle de fabrication. Sous la passerelle vous trouverez :

Holocron 11 : " 10 000 pts de force ".

Traversez la salle, prenez la porte de gauche, tuez les ennemis et reprenez la porte à gauche.

Holocron 12 : " Sphère de talent de force " - Entre les quatre rayons verts à gauche.

Désactivez le champ de force situé devant vous. Sur votre droite, un peu en arrière, vous trouverez :

Holocron 13 : " 10 000 pts de force ".

Revenez sur vos pas, prenez à gauche, avancez au milieu de la salle et prenez l'holocron situé dans un recoin sur la droite.

Holocron 14 : " 10 000 pts de force ".

Continuez, et au bout à droite, avant de quitter la salle, vous trouverez :

Holocron 15 : " 10 000 pts de force ".

Sortez de la salle, prenez l'ascenseur et massacrez le boss.

Boss : Général Kota
Il vous suffira d'enchaîner des attaques avec votre sabre, tout en parant les siennes. Par contre faites attention lorsqu'il se met au centre et qu'il charge sa force, ensuite vous n'avez plus qu'à continuer vos enchaînements.

Niveau 3 : RAXUS PRIME

Avancez droit devant, vous apercevez un réacteur. Utilisez le nouveau pouvoir que vous venez d'acquérir (pouvoir de " l'éclair "), pour vous permettre de faire une brèche dans l'hyper propulseur. Projetez le réacteur contre l'hyper propulseur. Gagnez la rive d'en face, en contournant le secteur par la gauche, et en sautant sur diverses plates-formes circulaires. Elles ne seront pas toujours visibles et il faut les élever hors de la lave grâce à la force. Vous trouverez un deuxième réacteur à envoyer dans l'hyper propulseur. A la fin de ce parcours de plates-formes, revenez vers la gauche pour pénétrer dans l'ouverture créée. Grimpez tout en haut de l'axe mobile pour pouvoir récupérer un holocron de sphère de pouvoir. En passant par l'axe, sortez de la salle et prenez le couloir. Allez en haut du tuyau, ouvrez le barrage avec la force. Descendez, tuez les ennemis et avancez. Utilisez les trois taules pour vous protéger de la lave. Avancez jusqu'à obtenir la cinématique. Prenez la porte à gauche en utilisant la force, et prenez :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Sortez et tuez le reste des ennemis. Faites monter la plate-forme (objet bleu) avec la force, sautez dessus et descendez par le trou de droite. Avancez, tout en éliminant les ennemis. A gauche il y a une porte secrète. Retournez en arrière, tuez-les, tout droit à droite.

Holocron : " 10 000 pts de force ".

Retournez sur la porte secrète, avancez, tuez les ennemis, ouvrez l'autre porte secrète avec la force,

Holocron " 10 000 pts de force ".

Au-dessus, suite du niveau, descendez et avancez. Tuez les ennemis. Ouvrez la porte avec la force (cinématique) et tuez tous les ennemis (vivement recommandé). Revenez à l'entrée pour trouver, à droite de la baraque au centre :

Holocron " sphère de combo "

Faites le tour pour récupérer :

Holocron de cristal " sabre d'or ".

Passez par le trou à votre droite, désactivez le champ de force pour prendre le passage. Une fois dans le passage, prenez à droite (nouvelle bataille). Faites le ménage et prenez sous le générateur qu'il faut activer.

Holocron " sphère de talent de force ".

Allez en face des deux générateurs pour récupérer :

Holocron " sabre jaune concentré ".

Retournez vers le champ de force. En entrant dans la passerelle de gauche, électrifiez le réacteur en feu (cinématique). Revenez sur vos pas, tuez l'ennemi avec le générateur central. Prenez l'autre passerelle pour récupérer :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Montez sur la dernière petite plate-forme, pour détruire la grande cuve avec la force. Suivez le chemin en bas. Tuez les ennemis. Avancez sur la gauche, jusqu'à un barrage en fer. Utilisez la force. Faites vous alors un chemin avec les plaques de fer, vers :

Holocron "bure sith".

Revenez sur vos pas. Avancez, jusqu'à affronter un ennemi. Arrivez aux grandes portes, prenez les trois Holocron. Le premier se trouve à gauche :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Le second au milieu,

Holocron " cristal de sabre ".

Utilisez la tête de machine pour arriver sur la passerelle centrale. Le troisième se trouve derrière vous :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Prenez l'ascenseur et à vous le boss.

Boss: Kazdan Paratus

Celui-ci parera plus souvent vos attaques que le Général Kota, néanmoins vous pouvez utiliser l'éclair pour le mettre OUT quelques secondes. Ce laps de temps assez court vous permettra de placer quelques coups de sabre, si non envoyez-lui tout ce que vous trouverez. Au bout d'un moment il ira se placer en haut d'un pilier, et il créera un monstre de ferraille que vous avez combattu auparavant. Une fois celui ci vaincu il redescendra. Enchaînez-le comme précédemment, mais dès que sa barre de vie sera assez faible, un deuxième colosse de fer arrivera. Détruisez-le et achevez Kazdan Paratus.

Niveau 4 : FELUXIA

Avancez tout droit pour atteindre une grotte. Montez jusqu'en haut, en courant sur le côté de la salle et sautez sur les plates-formes centrales. Dans cette salle se trouvent de nombreux Holocron, alors prenez soin de les chercher. La sortie se trouve tout en haut à droite. Vous arrivez dans un couloir qui vous conduit dehors. Tuez les ennemis (si cela vous fait plaisir).

Continuez jusqu'à gagner une arène, un ennemi puissant vous y attendra. Une fois cette brute vaincu, reprenez votre route. Vous tomberez alors nez-à-nez avec le même ennemi que dans l'arène, mais cette fois ils seront trois. Quelques Holocron se trouvent dans cette zone, cela vous sera utile pour pouvoir les battre. Une fois vaincus, continuez votre chemin, le boss vous y attend.

Affrontez le boss : Shaak Ti
Pour éviter ses attaques spéciales, esquivez sur les côtés ou sautez, puis aller lui refaire le chignon à coup de sabre laser. Entre deux, éliminez les soldats qu'elle serait tentée d'appeler en renforts (cool, des points de vie et de la chair fraiche). Continuez de lui montrer qui vous êtes. Quand il ne lui restera que 50% de sa vie, elle descendra un niveau. Suivez-la, et poursuivez le combat. Mais faites attention aux tentacules qui chercheront à attraper tout ce qui leur passe à portée. Continuez de vous acharner sur Shaak Ti, et ce, malgré les soldats qu'elle continue d'appeler. Une fois que vous lui aurez montrée comment bien manier le sabre laser, une cinématique annonçant sa fin se lancera. Félicitations, vous venez de tuer Shaak Ti.

Niveau 5 : EMPIRIQUE

Détruisez la vitre et activez le générateur pour arrêter la diffusion du gaz. Derrière la première porte, vous trouverez :

Holocron " sabre bleu "

Derrière la seconde porte, prenez le couloir et tuez les ennemis. La troisième porte (celle qui donne sur la salle de la capsule), en dessous de la passerelle, près de l'entrée, vous trouverez :

Holocron " sphère de talent de force ".

Près de la quatrième capsule, il y aura :

Holocron de " sphère de combo de force ".

Ouvrez la porte avec la force, traversez le couloir, prenez la porte devant vous, tuez les ennemis que vous croiserez tout le long du couloir. Ouvrez la porte au bout du couloir et traversez le nouveau couloir qui se présente devant vous. Dans ce couloir, prenez la porte à votre gauche. Tuez les ennemis, et détruisez les six capsules de secours sur la gauche avec la force. Prenez :

Holocron " sphère de pouvoir de force ".

Une fois cela fait, ouvrez la porte, prenez le couloir qui se présentera devant vous et tuez les ennemis. Prenez la porte au bout de ce énième couloir. Vous arriverez alors dans un autre couloir, prenez l'Holocron " cristal de puissance ", qui est au bout de ce couloir. Prenez la porte (ce qui lance une cinématique). Tuez les ennemis. Prenez la porte, tuez encore des ennemis et activez les deux générateurs en dessous de la passerelle. Une fois fait, remontez et tuez le reste des ennemis et rejoignez votre coéquipière (Lancement d'une autre cinématique).

Niveau 6 : CITE DES NUAGES

Ce niveau est simple, vous devez escorter le général Kota jusqu'au bout. Rien de plus simple, avancez et massacrez tout le monde, le général vous suivra sans sourciller.

Nettoyez le bar (mouhaha, on fait le vide), prenez au dessus du comptoir :

Holocron " cristal de puissance ".

Prenez au milieu de la salle avant la sortie :

Holocron.

Sortez du bar, prenez un autre couloir et nettoyez-le. Prenez le couloir circulaire (objectif secondaire utilisez les barils pour congeler les impériaux). Descendez sur la place (objectif secondaire utilisez les barils pour congeler les impériaux, encore). Regardez sur la carte, près du couloir circulaire, vous y trouverez :

Holocron " 10 000 points de force ".

Montez sur la passerelle (double saut + accélération).

Holocron.

Remontez sur cette passerelle. Sautez sur le pilier, pour prendre :

Holocron " sphère de puissance ".

Redescendez du pilier et nettoyez les passerelles (vous allez devenir le Mr. Propre du jeu). Redescendez sur la grande place. Nettoyez la grande place (une cinématique) et affrontez le boss (attention, il est adepte de la force, plus que les boss précédents).

Niveau 7 : KASHYYK (EMPIRE)

Une cinématique va rapidement débuter au cours de laquelle vous reverrez brièvement votre père. Lorsque vous reprenez le contrôle de l'apprenti, descendez le long de la pente et massacrez les lance-flammes. Un peu plus bas, vous aurez à vous charger d'une de ces grosses mitrailleuses à pattes, il suffira de l'électrocuter et de la sabrer encore et encore. Vous pourrez utiliser l'Holocron Sith situé sur la gauche afin de la vaincre plus facilement. Occupez-vous ensuite des deux gêneurs situés en haut à gauche et à droite, puis ouvrez cette immense porte grâce à la force. Continuez votre chemin le long des différentes passerelles, puis vous vous retrouvez à nouveau face à une grande porte, identique à la précédente. Ouvrez-la de la même manière, puis nettoyez la pièce située derrière, en détruisant également la tour du centre. Faites sauter les vitraux de la pièce suivante pour franchir la porte de derrière.

Vous rencontrez alors la princesse Leïa durant la séquence qui suit, puis vous reprendrez le contrôle de l'apprenti, au niveau de la réserve de wookies. Frayez-vous un chemin en explosant tous les ennemis, puis vous atteindrez un couloir où va apparaître un champ de force. Après avoir massacré tous les ennemis, désactivez ce champ de force en arrachant les fils électriques du côté gauche, et ce, à quatre reprises. Vous vous retrouverez ensuite à l'extérieur, puis il vous faudra arracher avec la force chaque point d'amarrage de son slot. Ces derniers sont situés sur le pourtour de l'énorme tour qui vous fait face (ils sont représentés par des points jaunes sur la carte). Néanmoins, la tâche ne sera pas aussi simple, étant donné les nombreux ennemis qui viendront vous déranger dans votre taff. Ainsi, chaque point d'amarrage comporte son lot d'ennemis, n'oubliez pas que vous possédez désormais le bouclier d'éclairs et que vous pouvez envoyer à tout-va des décharges paralysantes bien pratiques pour sabrer en paix. Scrutez les environs pour récupérer quelques Holocrons. La mission sera un succès dès lors que vous aurez arraché le dernier point d'amarrage.

Niveau 8 : FELUXIA (EMPIRE)

Vous commencez le niveau au milieu d'un champ de bataille. Récupérez la sphère de talent, pour cela un double saut et une bonne accélération doit suffire. Une fois récupérée, nettoyez le champ de bataille (on désherbe à grands coups de sabre) et prenez le pont sur la gauche (en haut à droite se trouve un cristal, prenez-le). Continuez et prenez le tunnel de gauche (pensez à ramasser les bonus que vous croiserez). Ensuite, éliminez le robot et prenez l'ouverture qui s'est

créée dans le mur.

Traversez le secteur en prenant par le centre, et prenez d'assaut le véhicule qui se trouve devant vous. Récupérez le bonus derrière, et montez pour activer le premier générateur. Grimpez ensuite sur les câbles pour récupérer le cristal, puis sur les ponts pour avoir accès aux deux autres générateurs. Pensez au bonus en revenant du générateur de gauche.

Atteignez l'ascenseur central pour vous retrouver dans l'estomac du Sarlacc. Récupérez les 10 000 points sur la droite et allez tout droit en prenant garde au trou sur la gauche, puis tombez dans la bouche au fond du trou. Prenez le chemin à droite et pour ne pas être aspiré par la bouche, lancez des éclairs sur l'appareil droit devant. Vous atteignez un couloir avec un vent très puissant. Planquez-vous derrière les colonnes et récupérez les 10 000 points sur la droite. Atteignez le bout de ce couloir, une grande zone avec un Rancor. Récupérez la sphère de talent de la force à l'aide d'un double saut puis montez par la droite. En montant, récupérez le cristal de sabre bleu instable derrière-vous. Terrassez ensuite les tourelles et atteignez une prochaine zone avec un Rancor. Récupérez sur la gauche 10 000 points de force. Atteignez ensuite la fin de la gorge.

Le boss : le grand rancor
Pour ce boss, le seul moyen de combattre, c'est d'avoir la bougeotte. Rester immobile est synonyme de trépas. Aussi, faites gaffe à Maris Brood, elle a tendance à attaquer un peu.

Le boss : Maris Brood
Une fois l'échauffement fini, on passe au vrai combat. Pour battre madame, pensez à monter vos niveaux de la force au plus haut.

Niveau 9 : RAXUS PRIME (EMPIRE)

Après avoir parcouru une centaine de mètres, utilisez la force pour exploser la barrière qui vous obstrue le passage. Continuez d'avancer jusqu'à une porte entourée de bleu. Elle vous mène à une grande place où vous devrez vous occuper d'une horde d'ennemis. Ensuite, empruntez le passage de gauche situé en hauteur, en sautant sur les différentes plates-formes. En sortant du couloir, vous vous retrouverez à nouveau à l'extérieur et aurez à éliminer tous les méchants pas beaux du coin. Ceci en fera alors apparaître d'autres, accompagnés d'une nouvelle tourelle sur pattes. Pénétrez à l'intérieur du hangar pour trouver un élévateur et déclencher une séquence. À la suite de celle-ci, avancez droit devant pour monter à l'étage grâce à un autre ascenseur.

Voici maintenant dans une pièce circulaire. Sur la droite, tentez de rejoindre l'autre côté, en sachant que vous pouvez détruire les parois fissurées avec la force. Occupez-vous de désactiver le champ de protection en ôtant les structures qui scintillent en bleu, puis vous atteignez un ascenseur qui vous fait descendre plus bas. Vous vous retrouverez ainsi dans une pièce contenant plusieurs passerelles et dont il faut ouvrir la porte d'en face. Pour ce faire, vous remarquez qu'un loquet est situé de part et d'autre de celle-ci. Utilisez alors la force pour les faire monter jusqu'en haut lorsque vous aurez sécurisé le secteur. Ne tentez pas d'ouvrir la porte avant d'avoir abattu les ennemis, car ils pourraient trop facilement vous faire chuter de la passerelle. Après avoir franchi la porte, dirigez-vous le long de ce couloir arrondi pour bientôt atteindre un ascenseur. Suite à la séquence, un combat va s'engager contre un soldat qui ne sera autre que Proxy...

Le boss : Proxy
Après l'avoir une première fois sans trop de mal, vous le verrez se changer en Dark Maul... Comme d'habitude, il s'agit là d'un pur combat de sabres lasers, où les protections et les attaques au bon moment sont de rigueur. Rien d'autre à ajouter pour ce combat où votre adresse fera toute la différence...

Le boss : Destroyer
Alors, maître Kota vous demande gentiment d'utiliser la force sur cet énorme vaisseau afin qu'il s'écrase au sol. En réalité, vous devez d'abord vous charger de détruire tous les vaisseaux TIE qui virevoltent ici et là. Le meilleur moyen pour vous en occuper est de les électrocuter lorsqu'ils seront assez près de vous.

Une fois que tous les vaisseaux ont été détruits, il vous sera enfin autorisé d'utiliser la force pour faire pencher le vaisseau. Les sticks analogiques représentés à l'écran sont censés vous montrer la bonne direction à appliquer. Mais il y a un hic... C'est que pendant que vous êtes attelé à la tâche, de nouveaux chasseurs TIE sont envoyés pour vous

stopper ! Qu'à cela ne tienne, vous ne devez pas abandonner et continuez à faire chuter le vaisseau, jusqu'à ce que votre barre de vie ne soit plus que dans son dernier tiers.

À ce moment, relâchez tout, puis occupez-vous des vaisseaux en les électrifiant comme précédemment. Mais pendant ce temps, le Destroyer est en train de reprendre sa position initiale. Il faut donc éliminer les TIE le plus rapidement possible et recommencer à faire pivoter le Destroyer face à vous. Cela devra sûrement être fait plusieurs fois avant d'arriver au but, alors, restez zen.

Niveau 10 : ETOILE NOIRE

Dès le début, le décor est planté : il vous faut réduire en miettes une horde d'ennemis. Une fois fait, élevez les plaques métalliques au sol afin de pénétrer dans l'ouverture. Vous vous retrouverez alors dans le couloir par lequel passe un énorme laser. Inutile de vous dire que lorsque le compte à rebours est lancé, vous devez vous hâter de trouver une cachette sur les côtés. Lorsque le laser disparaît, vous devez avancer un maximum vers la grosse lentille verte, puis vous mettre à nouveau à l'abri à la fin du compte à rebours. Le but est de briser la lentille pour continuer à travers un autre tunnel identique.

De temps à autre, vous trouvez des poches dans lesquelles des ennemis vous attendent, ou bien des couloirs parallèles qui pourront vous faciliter la tâche. C'est d'ailleurs en pénétrant dans un couloir situé sur la droite que vous pouvez atteindre une salle avec une porte à franchir. Après un chargement, franchissez la porte, puis continuez d'avancer dans le couloir. Pensez à fouiller les alcôves pour récupérer quelques Holocrons.

Au bout du couloir, il faut sortir par la gauche et vous vous retrouvez un peu plus près de la source de ce laser, face à des anneaux tournants. Arrêtez chacun d'eux avec la force, en les bloquant tous les trois à la position verticale, puis dépêchez-vous d'avancer vers la prochaine série d'anneaux. Après vous être occupé de la deuxième série, avancez vers la lentille source, puis empruntez le passage de droite pour bientôt vous retrouver dans la zone de convergence. Observez le bloc désigné par la caméra, puis descendez au sol pour l'enfoncer complètement, après vous être bien sûr chargé de ces chers ennemis. Ceci active alors les ascenseurs et il ne vous reste plus qu'à vous placer à l'intérieur pour vous élever automatiquement. Vous pouvez alors atteindre une porte circulaire qui s'ouvre par l'autre côté. Occupez-vous des ennemis, puis utilisez la force pour ouvrir la porte, en faisant pivoter le loquet de l'autre côté.

Le boss : Dark Vador
Voici enfin l'affrontement tant attendu contre votre mentor. Une fois Vador légèrement déséquilibré, enchaînez avec des coups de sabre laser électrifié, puis vous passez rapidement à la suite de votre duel. Ici, Vador vous envoie des objets et reste bien planté au centre de la pièce, vous empêchant au maximum de venir le toucher au sabre. Tâchez de lui envoyer en retour les mêmes objets en pleine face pour l'étourdir et sautez vers ce dernier afin de le frapper un maximum. Au bout d'un certain temps, vous finirez ce combat dans le fond de la pièce...

A la suite de la cinématique, vous vous retrouvez sur une passerelle, et il vous faut effectuer un choix : celui digne d'un Jedi, en allant au bout de la passerelle affronter l'empereur, ou bien celui d'un Sith, en sautant au sol sur la droite pour achever Vador... A vous de trancher, mais sachez que les séquences finales seront évidemment différentes selon le choix que vous aurez effectué.

CHEAT CODES

En cours de partie (et seulement après avoir terminé la première mission), mettez le jeu en pause et allez dans la section des codes. Attention, ces codes désactivent la fonction de sauvegarde.

Divers

ADEGAN	Lancer de sabre au rang max
COUNTDOOKU	Sabre laser optimisé
DATHOMIR	Force de répulsion au rang max

EXARKUN	Répulsion au rang max
HURRIKANE	Cristaux de sabre laser
JOCASTA	Tous les talents de la Force
KATARN	Pouvoir de la force au maximum
LIGHTSABER	Sabre laser optimisé
MINDTRICK	Niveaux miroir
OSSUS	Toutes les données débloquées
SITHSPAWN	Mode Sith Master

Personnages

BLACKHOLE	Trooper shadow
FERRAL	Trooper scout
HARDBOILED	Général Rahm Kota (saoul)
MANDALORE	Général Rahm Kota
MASTERMIND	Empereur Palpatine
PHOENIX	Trooper incinérateur
PROTOTYPE	Proxy
SNOWMAN	Trooper snow
TK421BLUE	Commandant Stormtrooper
TK421GREEN	Trooper Kashyyyk
TK421WHITE	Stormtrooper
VICEROY	Sénateur Bail Organa

Tenues

DANTOOINE	Tenue de cérémonie jedi
HOLOCRON	Tenue de Jedi
KORRIBAN	Armure Sith Stalker
SOHNDANN	Tous les costumes
WOOKIEE	Tenue de Kento

Combos

BRUTALSTAB	Combo : "brutal stab"
DARAGON	Combo : "sith slash"
EETHKOTH	Combo "aerial assault"
FREEDON	Nouveau combo
KITFISTO	Combo : "saber sling"
LUMIYA	Combo : "Sith Saber Flurry"
MARAJADE	Nouveau combo
MASSASSI	Combo : "lightning bomb"
MOLDYCROW	Tous les combos
PLOKOON	Combo : "saber slam"
RAGNOS	Combo : "lightning grenade"
SAZEN	Combo : "Sith Throw"
VENTRESS	Combo : "aerial ambush"
YADDLE	Combo "aerial blast"

SAUVEGARDER MALGRÉ LES CODES

Il existe un moyen de contourner le fait qu'on ne puisse pas sauvegarder quand on utilise des codes de triche (voir l'astuce Cheat Codes). Pour cela, activez les codes seulement lorsque vous êtes dans un niveau qui sauvegarde automatiquement votre progression à certains endroits. Quand la sauvegarde se fait, faites mourir votre personnage, revenez au menu principal et choisissez de continuer votre partie. Vous pourrez alors sauvegarder à n'importe quel moment tout en conservant le code activé précédemment.

Star Wars : Rebel Assault

© LucasArts

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

N°	Facile	Normal	Hard
2	BOSSK	BOTHAN	BORDOK
3	ENGRET	HERGLIC	SKYNX
4	RALRRA	LEENI	DEFEL
5	FRIJA	THRAWN	JEDGAR
6	LAFRA	LWYLL	MADINE
7	DERLIN	MAZZIC	TARKIN
8	MOTLOK	JULPA	MOTHMA
9	MORAG	MORRT	GLAYYD
10	TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
11	OSWAFL	RASKAR	RISHII
12	KLAATY	JHOFF	IRZINA
13	IRENEZ	ITHOR	KARRDE
14	LIANNA	UMWAK	VONZEL
15	PAKKA	ORLOK	OSSUS
Fin	NORVAL	NKLLON	MALANI

MODE TRICHE

Entrez dans la fenêtre des options de jeu. Maintenez [Shift] + [Ctrl] + [Option] + [Command] et cliquez trois fois sur l'espace entre "Rapid Fire" et "Shut Down Other Application". Activez la case "Yoda's Power qui apparaît pour activer les touches suivantes:

Choix du niveau: 1 à 9 ou A à F
Passer le niveau: [Esc]
Moins de damages: [Plus]
Plus de damages: [Minus]

Star Wars : Rebel Assault II : The Hidden Empire

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

Niveau	Beginner	Novice	Standard	Expert	Custom
The Corellia Star	JABBA	EWOKS	BANTHA	ANAKIN	WOOKIE
Mining Tunnel	ENDOOR	CHEWIE	KATANA	KENOBI	DROID
The Asteroids Field	LACHTON	DANKIN	DANGAR	FORTUNA	RODIAN
Interceptor Attack	BORSK	NOGHRI	PALLAEON	MODON	BPFASSH
Mining Facilities	KROYIES	CHAMMA	ITHULL	OMMIN	KSHYY
Tie Training	AURIL	BOGGA	STENNES	REKKON	TORVE
Flight To Imdaar	KAMPL	INCOM	MYRKR	SHAZEEN	SLUISSI
The Mine Field	FERRIER	KOTHLIS	CHURBA	KIIRIUM	PALANHI
Speeder Bikes	GALIA	KRATH	ARTOO	GUNDARK	DROKKO
Aboard The Terror	DENARII	SIOSK	SATAL	DIANOGA	NATTH
The Sewer	SADOW	ADEGAN	LOBUE	ATUARRE	SABACC
Star Destroyer	ONDRON	AMANOA	DENEBA	ASSADA	ANDUR
Tie Attack	ALEEMA	AMBRIA	STURM	PAPLOO	ARKANIA
Imdaar Alpha	CATHAR	SYLVAR	CRADO	NASHTAH	DIATH
Return Home	DOMINIS	MIRALUKA	CARRACK	PESTAGE	DREEBO

Star Wars : Tie Fighter

© LucasArts 1995

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DE LA MISSION ET DU VÉHICULE

Entrez BONUS e guise de nom de pilote. Ouvrez la porte tout en haut à droite. Choisissez l'option "Enter mission". Ouvrez le dossie "Tie fighter", "Data", "Mission" et le dossier suivant qui devrait apparaître. Quittez la mission qui est aparue et recommencez une partie.

Star Wars : X-Wing

© LucasArts

+ D'INFOS FORUM

RÉUSSIR LES PHASES D'ENTRAÎNEMENT

Dès le départ, faites demi-tour et passez la dernière porte, puis la première. Appuyez alors H pour activer l'hyper-espace, afin de revenir à la base. La mission d'entraînement sera considérée comme étant réussie.

MODE TRICHE

Appuyez sur [Esc] quand le jeu commence. Choisissez "File" et "Préférence" pour être invincible et avoir les munitions infinies.

CHOIX DU NIVEAU

Entrez MACTOPACE comme nom.

MUNITIONS INFINIES

Appuyez sur [Caps Lock], tappez "win" et rappuyez sur [Caps Lock] quand vous êtes en train de voler pour faire apparaître une nouvele option dans l'écran des options.

PERE NOEL

Mettez votre Mac à la date du 25 décembre et comencez une parti pour voir le pere Noel dans la foule de la salle principale.

Star Wars Episode I : Racer

© Ubisoft / LucasArts 1999

+ D'INFOS FORUM

ARGENT SUPPLÉMENTAIRE

Appuyez sur SHIFT + F4 + 4 à l'écran de sélection des PODs (Vous pouvez utiliser cette astuce cinq fois après avoir terminé chaque course).

JOUER AVEC SEBULBA

Terminez le circuit Galactic pour débloquer Sebulba.

SE MOQUER DE L'ADVERSAIRE

Allez dans le mode tournoi, mettez vous sur "Start race" et appuyez sur [Espace].

COURSES MIRROIR

Terminez les24 courses du mode championnat en première place.

Starcraft

© Blizzard Entertainment

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur

, saisissez l'un des codes suivants, puis appuyez à nouveau sur

 :

`BLACK SHEEP WALL`	Montre toute la carte
`OPERATION CWAL`	Construction rapide des bâtiments et unités (CWAL signifie : Can't Wait Any Longer)
`OPHELIA` (exemple : "terran10")	Choix de la carte. Après avoir entré ce code, saisissez un nom de la carte
`SHOW ME THE MONEY`	10.000 ressources de gaz et 10.000 de cristal
`THE GATHERING`	Energie illimitée pour toutes les unités
`GAME OVER MAN`	Perdre la partie

ENTENDRE D'AUTRES SONS DES UNITÉS

Sélectionnez une unité 4 fois. Resélectionnez la pour entendre d'autres sons.

Starcraft : Brood War

© Blizzard Entertainment

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur

, saisissez l'un des codes suivants, puis appuyez à nouveau sur

:

BLACK SHEEP WALL	Montre toute la carte
BREATHE DEEP	Gaz à volonté
FOOD FOR THOUGHT	Enlève la limite de possession d'unités
GAME OVER MAN	Pour perdre
MAN OVER GAME	Pour gagner
MEDIEVAL MAN	Amélioration libre aux unités
MODIFY THE PHASE VARIANCE	Donne tous les bâtiments
NOGLUES	Les ennemis ne peuvent plus utiliser leur magie
OPERATION CWAL	Construction rapide des bâtiments et unités (CWAL signifie : Can't Wait Any Longer)
OPHELIA	Choix de la carte. Après avoir entré ce code, saisissez un nom de la carte précédé d'un x (exemples : "xterran10", "xzerg8", "xprotoss5"...)
POWER OVERWHELMING	Invulnérabilité
RADIO FREE ZERG	Chanson Zerg (pour ce code, jouez avec les Zergs)
SHOW ME THE MONEY	10.000 ressources de gaz et 10.000 de minerais supplémentaires
SOMETHING FOR NOTHING	Donne toutes les améliorations
STAYING ALIVE	Vous ne pouvez plus finir la mission
THE GATHERING	Energie illimitée pour toutes les unités
THERE IS NO COW LEVEL	Gagne la mission
WAR AINT WHAT IT USED TO BE	Supprime le fog of war
WHATS MINE IS MINE	500 ressources de minerais supplémentaires

NIVEAU SECRET DE ZERG

Terminezavec succésle niveau 9 en moins de20 minutes.

Starcraft II : Heart of the Swarm

© Blizzard Entertainment 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Missions de Umoja

Rat de laboratoire

Objectif secondaire : libérer les zerglings
Objectif principal : détruire l'éradicateur

Cette première mission de la campagne de Starcraft II Heart of The Swarm aura pour objectif de vous familiariser avec l'environnement et les rudiments du jeu en tant que Zerg.

La mission débute par un tutoriel pas à pas : commencez par sélectionner un ouvrier pour le muter en couveuse sur l'un des emplacements disponibles. Une fois le bâtiment construit, sélectionnez les ouvriers et faites un clic droit sur une des sources de minerais disponibles pour collecter les 300 minerais demandés.

Une fois cette première étape réussie, vous devrez transformer un dominant pour augmenter la quantité de ravitaillement dont vous disposez. Sélectionnez la couveuse puis choisissez l'option " muter en dominant " dans le menu contextuel.

Valérian vous demande ensuite de muter un bassin génétique. Sélectionnez un ouvrier et choisissez " muter en bassin génétique " dans le menu contextuel, placez le bassin sur l'emplacement valide disponible sur la carte. Une fois cette étape effectuée, vous pourrez créer vos premiers zerglings. Sélectionnez la couveuse, puis transformez 3 des larves présentes en zerglings (chaque cocon engendre deux zerglings).

Une fois cette étape accomplie, votre nouvel objectif sera de détruire l'éradicateur qui se trouve dans la pièce la plus reculée du laboratoire. Commencez par détruire les robots sentinelles qui attaquent les enclos dans la pièce adjacente. Sélectionnez les 6 zerglings que vous avez produits précédemment et libérez le premier enclos. Ajoutez les zerglings délivrés à votre essaim et libérez un à un chacun des enclos (les zerglings sont plus efficaces lorsqu'ils se concentrent sur une seule cible).

Poursuivez votre progression à travers les salles en détruisant les robots sentinelles, les générateurs et les bâtiments de production d'unités de façon à ce que la production de ces sentinelles cesse. Un peu plus loin, au cours de votre progression, vous devrez détruire à 3 tourelles lance-gaz. Sélectionnez l'essaim et détruisez les tourelles l'une après l'autre.

Une fois la zone nettoyée, vous aurez accès à deux nouvelles zones : une au nord-ouest et une autre au sud-ouest.

Commencez par la porte sud-est, détruisez les robots sentinelles et le premier générateur. Sélectionnez l'essaim et envoyez-le au nord-ouest de la zone pour libérer le troisième et dernier enclos (suivez le marquage). Maintenant que tous les zerglings ont été libérés, vous pouvez poursuivre l'objectif principal de la mission sans risque.

Dirigez l'essaim dans la dernière salle pour détruire l'éradicateur. Eliminez les robots sentinelles, les bâtiments de sécurité puis concentrez la puissance de frappe sur l'éradicateur.

Retour en selle

Objectif principal : Atteindre le spacioport
Pas d'objectif secondaire

Cette mission de type " héros " vous permettra de contrôler Sarah Kerrigan qui sera secondé par Jim Raynor, contrôlé par l'IA.

Suivez le couloir est pour vous rendre dans la salle où se trouve le maraudeur. Utilisez la compétence spéciale de Kerrigan " Rafale cinétique " pour l'éliminer. Cette capacité ayant un CD de 10 secondes, utilisez les tirs normaux pour éliminer les marines qui viendront en renfort.

Poursuivez vers le nord-ouest et secondez la patrouille de sécurité qui est en train de repousser une attaque du Dominium. Une fois la victoire acquise, poursuivez jusqu'à la salle suivante, vous y trouverez un cube de restauration. Pénétrez à l'intérieur pour remplir votre jauge de points de vie et d'énergie.

Poursuivez jusqu'à la salle suivante. Vous aurez l'occasion d'apprendre à maîtriser la " poigne broyeuse ", la seconde capacité spéciale de Kerrigan (dégâts de zone). Cliquez sur ce pouvoir depuis le panneau de contrôle et ciblez l'escouade de marines.

Au cours de votre progression, vous devrez faire face à trois attaques surprises. Dès qu'une escouade apparait, identifiez l'ennemi le plus dangereux (maraudeur ou fantôme) et éliminez-le en utilisant la rafale cinétique. Détruisez les autres unités en faisant usage du la poigne broyeuse.

La porte menant à la station étant malheureusement condamnée, il vous faudra faire le détour par le pont inférieur. Veillez à utiliser le cube pour restaurer votre niveau de santé et d'énergie.

L'intervention de Nova vous amène à devoir remplir un nouvel objectif : quitter le niveau inférieur en moins de 3 minutes.

Pas une seconde à perdre, progressez rapidement à travers les salles en éliminant les ennemis les plus dangereux à coups de rafales cinétiques. Une fois le premier point de sauvegarde atteint, vous devrez combattre un petit groupe de zerglings (utilisez la poigne broyeuse pour gagner du temps).

Un nouveau compte à rebours se mettra en place dans la salle suivante. Vous devrez traverser une zone remplie de débris. Commencez par éliminer l'ultralisk, détruisez les débris et les zerglings en utilisant la poigne broyeuse. Vous devrez procéder de la même façon pour traverser les deux prochaines salles.

Continuez à progresser en suivant le marqueur d'objectif jusqu'au panneau de commande. Deux options s'offriront alors à vous : libérer les zergs retenus prisonniers ou gazer la pièce.

Si vous optez pour la première solution, attendez que les zergs et les gardes du dominion s'entretuent : il ne vous restera plus qu'à éliminer les rares survivants.

Si vous choisissez de gazer la pièce, vous n'aurez plus qu'à éliminer le char de siège et les Vikings. Utilisez la rafale cinétique sur le char en premier puis éliminez les vikings l'un après l'autre.

Une fois la salle nettoyée, dirigez-vous vers la porte de station du tram. Une fois à bord, vous devrez faire en sorte de protéger les moteurs. L'objectif est de parvenir à conserver au moins un des six moteurs que comprend le tram.

Une fois à destination, suivez le chemin balisé jusqu'à faire la rencontre de l'Archange. Engagez le combat par une rafale cinétique. Alternez les rafales cinétiques avec des poignes broyeuses pour l'affaiblir un peu plus. Bien que la poigne broyeuse ne propulse pas le boss dans les airs, cette capacité spéciale occasionne plus de dégât qu'un tir simple.

Eliminez les adds avec des tirs simples en veillant à ne fuir les zones de ciblages (matérialisées par des diagonales ou des cercles rouges au sol).

Une fois le combat terminé, la cinématique de fin de mission s'enclenchera automatiquement.

Astuce haut-fait " plein gaz " : Visualisez les zones d'atterrissage des forces du dominion sur la mini-carte (symbolisés par des marqueurs rouges sur la mini-carte) et détruisez les transports avec des rafales cinétiques pour empêcher le débarquement de troupes. En procédant de cette façon, vous pourrez maintenir tous les moteurs fonctionnels jusqu'à votre arrivée.

Rendez-vous

Objectifs principaux : protéger la base en attendant l'arrivée des renforts, détruire le canon à impulsion Drakken.
Objectif secondaire : sauver les 3 reines de l'essaim prisonnières.

Cette nouvelle mission vous donnera l'occasion de maîtriser les techniques de renforcement d'une base existante.

La première partie de la mission consiste à organiser la défense de la base. Commencez par sélectionner le groupe d'ouvriers pour les envoyer récolter le minerai disponible à proximité. Sélectionnez Kerrigan et le groupe de Zerglings qui l'entoure : ce premier groupe sera assigné à la protection de la base.

Transformez quelques ouvriers (deux ou trois suffiront) en bâtiments et générez de nouveaux ouvriers pour ne pas faire chuter le rythme de la récolte.

Les premiers assauts contre la ruche ne tarderont pas à débuter. La première viendra par la route est. Envoyez Kerrigan et ses zerglings les intercepter.

Une fois cette première menace écartée, fabriquez une bonne vingtaine de zerglings depuis la couveuse. Séparez-les en deux groupes et placez-les sur les deux points d'accès menant à votre base. Pour sécuriser les points d'accès à la ruche, mutez deux ouvriers en aiguillons rampants et placez-les en renfort aux deux entrées de la base.

Sélectionnez la couveuse pour produire une reine de l'essaim et intégrez-la au groupe de Kerrigan. Un message de Naktul vous apprendra que des reines de l'essaim sont retenues prisonnières dans des grottes. La première grotte apparaîtra sur la mini-carte. Envoyez le groupe de Kerrigan sur place pour la délivrer (longez la route est). Une fois la reine et les zerglings libérés, ajoutez-les au groupe de Kerrigan puis retournez à la colonie.

Une fois la reine de l'essaim intégrée à votre petite armée, vous aurez besoin de gaz de vespène supplémentaire. Sélectionnez un ouvrier et faites le muter en extracteur. Placez le bâtiment sur la poche de gaz de vespène situé à droite de la couveuse. Désignez 3 ouvriers pour récolter le gaz une fois la construction du bâtiment finalisée.

Naktul vous désignera une seconde grotte au nord-ouest de la carte, envoyez le groupe mené par Kerrrigan sur place. Les pouvoirs de Kerrigan vous seront utiles pour détruire le bunker ainsi que les unités adverses les plus robustes. Une fois la seconde reine de l'essaim et ses zerglings libérés, ajoutez-les au groupe de Kerrigan puis retournez à la ruche.

Peu après cette seconde libération, vous obtiendrez la position de la troisième grotte. Pour libérer cette troisième reine vous devrez détruire un avant-poste entier. Utilisez Kerrigan pour détruire le char de siège ainsi que le bunker. Produisez quelques nouvelles unités si les pertes ont été lourdes avant d'aller délivrer la troisième reine de l'essaim (il ne vous faudra pas moins de trois reines et 20 zerglings).

Une fois sur place, faites en sorte d'éliminer les gardiens de la grotte de façon à ce que la reine prisonnière puisse vous rejoindre au combat. Une fois la menace éradiquée, rentrez rapidement à la ruche pour mener à bien la seconde partie de la mission. Profitez du temps supplémentaire pour créer de nouvelles unités.

Sélectionnez l'ensemble de votre armée et faites-lui traverser le pont situé au centre de la carte pour rejoindre rapidement la base principale ennemie. Une fois dans la base, prenez le contrôle de Kerrigan pour détruire les chars de siège et les thors placés de chaque côté du canon. Il ne vous restera plus qu'à détruire le canon Drakken pour terminer la mission.

Une fois cette mission achevée, vous aurez la possibilité de poursuivre votre mission sur Char ou sur Kaldir.

Missions de Kaldir

Moisson d'âmes

Objectifs principaux : récupérer l'essence de matriarche Ursadon, récupérer la couvée perdue, détruire 3 flèches de lien-psi.
Objectif secondaire : Tuer deux autres matriarches Ursadon

Vous débutez cette mission avec Kerrigan et une escorte de 4 zerglings. Créez un raccourci clavier pour ce groupe et prenez la direction du nord jusqu'à vous trouver face à l'Ursadon. Utilisez la rafale cinétique de Kerrigan pour la détruire.

Continuez à progresser vers le nord. Vous découvrirez le cafard, une nouvelle unité résistante au froid et capable de régénérer ses points de vie lorsqu'elle s'enfouit dans le sol. Poursuivez votre avancée en délivrant de nouveaux cafards et en les intégrant à l'essaim jusqu'à ce que votre petit groupe subisse les ravages d'une tempête.

Une fois dégelé, prenez le contrôle de Kerrigan et lancez une rafale cinétique contre la matriarche Ursadon, lancez ensuite une poigne broyeuse pour éliminer un maximum d'adds. Une fois la matriarche détruite vous obtenez son essence qui permettra à Abathur de renforcer vos unités.

Rejoignez la couvée de Nafash qui se trouve en haut du canyon. Malheureusement les Protoss auront tôt fait de repérer votre présence, il faudra donc détruire les 3 flèches de lien-psi pour empêcher le corps expéditionnaire de prendre contact avec Shakuras.

A cet instant, la première flèche apparaîtra sur votre mini-carte ainsi que la position des deux autres matriarches à éliminer.

Commencez par optimiser votre base. Mettez les ouvriers au travail afin de récolter du minerai et du gaz de vespène. Regroupez vos troupes autour de Kerrigan et placez-les à l'entrée de la ruche, à côté de l'aiguillon rampant. Faites muter un ouvrier en aiguillon, faites muter une reine de l'essaim et produisez quelques zerglings et cafards supplémentaires pour renforcer les défenses de la colonie.

Utilisez votre armée pour repousser l'attaque Protoss. Profitez de la tempête pour lancer un assaut éclair contre la base Protoss située à l'ouest.

Rassemblez vos troupes et lancez-vous à l'assaut de la seconde matriarche Ursadon qui se trouve vers le nord du canyon. Profitez-en pour glaner les caisses de minerai et les poches de gaz à proximité.

Vous pourrez ensuite lancer l'assaut contre la seconde flèche de lien-psi qui se trouve un peu plus au sud. La base est sécurisée par un poste avancé et par des unités particulièrement puissantes (colosse, immortel d'assaut). Profitez des tempêtes pour obtenir un avantage stratégique sur l'ennemi. N'hésitez pas à vous replier en attendant une nouvelle tempête dès que les ennemis commencent à dégeler.

Une fois la deuxième flèche éliminée, il sera temps de vous diriger vers la dernière Matriarche Ursadon. Vous devrez passer par une base avancée Protoss défendue par deux archontes. Profitez donc d'une tempête pour limiter vos pertes au maximum.

Il ne vous restera plus ensuite qu'à aller détruire la dernière flèche de lien-spi. Dès que la tempête débute lancez l'essaim sur la flèche de lien-psi pour la détruire et remporter la victoire.

Tirez sur le messager

Objectifs principaux : détruire 8 vagues de navettes Protoss, empêcher les navettes de s'enfuir
Objectif secondaire : détruire les 3 chambres de Stase.

La première étape de cette mission sera la plus importante de toutes : produisez un nombre conséquent d'unités (des hydralisks surtout) pour abattre les navettes Protoss à vue. Commencez par augmenter le nombre d'ouvriers en charge de la récolte de minerais et de gaz et construisez un second extracteur.

La première vague de navette utilisera le canal de transfert situé au nord-ouest de la ruche. Placez donc des sporuleurs

rampants sur ce canal et envoyez vos troupes détruire la navette.

Une fois la première navette Protoss abattue, vous devrez défendre la ruche contre une attaque terrestre, veillez donc à placer des aiguillons rampants aux entrées nord et ouest et à conserver un nombre conséquent d'hydralisks dans la base pour la protéger.

Créez un groupe composé de Kerrigan, une reine de l'essaim, quelques zerglings et des Hydralisks. Ce groupe vous sera utile pour détruire les chambres de stase en parallèle (objectif secondaire). Allez récupérer la base située au sud-est. Une fois cette dernière en votre possession, vous pourrez vous y établir une ruche secondaire permettant de produire des hydralisks en masse.

Utilisez le groupe de Kerrigan pour aller détruire la chambre de stase située à l'est de la zone.
Rassemblez ensuite le groupe de Kerrigan à la colonie secondaire.

Deux canaux supplémentaires feront leur apparition sur la mini-map, à l'ouest et à l'est de la colonie secondaire. Déplacez le groupe de Kerrigan pour intercepter cette troisième vague. Détruisez en priorité la navette puis son escorte.

Vous pourrez ensuite utiliser le groupe de Kerrigan pour détruire une seconde chambre de stase qui se trouve au nord-est du canal de transfert. Récupérez les zergs gelés en chemin et intégrez-les au groupe.

A ce stade, chacune de vos colonies doit disposer d'un nombre conséquent d'Hydralisks et de quelques Reines de l'essaim. Créez des raccourcis pour chaque groupe de façon à pouvoir les déplacer rapidement. La quatrième vague de navettes de tardera pas à faire son apparition, envoyez le groupe le plus proche pour l'intercepter.

Vous pourrez ensuite détruire la troisième et dernière chambre de stase qui se trouve au nord-ouest de la carte. Après avoir détruit le poste Protoss continuez vers le nord pour récupérer l'unité zerg gelée qui se trouve au bout du canyon.

Une fois ce dernier objectif secondaire rempli, vous pourrez concentrer vos forces sur les dernières vagues de navettes Protoss. Elles seront envoyés deux par deux, chacune sur un canal différent. Déployez vos deux groupes pour les intercepter en veillant à laisser quelques unités pour assurer la défense de vos colonies.

La dernière vague se compose de trois navettes escortées par un vaisseau mère. Réunissez toutes vos unités pour mener cette ultime bataille. Détruisez en priorité le vaisseau mère qui dissimule la troisième navette.

Ennemi infiltré

Objectif principal : survivre et tuer les 116 Protoss présents à bord du vaisseau
Objectif secondaire : Contaminer l'Ursadon géant

Dans cette mission de type héros, vous incarnez une larve placée sous le contrôle de Kerrigan. Votre premier objectif sera d'obtenir 100 unités de biomasse. Dirigez-vous vers le sud-est et utilisez votre capacité " invasion parasitaire " sur le Lyote présent dans la salle. Le bruit attirera un zélote en faction non loin de là. Une fois le garde parti, utilisez la compétence " cannibaliser l'hôte " pour augmenter votre biomasse.

Suivez les instructions de Kerrigan, progressez à travers le couloir en vous cachant dans les conduits d'aération de façon à échapper à la vigilance des gardes. Dans la salle suivante, vous trouverez un Ursadon, utilisez la compétence " invasion parasitaire " pour en prendre le contrôle et éliminer les zélotes qui patrouillent dans le couloir. Une fois la voie dégagée, cannibalisez l'hôte. Maintenant que vous avez réuni les 100 unités de biomasse nécessaires à votre transformation, rejoignez le lieu sûr indiqué sur la carte.

Cliquez sur " évoluer " sur le panneau de contrôle pour muter en mère des couvées. Une fois la transformation effectuée, créez 8 paires de zerglings et créez un raccourci clavier pour le groupe. Détruisez la porte d'accès du conduit, attaquez et consommez tous les spécimens présents dans la salle.

Les Protoss étant prévenus de votre présence, il conviendra d'engendrer de nouveaux zerglings si certains venaient à périr au combat.

Continuez votre progression jusqu'au bouclier psi. Envoyez vos zerglings à travers le conduit d'aération pour qu'ils détruisent le transmetteur qui alimente le bouclier psi. Une fois la manoeuvre effectuée, Niadra pourra continuer à progresser.

Une fois dans la salle, Niadra sentira la présence d'un moteur à proximité. Eliminez les gardes, et consommez tous les spécimens que vous trouverez. Envoyez de nouveau vos zerglings dans le conduits d'aération afin qu'ils détruisent les sentinelles, le laser à photon et le transmetteur psi. Faites entrer Niadra dans la salle et utilisez sa compétence aiguillons acides pour détruire le moteur.

Une fois la manoeuvre effectuée, vous aurez 1 minute et 25 secondes pour rejoindre le lieu sur indiqué sur la carte. Eliminez les Protoss qui tenteront de vous freiner.

Après l'explosion du moteur de transfert, dirigez-vous vers les chambres de stase. Eliminez tous les zélotes et consommez les spécimens. A ce stade, vous devriez être capable de faire évoluer Niadra. Elle gagne la capacité de produire des cafards, engendrez le plus grand nombre de cafards possibles avant de rejoindre la pièce suivante.

La pièce regroupe des chambres de stase ainsi que des spécimens. Chaque cellule de stase comprend 3 Protoss qui détruiront les spécimens une fois éveillés. Eliminez tous les protoss au fur et à mesure qu'ils se réveillent (la stase devient rouge peu avant le réveil) pour pouvoir consommer les spécimens et augmenter votre nombre d'unités de biomasse.
Faites de même dans la salle suivante.

Une fois la zone dégagée de toute menace, faite évoluer une nouvelle fois Niadra et produisez autant d'hydralisks que possible. Rejoignez la salle suivante, éliminez les zélotes et contaminez l'ursadon géant pour en prendre le contrôle.

Envoyez vos unités dans la salle suivante pour qu'ils détruisent le bouclier psi puis rejoignez le pont. Détruisez le plus rapidement possible les capsules dans leur ordre d'apparition sur la mini-map (surveillez les timers).

Contrôler l'Ursadon géant vous confère un avantage certain contre les puissantes unités Protoss regroupées sur l'avant du pont. Eliminez les ennemis les plus puissants en priorité puis détruisez tous les Protoss restant pour mettre un terme à la mission.

Missions de Char

Domination

Objectifs principaux : collecter 100 oeufs, empêcher Zagara de collecter 100 oeufs, détruire la base de Zagara
Objectif secondaire : détruire les deux centres de commandement contaminés.

Cette mission se présente comme une course contre la montre, vous devez collectez 100 oeufs avant que Zagara n'y parvienne. La mission débute par une attaque contre votre base. Après avoir été défaite, Zagara ira recouvrer ses forces dans son campement. Profitez de ce laps de temps pour renforcer les défenses de votre base.

Créez quelques ouvriers supplémentaires pour collecter des ressources. Mutez deux aiguillons rampants pour sécuriser les points d'accès et placez le point de ralliement des unités derrière eux pour couvrir leurs arrières.

Prenez la direction de l'ouest et lancez-vous ensuite à la chasse aux oeufs. Seule Kerrigan est capable de les ramasser mais veillez à ce qu'elle soit accompagnée de zerglings et de chancres de façon à pouvoir éliminer les escouades de Zagara que vous croiserez en chemin.

Poursuivez vers le nord en veillant à collecter les minerais et les poches de gaz. A mi-parcours, vous recevrez un message d'Izsha. Elle vous donnera la position des deux campements contaminés à détruire. Rassemblez quelques troupes et rendez-vous au premier camp (un peu plus au nord de votre position actuelle).

Poursuivez vers le nord-ouest pour atteindre un second bassin de ponte. Dès que vous aurez attaqué cette zone, Zagara enverra ses troupes sur votre base, veillez donc à ce que la défense soit bien organisée.

Une fois la menace écartée, allez détruire le second poste de commandement situé vers l'est. Au vu de l'armée que vous avez maintenant à disposition, la destruction de ce second campement ne devrait pour poser aucune difficulté particulière.

Vous pouvez ensuite rassembler l'ensemble de vos unités et aller détruire la base de Zagara au nord de la carte.

Le feu du ciel

Objectifs principaux : détruire 7 cuirassés Gorgone et réveiller 7 nids de fléau
Objectif secondaire : trouver 3 biomasses zerg

Cette mission démarre sur les chapeaux de roues : 7 cuirassés Gorgones sont prêts à donner l'assaut sur la ruche. Tandis que le premier cuirassé progresse, Kerrigan repère un nid de fléaux dormants à proximité de la ruche, seul organisme Zerg à pouvoir détruire un cuirassé.

Commencez par augmenter les défenses de votre base : augmentez le nombre d'ouvriers et envoyez-les récolter le gaz et le minerai du gisement qui se trouve au sud-ouest du camp.

Augmentez la capacité de ravitaillement avec un dominant et générez deux reines de l'essaim pour assurer le soin et la défense anti aérienne.

Mutez un zergling en nid de chancre et placez deux aiguillons rampants à l'entrée du camp car Warfield fera régulièrement quelques raids éclair contre votre base.

Envoyez Kerrigan et quelques zerglings vers l'est. Après avoir éliminé les Marines du dominion en faction, placez une tumeur muqueuse ce qui permettra de réveiller le nid de fléaux. Une fois libérées, ces nouvelles unités iront directement attaquer et détruire le cuirassé.

A cet instant, un second nid de fléaux apparait sur la carte. Alimentez le fleuve de mucus vers ce nouveau nid tout en éliminant les troupes du dominion que vous croiserez.

Une fois le premier cuirassé détruit, envoyez Kerrigan et son escorte récupérer la première biomasse zerg située à proximité.

Au moment où le second cuirassé s'avance dans la tranchée, hâtez-vous de rejoindre le prochain nid de fléaux. Veillez à envoyer le groupe de Kerrigan en éclaireur pour nettoyer la zone sans quoi les marines détruiront vos tumeurs muqueuses.

Vous pourrez récupérer le second échantillon de Biomasse Zerg après avoir éliminé le 5ème cuirassé. Vous devrez pour cela ajouter quelques chancres à l'escorte de Kerrigan pour ne pas perdre trop de temps à détruire l'avant-poste qui protège l'échantillon.

Le 6ème cuirassé arrivera plus rapidement que les 5 précédents, veillez donc à prendre les devants pour détruire l'avant-poste situé à proximité du nid. Une fois le cuirassé tombé, rejoignez sans attendre l'est de la carte. Laissez une petite garnison en défense à la ruche et envoyez le gros des troupes à l'est pour déterrer le dernier nid. Faites progresser le fleuve de mucus tout en combattant pour gagner du temps. Une fois le 7ème cuirassé tombé, Warfield se repliera.

D'anciens soldats

Objectifs principaux : Détruire les troupes avant la frappe nucléaire, ouvrir une brèche dans le centre de commandement tactique
Objectif secondaire : Détruire deux installations scientifiques

Vous débutez cette mission avec solide armée et un campement quasi-optimal. Envoyez tout le contingent pour détruire la porte de la forteresse. Concentrez-vous sur les bâtiments, quitte à épargner des troupes de façon à prévenir la production d'unités dans la seconde phase de la mission. Ne craignez pas la perte de troupe, Zagara vous enverra des renforts si nécessaire.

Une fois la cour " nettoyée " de ses anciens occupants, vous aurez deux possibilités : rejoindre le campement le plus proche au sud-est ou celui situé plus au nord. Optez pour celui le plus au nord car il contient des gisements de minerai riche que vous pourrez exploiter. Profitez des dernières secondes avant l'attaque nucléaire pour éliminer tous les bâtiments et troupes ennemies de cette zone.

La seule façon de stopper Warfield sera d'envahir le centre de commandement tactique. Commencez donc par fortifier votre camp. Comme à l'habitude, mettez les ouvriers au travail, posez deux aiguillons rampants pour sécuriser l'accès et lancez la production d'unités en continu.

Veillez à déplacer vos troupes de façon à ce qu'elles ne soient pas détruites par les frappes aériennes de Warfield (la zone d'impact des missiles est matérialisée par une cible rouge au sol). Prenez la tête d'une partie de votre armée et allez détruire les installations scientifiques. Le premier centre se trouve au nord-ouest de votre base, le second se situe au sud-est de la carte.

Une fois les objectifs secondaires remplis, vous aurez tout le temps désiré pour produire un maximum d'unités de combat. Dès que vous vous sentez prêt, rassemblez toutes vos troupes et marchez sur le centre de commandement au nord de la carte. Il n'est pas nécessaire de détruire tous les bâtiments pour finaliser la mission, concentrez donc vos efforts sur le centre de commandement tactique.

Missions de Zérus

Réveiller l'ancien

Objectifs principaux : Nourrir l'ancien de 7 unités de biomasse, empêcher Brakk de détruire 7 unités de biomasse.
Objectif secondaire : Absorber 3 essences primordiales

Cette mission se présente comme une course contre la montre entre vous et Brakk. Dès le début de la mission, vous apercevrez le terrier où sommeil l'ancien. Le but est d'éliminer les huregores dominants, de récolter la viande avec un ouvrier et de la livrer à l'ancien.

Il y a très exactement 14 huregores sur la carte (un maximum d'entre eux se trouve au nord), il faudra donc parvenir à les tuer et à livrer la viande avant que Brakk n'y parvienne. En raison de sa grande mobilité et de sa rapidité, l'unité Mutalisk se révèlera particulièrement utile dans cette mission.

Consolidez votre base comme à l'habitude et ajouter un extracteur de gaz supplémentaire. Placez un aiguillon rampant vers l'accès ouest du camp (un aiguillon est déjà placé du côté droit). Mutez également quelques sporuleurs pour assurer une meilleure défense anti-aérienne.

Un message vous avertira de la position du premier huregore. Rendez-vous sur place pour le traquer et récupérer l'unité de biomasse. Interagissez avec un ouvrier de façon à ce qu'il commence la récolte (timing de 60 secondes). Durant ce laps de temps, vous pouvez vous concentrer sur le développement de votre camp. Une fois les 60 secondes écoulées, escortez votre ouvrier jusqu'à la tanière de l'Ancien.

Pendant que l'ouvrier est occupé à nourrir l'ancien, vous pouvez remplir le premier objectif secondaire. Au sud-est du terrier de l'ancien, vous trouverez un bassin génétique primordial. Eliminez les zerglings qui montent la garde et envoyez Kerrigan se baigner dans le bassin.

Pour faciliter la récolte des unités de biomasse restantes, vous pouvez créer deux groupes de combat distincts. Le premier se chargera de traquer les huregores tandis le second servira d'escorte à l'ouvrier transportant la viande.

Dans le même temps, il faudra mener Kerrigan aux deux autres bassins primordiaux. Vous en trouverez un à l'extrême nord-est de la carte et le second à l'extrême sud-ouest.

Une fois les 7 unités de biomasse récoltées, vous devrez vous préparer à affronter Brakk. Réunissez toutes vos troupes et menez l'assaut final. La mort de Brakk vous assurera la victoire.

Le Creuset

Objectifs principaux : Atteindre le bassin mystérieux, maintenir Kerrigan en vie.
Objectif secondaire : Tuer le Tyrannosaure

La mission débute par un didacticiel visant à apprendre à maîtriser une nouvelle unité : l'essaimeur. Cette unité est idéale pour assiéger l'ennemi à affaiblir ses défenses à longue distance.

Une fois la vague ennemie détruite grâce à vos nouvelles unités, rejoignez le point de ralliement matérialisé par un glyphe orangé.

Une fois cette zone atteinte, Kerrigan sera placée dans une chrysalide. Vous prendrez alors le contrôle de Zagara qui devra protéger Kerrigan jusqu'à l'éclosion du cocon (timer de 25 minutes).

Commencez à consolider les défenses de la base en plaçant des aiguillons et des sporuleurs aux deux points d'accès du campement (ouest et est).

Il existe une troisième entrée au sud, pour l'heure bloquée par des gravats. Commencez à répandre du mucus vers cette zone pour être prêt au moment où les ennemis détruiront ce barrage naturel.

La première vague ennemie attaquera par l'ouest. Veillez à placer deux aiguillons rampant ainsi qu'une demi-douzaine d'essaimeurs et une reine de l'essaim pour soigner le groupe et assurer la défense anti-aérienne. Si vous sentez que vous êtes dépassés, générez des nuisibles.

La vague ennemie suivante viendra de l'est, procédez de la même manière : placez deux aiguillons rampants ainsi qu'une demi-douzaine d'essaimeurs et une reine de l'essaim. Si besoin et si vous manquez d'unités, déracinez les aiguillons et les sporuleurs rampants de la porte ouest pour les replacer à l'est provisoirement.

Suite à cette seconde attaque, une violente bataille opposera les primordiaux aux forces de Brakk, laissez-les s'entretuer. Commencez à produire une troupe mobile d'assaut, principalement composée de mutalisks (bâtiment aiguille nécessaire). Ces unités rapides seront très utiles pour intervenir rapidement sur les points chauds.

Zagara détectera une présence à l'extérieur de la base, il s'agit du Tyrannosaure que vous devrez abattre pour remplir l'objectif secondaire. Envoyez un détachement de mutalisks et quelques zerglings pour qu'ils s'en occupent (une bonne douzaine d'unités).
Il faudra ruser pour éviter de vous confronter aux vagues ennemies qui commencent à affluer de toutes parts : déplacez-vous prudemment de façon à ne pas croiser leur route. Une fois la mission accomplie, renvoyez les unités détachées au campement.

Les vagues ennemies seront de plus en plus violentes et rapprochées, jusqu'à l'assaut final qui visera les trois accès en même temps. Veillez donc à disposer de détachements importants à chaque entrée et renforcer votre groupe d'intervention mobile (les mutalisks). Pour optimiser cette stratégie défensive, faites en sorte que tout le bassin soit recouvert de mucus (les unités s'y déplacent plus rapidement).

Il ne restera plus qu'à protéger Kerrigan jusqu'à ce que sa mutation prenne fin.

Suprême

Objectifs principaux : Tuer les 3 chefs de meute primordiaux, Zurvan et survivre
Objectif secondaire : Trouver 4 reliques Xel'naga

En changeant de forme, Kerrigan a acquis de nouveaux pouvoirs, cette mission de type héros aura pour objectif de vous apprendre à les maîtriser.

Depuis la zone de départ, avancez en direction du nord-est jusqu'au gouffre. Utilisez la compétence " attaque bondissante " en visant l'hydralisk. La puissance de l'attaque suffira pour le détruire.

Continuez à progresser vers l'ouest (sautez pour traverser le gouffre) et éliminez la meute de zerglings primordiaux grâce à la compétence " translation psionique ".

La première relique xel'naga se trouve juste sur votre droite au nord-est, faites un bond et marchez jusqu'à la relique pour la collecter (matérialisée par une pyramide verte sur le sol).

Poursuivez vers le nord et utilisez la translation psionique pour éliminer les hydralisks ennemis. Utilisez la compétence de soin pour guérir Kerrigan et ses alliés proches. Continuez à progresser jusqu'à la pointe nord-ouest de la carte. Vous y trouverez la seconde relique Xel'naga.

Une fois la relique ramassée, suivez le sentier et redescendez vers le sud-est. Vous devrez combattre un certain nombre d'ennemis chemin faisant : veillez à vous soigner ainsi que vos alliés à la fin de chaque affrontement.

Plus au sud, dans une clairière, Yagdra jaillira de la terre. Evitez ses jets acides (matérialisés par des glyphes rouges sur le sol) et son souffle en vous déplaçant latéralement. Détruisez ses oeufs avant qu'ils n'éclosent bondissez sur Yagdra pour lui infliger un maximum de dégâts.

Une fois la victoire acquise, poursuivez vers le sud, vous pourrez récupérer quelques troupes supplémentaires (des hydralisks) et trouverez un champ d'oeufs Zerg. Détruisez les plus gros avec des attaques bondissantes, et les plus petits avec des translations psioniques.

Poursuivez vers l'est jusqu'au plateau où se trouve la troisième relique Xel-naga gardée par 3 oeufs non éclos. Détruisez le premier avec une attaque bondissante, envoyez vos troupes disponibles sur le second puis utilisez de nouveau l'attaque bondissante sur l'oeuf restant. Vous pourrez ensuite récupérer la relique.

Suivez la route balisée vers l'est, les ennemis seront plus nombreux et plus coriaces. Veillez donc à utiliser la compétence de soin après chaque bataille. Au bout de ce chemin, vous devrez affronter Kraith. Esquivez ses charges et éloignez vos troupes des zones d'impact de ses aiguillons. Utilisez vos compétences offensives pour affaiblir le boss. Il commencera alors à libérer des hordes de zergs primordiaux, éliminez-en quelques-uns pour ne pas être envahi et achevez-le.

Il ne vous reste plus qu'un chef primordial à abattre. Suivez la route nord-est, récupérez les unités de la meute de Dehaka puis traversez le pont. Eliminez les muconautes en utilisant la compétence " translation psionique ".

Après avoir mené ce combat, retournez au bassin des muconautes et progressez vers le nord-ouest pour récupérer la quatrième relique : sautez de plateforme en plateforme en visant les ravasaures jusqu'au centre du canyon.

Poursuivez vers le nord-ouest et affrontez le groupe composé d'un ravasaure et de deux ultralisks (éliminez le ravasaure en priorité pour éviter qu'il décime vos troupes à distance). Longez la rivière au sud-ouest. Eliminez les ravasaures juchés sur les plateformes en priorité et continuez à progresser. De nouvelles unités viendront vous rejoindre juste avant d'arriver à la clairière où vous devrez affronter Slivan.

Durant cet affrontement, veillez à ce que Kerrigan subisse le moins de dégâts possible, quitte à laisser certaines de vos troupes périr dans les vagues acides (Kerrigan ne doit pas mourir au cours de cette mission).
Soignez-vous dès que possible, éliminez les muconautes à coups de translations psioniques et sautez sur le boss dès que la capacité "attaque bondissante " est disponible.

Après avoir vaincu Slivan, vous devrez faire face à Zurvan, le boss final de la mission. Il possède trois types d'attaques différentes : des tentacules et un souffle de foudre à éviter également ainsi que des adds à éliminer.

Utilisez la translation psionique sur les adds et réservez l'attaque bondissante pour le boss. Comme toujours utilisez la capacité de soin dès que possible. Alternez les attaques jusqu'à obtenir la victoire.

Missions dans l'espace du Dominion

Avec des amis pareils...

Objectifs principaux : Anéantir la flotte de Mira, détruire la station spatiale mercenaire.
Objectif secondaire : Récolter 3 amas de minerais, détruire le vaisseau amiral pirate.

Cette mission d'un nouveau genre vous placera aux commandes de l'Hypérion que vous apprendrez à piloter au cours du tutoriel d'introduction. Prenez la direction du nord-est et suivez les instructions pour passer la zone encombrée par les astéroïdes.

Un peu plus loin, vous devrez faire face à une patrouille plus conséquente. Utilisez la commande " raid de chasseur " pour les mettre en déroute. Vous devrez ensuite utiliser le canon Yamato pour vous débarrasser de la tour d'artillerie (lance des missiles longue portée).

Avancez vers l'est et faites une halte au robot mécano pour réparer les dommages subis si besoin. Notez que l'Hypérion se régénère de lui-même. N'hésitez pas à faire marche arrière au cours de cette mission, soit pour vous régénérer automatiquement, soit pour utiliser les robots mécano que vous n'auriez pas utilisés au cours de votre progression.

Un peu plus loin se profilera une nouvelle bataille. Comme précédemment, utilisez le Yamato sur la tour et envoyez un raid de chasseurs contrer celui de l'ennemi. Continuez à progresser en sautant pour ne pas rester sur la trajectoire des mines magnétiques (évitez les rayons rouge).

Juste après le point de sauvegarde, vous pourrez aller récupérer un chargement de minerai qui se trouve au nord (volez au-dessus du chargement pour le récupérer et prenez garde aux mines), redescendez vers le sud est pour attaquer le vaisseau amiral Kel-Morian. Ce vaisseau amiral est capable de s'occulter, de mettre l'Hypérion hors d'usage pendant quelques secondes et de lancer des missiles à fragmentation. Restez à proximité du robot mécano pour l'utiliser en cas de coup dur. Une fois la victoire acquise l'Hypérion gagnera la capacité de paralyser les ennemis à courte distance.

Restez vigilant et continuez à progresser lentement mais surement à travers les dédales. Après avoir détruit le premier spatioport mercenaire, obliquez vers l'est pour récupérer un chargement de minerai (chaque chargement augmente les capacités de l'Hypérion).

Poursuivez vers le nord-ouest et détruisez deux nouveaux spatioports. Comme précédemment, réservez le canon pour les plus grosses cibles et avancez lentement de façon à ce que les troupes de Valérian puisse vous seconder efficacement. Un peu plus au nord-ouest, vous trouverez un nouveau chargement de minerai à récupérer (le troisième et le dernier).

Des troupes alliées se joindront à vous et vous accompagneront jusqu'à l'assaut final contre la station spatiale mercenaire. Repérez les deux robots mécano et stationnez non loin d'eux au cas où l'affrontement tourne mal. La technique à employer reste la même que précédemment : éliminez les patrouilles avec des raids de chasseur, utilisez le Yamato sur les tourelles et protégez l'Hypérion en utilisant le champ électrique. N'oubliez pas de manoeuvrer ou de sauter pour éviter les bombes.

Condamnation

Objectifs principaux : Protéger Kerrigan et sauvez Jim.
Objectif secondaire : Trouver deux séries de documents secrets.

Avant de lancer cette mission, assurez-vous d'avoir sélectionné la compétence " guérison " dans l'arbre de talent de Kerrigan. Cette compétence sera particulièrement utile (Kerrigan ne doit pas mourir).

Vous débutez la mission seul dans la peau de Kerrigan. Faites usage de ses pouvoirs pour éliminer les troupes du Dominion. Avancez jusqu'à la salle suivante, vous y récupérez quelques troupes additionnelles.

Continuez à progresser tout en nettoyant les salles les unes après les autres. Pour être plus efficace, envoyez les zerglings contre les maraudeurs et servez-vous de Kerrigan pour éliminer les marines.
Avancez vers l'ouest pour récupérer quelques renforts dont une abomination, particulièrement efficace contre les maraudeurs. Détruisez les chars avec Kerrigan.

La priorité lors de votre progression est de protéger Kerrigan, utilisez le pouvoir de guérison aussi souvent que

nécessaire. Continuez à avancer jusqu'à la cloison principale. Là encore vous devrez faire face à un nombre conséquents d'ennemis. Eliminez les vagues d'ennemis tout en protégeant Kerrigan pendant qu'elle fait fondre la cloison.

Une fois la cloison détruite et la zone nettoyée, obliquez vers l'ouest pour récupérer la première liasse de documents secrets.

Revenez sur vos pas et suivez les ordres de Valérian (plantez 4 virophages) pour préparer le prochain assaut. Comme toujours, prenez soin de Kerrigan et ne la faites entrer sur le champ de bataille que pour planter les virophages.

Plus loin, après avoir récupéré davantage de renforts et éliminé d'autres troupes (n'hésitez pas à infester le Thor pour obtenir un avantage stratégique), Mengsk décidera de détruire le Moros. Commence alors un compte à rebours de 5 minutes durant lesquelles vous devrez rejoindre le plus rapidement possible la cellule de Raynor.

Juste avant d'atteindre la porte de haute sécurité, virez vers l'est pour récupérer la seconde liasse de documents secrets.

Foncez à la porte de sécurité et engagez toutes vos troupes dans la bataille. Une fois dans la salle de sécurité votre priorité sera de maintenir Kerrigan en vie coute que coute, tenez bon jusqu'à l'arrivée des renforts envoyés par le Leviathan. Il sera alors très facile de remporter la victoire.

Missions de la Lance du Ciel

Contaminée

Objectifs principaux : Contaminer les garnisons, détruire l'avant-poste du Dominion, détruire l'entrée du labo.
Objectif secondaire : Répandre du mucus dans les 3 installations scientifiques

La cinématique d'introduction de la mission présente l'objectif à atteindre : l'ascenseur qui permet d'accéder au labo.

Sélectionnez un infestateur, utilisez la compétence " croissance fongique " et ciblez les marines. Continuez à progresser jusqu'à l'indicateur de destination orange, vous y implanterez un virophage qui permettra de contaminer toute la zone.

Descendez la rampe et utilisez un infestateur pour contrôle une banshee. Avancez jusqu'au glyphe orangé pour implanter un second virophage. Plus loin vers l'est, vous serez confronté à un groupe important de troupes du Dominion, utilisez la compétence " domination parasitaire " sur les Crotales pour en prendre le contrôle et pouvoir nettoyer la zone plus facilement.

Izsha vous fera savoir que l'un de vos infestateurs manque d'énergie, consommez un terran contaminé pour refaire le plein de santé avant de rejoindre le prochain glyphe. Implantez un nouveau virophage pour détruire les bâtiments restants et mettre fin à la première partie de la mission.

Etendez votre fleuve de mucus avec une reine de l'essaim vers l'installation scientifique située au nord-est.

Au cours de la seconde partie de la mission, le Dominion lâche un gaz mortel qui décime les terrans contaminés. Il sera temps de développer votre base pour prévenir des assauts qu'elle subira. Vous devrez également préparer des équipes d'intervention rapide pour protéger les virophages. Mutez donc une chambre d'évolution ainsi qu'une aiguille pour produire des unités défensives et offensives/mobiles. Une escouade de 10/12 mutalisks sera suffisante. Ciblez les médivacs prioritairement de façon à empêcher le déploiement de troupes

C'est durant cette phase que vous devrez remplir vos deux derniers objectifs secondaires. Etendez votre fleuve de mucus avec une reine de l'essaim vers les deux installations scientifiques restantes (matérialisées par des marqueurs blancs sur la mini map).

Votre base doit désormais être suffisamment protégée. Si nécessaire, vous pouvez fonder une seconde base dans l'une des zones qui dispose de réserves de minerai et de gaz en vue de produire des unités supplémentaires. Continuez à

progresser vers l'ouest, jusqu'au dernier glyphe. Plantez le virophage et admirez l'oeuvre des contaminés sur les troupes du Dominion.

Rassemblez vos troupes et préparez-vous à marcher sur le labo. Le labo est protégé en amont par deux campements, détruisez-les l'un après l'autre.

Attendez que le gaz soit dissipé, puis lancez l'assaut final. Avec l'aide des contaminés qui convergent en masse vers le labo et si vous parasitez les Thors, cette étape ne devrait poser aucun problème : détruisez tout !

La main des ténèbres

Objectifs principaux : Détruire les 8 hybrides, Kerrigan doit rester en vie.
Objectif secondaire : Sauver les 2 brutalisks

Dans cette mission contre-la-montre, vous devez à tout prix empêcher que Kerrigan soit drainée de tous ses points de vie. En dépit du chrono qui tourne, prenez le temps de consolider les défenses de votre base. Construisez une chambre d'évolution et générez des aberrations. Sécurisez les accès sud-est et sud-ouest avec des aiguillons rampants et des sporuleurs. Les unités que vous aurez à affronter seront de différentes natures (banshee, tourmenteurs, etc), veillez donc à produire différents types d'unités.

Une fois vos défenses en place, prenez la tête d'une escouade et allez combattre le premier hybride. Ce dernier possède un nombre conséquent de points de vie, n'hésitez donc pas à utiliser les pouvoirs spéciaux de Kerrigan contre lui.

Une fois le premier hybride mort, Izsha vous communiquera les positions d'autres hybrides. Reconstituez vos forces avant de partir à l'assaut du second hybride. Une fois ce dernier éliminé, vous pourrez aller délivrer le premier brutalisk (matérialisé par un point lumineux blanc sur la mini-map).

A partir de cet instant, vous aurez de moins en moins de temps pour vous occuper de votre camp. Il continuera à subir des assauts régulièrement, c'est le moment d'accroitre une dernière fois vos défenses.

La suite de la mission ne vous laissera aucun répit : votre escouade doit comporter des mutalisks, des hydralisks et quelques reines de l'essaim pour pouvoir défaire efficacement les troupes du dominion et ne pas trop souffrir face aux hybrides.
Allez délivrer le second brutalisk dès que vous en avez l'occasion ou le temps.

Le dernier combat sera particulièrement difficile dans la mesure où vous devrez combattre deux hybrides en même temps (tout au nord de la carte). Evitez purement et simplement le poste du dominion sur la gauche, ils ne vous attaqueront pas d'eux-mêmes. Utiliser le pouvoir " apocalypse " de Kerrigan pourra vous aider à remporter la victoire plus rapidement.

Les fantômes du vide

Objectifs principaux : Détruire la base Protoss, désactiver les 5 temples.
Objectif secondaire : Détruire les 3 cristaux Xel'naga

Prenez le contrôle de votre escouade et avancez jusqu'à la première base Protoss. Cette première étape introductive ne devrait vous poser aucun problème particulier.

La véritable première étape de cette mission sera de consolider votre base en vue de produire un maximum d'unités. Cette mission sera l'occasion idéale pour mettre à profit la caverne d'Ultralisks. Veillez également à bâtir une chambre d'évolution et n'oubliez pas de placer quelques unités défensives aux points d'accès.

Prenez la tête de votre escouade de départ et dirigez-vous vers le premier temple. Placez Stukov sur l'emplacement marqué d'un glyphe orange pour qu'il commence à désactiver le temple. Notez que vous pouvez utiliser ses compétences contre les Protoss même lorsqu'il est immobilisé, ne vous en privez pas !

Descendez au sud, prenez le contrôle de la zone et, si besoin, établissez une ruche secondaire : mutez un ouvrier en couveuse et commencez à récolter du minerai et du gaz. Cette extension est suffisamment proche de la ruche de base pour ne pas avoir besoin d'être beaucoup défendue.

Izsha vous indiquera l'emplacement du premier cristal xel'naga. Réunissez une escouade pour aller le détruire. Renforcez un peu le groupe de Stukov puis dirigez-vous vers le second temple. Comme pour le premier temple, utilisez l'explosion corrosive de Stukov si la menace se fait présente autour de lui.

Ajoutez quelques troupes à l'escouade et prenez la direction du troisième temple : allez directement au nord et évitez soigneusement la base Protoss située à la pointe sud-est de la carte. Il sera temps ensuite de détruire le second cristal de Xel'naga qui se trouve non loin de là (à l'est du quatrième temple).

Prenez garde à ne pas trop monter au nord, vous tomberiez sur une énorme base Protoss qu'il n'est pas nécessaire de raser pour réussir la mission. Rassemblez plutôt vos troupes pour aller détruire le troisième et dernier cristal Xel'naga à l'ouest.

Dernière étape de la mission : désactiver le 5ème temple. Rassemblez toute votre armée avant de pénétrer dans cette zone de façon à pouvoir écraser les zélotes, colosses et les 3 ravageurs hybrides qui tenteront de vous empêcher de mener votre entreprise à bien.

Missions de Korhal

Débarquement

Objectifs principaux : Défendre les lanceurs de bile (trois doivent survivre) et détruire les deux bases du dominion..
Objectif secondaire : Détruire 3 portes d'Augustgrad.

La mission débute directement et il vous faudra organiser la défense de votre camp sans tarder. Mutez le plus d'ouvriers possible, et mutez-en un en extracteur de gaz vespène. De cette façon vous aurez un apport rapide en ressources. Créez une reine de l'essaim et les unités de défense habituelles (aiguillons rampants et sporuleurs). Placez-les à l'entrée des deux rampes d'accès pour sécuriser la base. Bâtissez ensuite un terrier de cafard et une aiguille (Ultralisks et mutalisks seront les unités les plus utiles dans cette mission).

Dès qu'Izsha vous prévient de l'arrivée du premier lanceur de bile, réunissez une escouade autour de Kerrigan pour sécuriser la zone d'atterrissage. Elle se situe non loin de votre base, vers l'ouest. Vous devrez ensuite défendre cette zone pendant 100 secondes (enracinez les rampants). Mutez 3 ouvriers en rampants/sporuleurs et placez-les autour du lanceur de bile. Laissez quelques unités sur place pour renforcer la défense.

Parallèlement, Izsha prévient de l'arrivée du second lanceur. Une fois le premier lanceur sécurisé, foncez préparer cette arrivée. Protégez-le de la même façon que vous avez protégé le premier lanceur de bile : enracinez les rampants, repoussez l'attaque du Dominion et laissez des troupes en faction autour du lanceur.

Une fois la position sécurisée, il sera temps de s'attaquer aux objectifs secondaires. Allez détruire la première porte d'Augustgrad qui se trouve plus au nord de votre position (évitez à tout prix de vous frotter la base de garde d'élite du Dominion qui se trouve au sud-est de la zone).

Renforcer vos troupes : augmentez le nombre d'unités de l'escouade de Kerrigan et ajoutez quelques défenseurs pour protéger les lanceurs de bile. Dès que Izsha annonce le troisième largage, revenez sur vos pas en prenant soin d'éviter le camp fortifié situé sur la plateforme et sécurisez ce nouvel emplacement.

Peu après Mengsk intensifiera l'offensive en envoyant une unité d'élite vers la quatrième zone d'atterrissage. Prenez les devants et allez l'éliminer avant de préparer l'arrivée de la quatrième capsule. Quelques troupes supplémentaires, notamment des aberrations, ne seront pas de trop pour mener à bien cette tâche.

Vous devrez ensuite une nouvelle fois lutter contre des troupes ennemies principalement composées de Thors et de vikings. Evitez de mettre vos mutalisks en danger, préférez des ultralisks et des aberrations qui sont bien plus solides

contre ce type d'ennemis. Progressez vers l'ouest pour abattre la seconde porte d'Augustgard.

Il vous faudra ensuite rejoindre le cinquième site d'atterrissage sans tarder. Si vous disposez de suffisamment de ressources, utilisez la chambre d'amélioration pour booster vos unités. Sécurisez l'atterrissage et placez des défenses autour du lanceur de bile.

A la fin du compte à rebours, Mengsk enverra un puissant cuirassé, réunissez vos unités pour l'abattre et foncez détruire la dernière porte d'Augustgard avant que les deux derniers canons drakken ne soient détruits.

Il ne vous restera plus qu'à marcher sur les deux bases du dominion qui apparaissent en surbrillance sur la mini-map. Réunissez toutes vos troupes disponibles et à l'attaque !

La mort vient d'en haut

Objectifs principaux : détruire les relais de puissance et le coeur du destructeur psi
Pas d'objectif secondaire.

Cette mission vous placera tour à tour dans la peau de Dehaka et de Kerrigan. Vous commencerez avec Dehaka : attaquez les marines puis avancez vers le nord-est pour détruire le char en utilisant les capacités de votre héros. Soignez-vous si nécessaire et poursuivez jusqu'au relai de puissance. Eliminez les unités une à une. Une fois le relai détruit, ce sera au tour de Kerrigan de passer à l'action.

Ignorez le poste du dominion et appliquez-vous à développer votre base. Placez quelques unités défensives et utilisez le reste des ressources collectées par vos ouvriers pour produire une armée homogène (aberrations, mutalisks et ultralisks).

A 3 ou 4 minutes de la fin du compte à rebours, menez Kerrigan une escorte ainsi que quelques ouvriers au sud-est. Rasez le camp du Dominion et établissez une base secondaire à cet endroit. Mettez un maximum d'ouvriers au travail et faites en sorte de lancer la production d'unités avant la fin du compte à rebours.
Préparez-vous également à défendre votre colonie principale contre le détachement du dominion qui ne tardera pas à lancer son offensive.

A ce stade, vos deux campements sont protégés du rayon psi mais il faudra impérativement détruire un nouveau relai pour éviter qu'il s'étende davantage.

De retour dans la peau de Dehaka, bondissez sur les caisses de ressources que vous voyez tout en progressant vers l'est. Utilisez la compétence " traction " sur les chars situés en contrebas afin que votre escorte puisse les détruire facilement.

Foncez vers le relais pour le détruire.

Une fois le relai détruit, vous serez de nouveau dans la peau de Kerrigan, prenez quelques minutes pour produire des unités de défense et allez anéantir la première base du dominion qui se trouve juste devant votre colonie principale. Utilisez la compétence " Apocalypse " de Kerrigan pour perdre le moins de temps possible. A une minute de la fin du compte à rebours, repliez-vous dans l'une de vos colonies, sans quoi le rayon psi vous décimera.

De nouveau dans la peau de Dehaka, il vous faudra détruire le troisième relai de puissance. Faites bon usage de la compétence " générer des rejetons " qui permet à Dehaka de se dédoubler. Votre petit groupe sera bientôt rejoint par la meute qui vous aidera à détruire le dernier relai.

Une fois la menace du rayon psi écartée, les troupes de Dehaka se joindront à celles de Kerrigan. Augmentez le contingent de votre armée avant de prendre d'assaut la base intermédiaire. Là encore, la compétence " Apocalypse " de Kerrigan sera très utile.

La dernière étape de cette bataille épique sera de détruire le coeur du destructeur psi, produisez encore quelques troupes supplémentaires et lancez l'assaut. Utilisez les frappes puissantes de Kerrigan pour éliminer les ennemis les plus dangereux (thors et vikings) puis rejoignez la plateforme centrale pour mettre hors d'état de nuire le destructeur Psi.

L'heure du jugement

Objectifs principaux : détruire la porte du palais, maintenir l'Hypérion en vie.
Objectif secondaire : Libérer les 3 positions retranchées.

Commencez à renforcer vos défenses dès le début de la mission de façon à pouvoir contrer les attaques du dominion. Eliminez les camps ennemis alentour et établissez une seconde colonie sans tarder. Mettez un maximum d'ouvriers au travail car vous aurez besoin de constituer une grosse armée très rapidement.

Izsha vous informe que l'Hypérion stationne dans une base à l'ouest de votre campement, envoyez régulièrement des unités pour épauler Raynor de façon à ce qu'il puisse résister aux assauts de Mengsk. Eventuellement placez le point de ralliement de votre second camp directement sur l'hypérion.

Conservez tout de même une solide armée dans vos bases personnelles pour pouvoir abattre le puissant Odin que Mengsk enverra sur vous. Une fois cette menace écartée, vous pourrez alors prêter main forte à Dehaka au nord-est de la zone. Prévoyez des troupes en grand nombre car le blocus est solidement maintenu.

Dirigez-vous ensuite vers le sud est pour libérer la meute de Zagara. Utilisez l'Apocalypse de Kerrigan pour détruire un maximum de troupes et de bâtiments rapidement. A ce stade, si tout s'est déroulé comme prévu, les couveuses tournent à plein régime et vous contrôlez une bonne partie de la carte.

Rassemblez vos unités et allez soutenir Stukov, ce dernier sauvetage ne devrait vous poser aucun problème particulier et vous gagnerez un nombre conséquent d'aberrations prête à vous accompagner au palais.

Ultime étape avant de débusquer Mengsk : détruisez sa garde impériale en faction dans la cour. Détruisez tout sur votre passage tout en continuant à progresser. Une fois la garde impériale éliminée, il nous vous restera plus qu'à détruire la porte du Palais.

Vous pourrez profiter de la cinématique de fin de Starcraft II Heart of the Swarm et savourer la revanche de Kerrigan !

Starcraft II : Wings of Liberty

© Activision Blizzard / Blizzard Entertainment 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ

Appuyez sur Entrée en cours de partie pour ouvrir l'interface de chat. Entrez le code terribleterribledamage pour devenir invincible.

FAIRE EXPLOSER LES CRÉATURES

Faites plusieurs clics gauches successifs sur une créature pour la faire exploser.

RÉPLIQUES CACHÉES

Faites plusieurs clics gauches successifs sur une unité pour entendre sa réplique cachée.

CHEAT CODES

Appuyez sur Entrée en cours de partie pour ouvrir l'interface de chat, puis saisissez les codes suivants. Attention, ces codes désactivent les hauts-faits !

=	Resaisir le dernier code entré
basestarsprimative	Construction rapide
cadeasygoin	Perdre la partie en cours
cmethodfeedback	Remporter la partie en cours
DZMHairSpring	+ 5 000 ressources de votre choix
eyeofsauron	Ouvre le menu des cut-scenes
fsbcomunicacion	Soin rapide
furabranchery	Ouvre le menu d'émission UNN
HanShotFirst	Désactive la capacité de refroidissement
IAmIronman	Améliore les armes et armures de 1
jaynestown	Recevoir des ressources
lyingpect	Choisir la mission
mintmansoperator	Désactive la limite d'unités liée au nombre de dépôts de ravitaillement/pylônes/seigneurs
moredotsmoredots	Unités et structures gratuites
NeverGiveUpNeverSurrender	Désactive les conditions de défaite
OverEngineeredCodPiece	Entendre le morceau "Terran up the Night"
Qrotero	Désactive l'heure de la journée
realmendrilldeep	+ 5 000 unités de gaz vespène
reversingnazaire	Construction rapide
sawnoutofmemory	Désactive le brouillard de guerre
smoldersbolds	+ 5 000 Minéraux et gaz

`SoSayWeAll`	Donne la permission de tout construire et produire
`stroaksmolts`	+ 5 000 minéraux
`terribleterribledamage`	Invincibilité et dégâts accrus
`tyuhasleftthegame`	Désactive les conditions de victoire
`wapboinkers`	Recevoir des points de recherche
`whysoserious`	+ 5 000 000 crédits pour l'armurerie et les mercenaires
`ypoonsvoicemail`	Désactive les conditions de défaite

CHEAT CODES (POUR LOST VIKING)

Rendez-vous au bar pour accéder au mini-jeu Lost Viking. Une fois dans le jeu, ouvrez la fenêtre de chat (touche Entrée) pour saisir les codes suivants.

`-ADDLIFE`	Gagner une vie supplémentaire
`-BONUS`	Terminer la map
`-BOSS`	Faire apparaître le boss
`-LEVELCLEAR`	Terminer le niveau en cours
`-LIFE`	Fixer le nombre de vies à 10
`-NOQUIT`	Masquer le bouton Quitter
`-end`	Voir la cinématique de fin
`-mb`	Changer l'arrière-plan
`-pu`	Faire apparaître un power-up au centre de l'écran
`-score x`	Ajouter la valeur 'x' au score total
`-ss`	Afficher le message d'arrivée du boss
`behind`	Envoyer une vague d'ennemis
`sine`	Afficher le sinus des 3 angles (90°, 180° et Pi)

MISSION SECRÈTE : "LEVER LE VOILE"

Le jeu comporte une 26ème mission cachée qui ne peut être débloquée qu'avant d'avoir terminé la campagne. Durant la mission Bombe médiatique, lorsque vous contrôlez Odin, rendez-vous dans la zone sud-est de la map et détruisez le bâtiment des Civils de Korhal. Vous débloquerez alors directement la mission cachée. Pour y accéder, rendez-vous à la passerelle de l'Hypérion et lancez la mission secrète qui s'intitule "Lever le voile".

NOUVEL ARRIÈRE-PLAN

Terminer la campagne pour débloquer cet arrière-plan.

Missions de Raynor

La libération

Objectifs principaux

Détruire l'avant poste du Dominion
Raynor doit survivre

Objectif secondaire

Détruire les holo-tribunes du Dominion x6

Les aventures de Raynor commencent quatre ans après la tragédie de Tarsonis. Il est désormais considéré comme un rebelle par le Dominion et leur empereur Arcturus Mengsk. L'objectif de Raynor est de balayer le pouvoir du Dominion et couper la tête de Mengsk.

Cette première mission servira de didacticiel pour apprendre les commandes de base afin de contrôler vos troupes. Vous serez héliporté sur une planète occupée par le Dominion.

En contrôlant Raynor et la petite escouade de marines, avancez dans le seul chemin disponible et éliminez les deux ennemis qui gardent la route. Suivez la route et détruisez la première holo-tribune à l'effigie de Mengsk.

Continuez votre progression et assistez à l'arrivée des renforts qui attaquent les ennemis par derrière. Ralliez-vous à ces marines et détruisez les deux holo-tribunes qui se trouvent dans la zone. Allez ensuite au fond à gauche, neutralisez les gardes et détruisez la holo-tribune.

Continuez votre avancée pour essayer de libérer les colons qui sont entassés dans des transporteurs vers les mines du Dominion. Eliminez les soldats ennemis ensuite détruisez la holo-tribune. Avancez encore pour trouver la dernière holo-tribune et neutralisez-la. Continuez vers le QG des ennemis, nettoyez la zone et, avec l'appui de la population, détruisez ce QG pour terminer votre mission.

Pendant le passage au bar et ensuite dans votre vaisseau l'Hypérion, parlez à vos amis, regardez les infos et par la suite effectuez des améliorations pour vos troupes.

Hors la loi

Objectifs principaux

Détruire la base du Dominion
Récupérez l'artéfact Xel'Naga

Objectif secondaire

Sauver les rebelles

Pour gagner une guerre ou promouvoir une rébellion il faudra de nombreuses ressources. C'est pour cette raison que Tychus l'ami de Raynor lui propose de trouver un artéfact pour une certaine organisation.

Cette fois, vous avez une base à faire fonctionner pour extraire les minerais et former des troupes. Commencez par

avancer vos premiers soldats vers le nord et prenez les caisses de ressources qui vous aideront à accélérer la production.

Ne ratez aucune caisse pour ramasser le plus de ressources possible. Revenez ensuite à la base. Lancez vos VCS à la récolte des minerais et utilisez l'un d'eux pour construire une raffinerie. Produisez d'autres VCS pour qu'ils s'occupent de la construction des dépôts de ravitaillement ensuite affectez-les à la raffinerie. Construisez ensuite un laboratoire technique annexé à la caserne pour pouvoir fabriquer des médics très utiles sur les fronts et sous le feu ennemi.

Formez alors des marines et des médics pour être prêt pour le sauvetage de vos amis rebelles lorsque vous recevrez le message d'alerte. Allez alors au sud-ouest de la carte et aidez les rebelles.

Vous prenez le contrôle de leurs troupes et aussi de leur base.

Cette base vous permettra d'amasser de nombreuses ressources pour accélérer la formation des troupes. Une fois que vous disposez d'une bonne force de frappe constituée de marines et de médics pour les soigner, avancez vers les positions ennemies.

Détruisez les bunkers qui gardent la zone de forage. Eliminez toute résistance et détruisez la base ennemie pour prendre le contrôle de la grue qui remontera l'artéfact pour vous.

L'heure H

Objectif principal

Tenir bon jusqu'à l'extraction

Objectif secondaire

Sauvez les rebelles x3

Après avoir acquis l'artéfact pendant la mission précédente, vous devez le protéger jusqu'à son extraction. Les Zergs convoitent aussi cet artéfact et veulent mettre la main dessus. Ils vont lancer leurs troupes sur votre base pour essayer de franchir vos défenses et vous dérober le précieux artéfact.

Commencez par garder les entrées de la base en construisant des bunkers et placez des soldats dans les bunkers des deux entrées. Laissez ensuite un VCS de chaque coté entre les bunkers et les tours de missiles pour qu'ils s'occupent des réparations des bâtiments.

Construisez un laboratoire technique et commencez à former des marines et des médics. Quand vous recevez le message de détresse de la part d'un groupe de rebelles coincés derrière les lignes ennemies, regroupez vos hommes. Vous pouvez faire sortir les soldats des bunkers situés à droite le temps d'effectuer cette mission de sauvetage.

Frayez-vous un chemin vers les rebelles qui se trouvent à droite de la carte et assurez-vous d'avoir un médic dans le groupe pour soigner vos soldats.

Ralliez ces rebelles à vous, prenez les ressources et revenez à la base. Allez ensuite vers le deuxième camp de rebelles en détresse qui se trouve au nord en éliminant les ennemis sur votre chemin. Sauvez-les et prenez les ressources. Revenez à la base et assurez-vous d'avoir trois bunkers pleins, à chaque entrée.

Après un certain temps, un troisième groupe de rebelles demande votre aide. Ils se trouvent à l'ouest de la carte. Amassez une grande escouade de marines et de médics et partez les aider. Neutralisez tout sur votre chemin jusqu'à atteindre les rebelles. Intégrez-les à vos troupes et prenez les ressources avant de revenir à la base pour la défendre.

Avec les bunkers pleins, placez vos soldats sur le bord de la base près des tours pour qu'ils contribuent à attaquer les ennemis volants. Placez derrière eux des médics pour qu'ils les soignent. Placez ensuite plusieurs VCS près des bunkers et des tours pour ne pas perdre vos bâtiments. Attendez les attaques des ennemis et concentre les tirs de vos

soldats sur un ennemi à la fois pour qu'ils l'éliminent rapidement avant qu'il ne puisse lancer plusieurs attaques.

Tenez bon face aux Zergs qui ne pourront pas franchir votre première ligne de défense. Si par accident les ennemis entrent par l'une des entrées, repliez-vous sur les hauteurs près de l'artéfact et repoussez les vagues d'ennemis. Maintenez la cadence pendant l'attaque massive des Zergs qui dure quelques minutes avant l'arrivée du votre vaisseau qui embarque l'artéfact et vos hommes.

Pendant que vous êtes dans l'Hypérion, parlez à votre équipage, regardez les infos, passez dans l'armurerie pour faire des améliorations et voyez si vous voulez recruter des mercenaires.

L'évacuation

Objectifs principaux

Atteindre la colonie du docteur Hanson
Escorter les colons jusqu'au vaisseau de la colonie x50

Objectif secondaire

Collectez de l'ADN de chrysalide x3

Vous devez évacuer la colonie d'Agria. Après le débarquement de deux Flammeurs et de deux médics, avancez prudemment à gauche en suivant la route. Éliminez les Zergs qui arrivent et prenez les ressources qui se trouvent dans les champs, à droite de la route. Entrez ensuite dans la base pour en prendre le contrôle.

Commencez directement par la formation des nouvelles unités pour qu'elles escortent le premier convoi de colons qui ne tardera pas à partir. Suivez alors le premier convoi et éliminez les Zergs avant qu'ils ne s'attaquent au véhicule des colons. Une fois les premier colons évacués vers le vaisseau, détruisez le premier Chrysalide Zerg qui se trouve à droite.

Ce genre de Chrysalide vous donne des points de recherche qui seront utiles pour l'amélioration de vos bâtiments ou armes.

Revenez ensuite à la base et près du premier Bunker qui se trouve près de la base, allez à sa gauche pour trouver un deuxième Chrysalide.

Si vous disposez d'assez de soldats, placez quelques uns dans les bunkers qui longent la route en ignorant le premier, qui est près de la base et donc presque inutile. Pendant le chargement du prochain véhicule, allez à l'ouest de la carte, suivez le sentier pour trouver le troisième et dernier Chrysalide. Eliminez les Zergs qui le gardent et détruisez-le. Revenez au convoi et escortez-le.

Pensez à former plusieurs Flammeurs qui son très efficaces contre les Zerg. Ces derniers sont très vulnérables au feu.

Les Flammeurs assistés par les marines et les médics forment une grande puissance qui escortera le convoi des colons. Ajoutez à ces unités, des marines que vous placerez dans les bunkers pour avoir des avant postes qui retarderont l'arrivée des Zerg. Essayez de ne rater aucun véhicule ennemi pendant le transport des colons.

Les attaques Zergs deviendront de plus en plus puissantes et nombreuses et ils placeront des bâtiments près de la route. Après chaque transport effectué, et pendant votre retour à la base, pensez à nettoyez les bords de la route en enflamment les constructions Zerg qui constituent une menace pour les convois.

Enfin, utilisez toutes vos troupes pour escorter le dernier convoi qui subira l'attaque la plus importante. Après l'évacuation du dernier colon, vous pouvez quitter cette colonie et retrouver votre vaisseau.

Vous avez accès maintenant au laboratoire où vous pouvez effectuer des améliorations grâce aux points de recherche obtenus sur les champs de batailles. A chaque niveau il y aura toujours deux choix d'amélioration à faire. Si vous

choisissez une amélioration, vous ne pourrez plus jamais avoir la deuxième qui est du même niveau. Donc, réfléchissez bien avant de choisir et choisissez selon votre tactique de combat.

Le casse du siècle

Objectifs principaux

Atteindre l'artéfact
Détruire les statues x3

Objectif secondaire

Trouver les reliques Protoss x4

Encore une mission pour remplir les caisses de la rébellion. Vous affronterez aussi une faction extrémiste des Protoss. Ils ne vous laisseront pas prendre l'artéfact sans combattre.

Les Zergs débarquent aussi sur cette planète à la recherche de cet artéfact. Ils vont s'attaquer aux Protoss et ceci vous sera d'une grande aide puisqu'ils vous laisseront partiellement tranquille dans votre quête.

Organisez la base et lancez vos VCS à la récolte et construisez une raffinerie. Formez des Maraudeurs avant l'arrivée du renfort ennemi. Ces Maraudeurs, qui font partie de l'infanterie lourde, sont plus puissants que les marines normaux et seront intraitables sur le champ de bataille.

Une fois vous avez assez de ressources, vous pouvez construire une nouvelle caserne pour accélérer la formation des nouvelles unités. Construisez un labo technique et des bunkers pour défendre votre base. Construisez aussi un centre technique pour améliorer les armes et les armures de vos soldats. Avec les quatre Maraudeurs, des médics et des marines sortez de votre base et prenez la première relique Protoss. Ramenez aussi des Flammeurs avec vous et allez à gauche pour détruire l'avant poste Zerg pour limiter les incursions dans votre base.

Allez ensuite vers le sud-ouest de la carte, neutralisez les gardes Protoss et prenez la deuxième relique qui se trouve à droite.

Revenez à votre base où vous pourrez appeler des mercenaires avec la planque de mercenaires. Rassemblez une grande escouade formée de plusieurs Maraudeurs, très efficaces contre les Protoss, et sortez de votre base. Allez à droite pour affronter ceux qui gardent le pont. Commencez toujours par faire taire les tourelles pour pouvoir avancer et éliminer les traqueurs Protoss.

Traversez le pont et neutralisez les défenses ennemies. Tournez ensuite à droite pour descendre vers le sud et prendre le troisième artéfact Protoss.

Avancez ensuite à droite pour trouver la base Protoss. Commencez à la raser pour affaiblir ses occupants. Continuez votre percée à droite pour atteindre la dernière relique et prenez-la.

Rassemblez ensuite vos unités pour préparer l'attaque sur les Protoss qui gardent l'artéfact. Avancez ensuite avec vos unités et placez-les sur la marque verte.

Ensuite, et quand les statues commencent à bouger, approchez vos hommes près de celle d'en bas pour la détruire rapidement avant qu'elle ne puisse tirer. Explosez ensuite celle de droite avant de vous attaquer à la troisième qui se trouve à gauche. L'artéfact est maintenant à vous.

Infestation

Objectif principal

Nettoyez l'infestation x144

Objectif secondaire

Tuer les Infestateurs x2

Cette mission est assez particulière ; vous devez gérer le cycle jour et nuit pour terminer cette mission. Le jour vous attaquerez les installations des Infestés et la nuit vous défendrez votre bas des attaques des Infestés.

Commencez par fortifier votre base en construisant deux bunkers à chaque entrée.

Formez des unités de soldats et des Flammeurs. Remplissez ces bunkers avec des marines. Pendant la nuit, repoussez les hordes d'ennemis qui essayent d'entrer dans la base. Vous recevez des Tourmenteurs en guise de renfort et une usine pour les fabriquer. Ces véhicules sont très rapides et utiles pour les attaques éclair et la retraite rapide à l'arrivée de la nuit.

Quand le jour arrive, lancez vos troupes vers les bases ennemies. Vous pouvez sortir les marines de leurs bunkers et les utiliser pendant les raids puisque les ennemis n'attaqueront pas pendant le jour. Si vous disposez d'assez d'effectif, vous pouvez diviser vos unités. L'une part à droite et l'autre à gauche.

Commencez le nettoyage et détruisez toujours les aiguillons Zergs en premier. Quand la nuit approche et que vous êtes loin de votre base, faites revenir les soldats à leurs bunkers et ne laissez que les Tourmenteurs en place. Vous pouvez retirer ces véhicules au dernier moment vu leur rapidité.

Une fois que la nuit tombe, protégez votre base et construisez deux bunkers à l'arrière de la base où se trouvent les débris qui bloquent le passage.

De cette façon, vous ne serez pas surpris par une attaque ennemie venant de cette direction. Vous obtenez aussi les emplacements des deux Infestateurs qui n'apparaissent que la nuit. N'allez pas à leur rencontre pour l'instant et attendez le jour.

Quand le jour arrive, sortez vos troupes et continuez votre travail de nettoyage. Quand le moment de rentrer arrive, laissez vos Tourmenteurs en place dans la zone où apparaitront les Infestateurs. Pendant la nuit, et quand ces derniers sortent de leurs cachettes, utilisez vos unités mobiles pour les éliminer avant de rentrer à la base pour éviter les attaques de la horde.

Profitez ensuite du jour et du nombre de vos hommes pour nettoyer toute la zone de l'infestation Zerg.

Jardin du diable

Objectif principal

Récolter 8000 unités de minerai

Objectifs secondaires

Trouver les mineurs de Tosh
Tuer le Brutalisk

Après l'alternance du jour et de la nuit de la mission précédente, celle-ci révèle son propre lot de surprises. Cette planète n'est pas stable et les éruptions de lave volcanique sont fréquentes. Pendant ces éruptions, vous devez vous réfugier dans les zones en hauteur.

Toutefois, les minerais à récolter se trouvent toujours dans les zones les plus basses. Vous devez donc déplacer vos VCS pendant les éruptions. En plus de la lave, vous devez faire face aux Zergs qui se trouvent aussi sur cette planète.

Pendant la mission, surveillez toujours le compte à rebours qui se trouve en haut à droite de l'écran pour savoir quand la lave va monter. Commencez alors la récolte et la formation d'unités et sachez que chaque dépense retardera votre collecte des 8000 unités de minerai. N'oubliez pas de sillonner la zone pour prendre les caisses de ressources éparpillées.

Produisez plusieurs VCS pour accélérer la récolte. Commencez par les gisements qui se trouvent tout près, au nord de la base. Prenez ensuite vos soldats et allez au nord pour sauver les mineurs de Tosh. Placez leur centre de commandement près de la rampe qui mène vers les minerais et commencez la récolte dans cette nouvelle zone.

Récoltez ensuite les gisements qui se trouvent au sud et déplacez le centre de commandement pour le rapprocher du bord de la falaise. Repoussez les ennemis qui s'approchent de votre base et prenez vos troupes et allez au sud avant la montée de la lave. Prenez les caisses de ressources en chemin et éliminez les nids de Zergs. Vous rencontrez alors le Brutalisk que vous devez neutraliser.

Attirez-le loin de sa base et neutralisez-le rapidement. Rasez ensuite la base Zerg et prenez les ressources. Restez en hauteur pour laisser passer la montée de lave ensuite allez à droite de la carte pour raser une autre base Zerg et prendre leurs ressources. Une fois les 8000 unités atteintes, vous pouvez quitter cette planète insupportable.

La bataille du rail

Objectifs principaux

Détruire les trains du Dominion x8
Ne manquez pas 3 trains

Objectifs secondaires

Trouver les Crotales x6
Récupérer des échantillons d'os de Profanateurs x3

Dans cette mission vous devez intercepter et détruire 8 trains du Dominion. Commencez par aller à gauche pour trouver un Crotale, très rapide et efficace contre les blindés.

Il sera très utile contre les trains du Dominion. Vous obtenez aussi les plans de construction de ce véhicule que vous devez produire en masse en ignorant toutes les autres unités. Allez prendre les deux autres qui sont indiqués sur la carte. Il reste encore trois Crotales à trouver sur la carte. Près de celui qui se trouve à gauche, il y existe un échantillon d'os de Profanateur.

Continuez au nord pour trouver un quatrième Crotale près des caisses de ressources. Prenez-le et préparez-vous à attaquer le premier train.

Utilisez ces véhicules pour assaillir le premier train qui ne possède pas d'escorte. Restez loin des bunkers de la base et interceptez-le.

Une fois détruit, ramassez les caisses de ressources qu'il laisse derrière lui. Continuez la production des Crotales et allez vers le deuxième train. Eliminez son escorte avant de vous y attaquer. Allez ensuite au sud-est de votre base pour trouver le deuxième échantillon d'os.

Allez ensuite en bas de la carte pour trouver un cinquième Crotale. Dirigez-vous ensuite à gauche vers la base du sud-ouest et prenez le sixième et dernier Crotale qui se trouve en haut de la falaise.

Descendez ensuite vers la base sud et, avant de l'atteindre, prenez l'échantillon d'os qui se trouve à gauche. Attendez le train suivant pour l'intercepter, le détruire et ramasser les ressources qu'il laisse.

Le Dominion décide de construire des bunkers sur le chemin des rails. Vous pouvez commencer à les détruire bien avant l'arrivée du train ou bien vous pouvez les éviter tout en coupant le chemin au train.

Le Dominion change ensuite de stratégie et opte pour des trains rapides pour essayer de déjouer vos attaques. Partez alors à la rencontre de ces trains sans escorte et interceptez-les dès leur sortie du périmètre de la base. Explosez-les et pillez-les.

Le Dominion envoie une escouade d'élite de Maraudeurs qui patrouillent dans les environs pour essayer de limiter votre champ de réaction. S'ils vous gênent dans vos déplacements, prenez votre courage en main et amassez toutes vos troupes pour aller à la rencontre de ces brutes. Eliminez-les pour avoir le terrain libre pour vos actions de piraterie.

Maintenez la même tactique d'interception jusqu'à l'arrivée du dernier train qui est le plus protégé et le plus blindé de tous. Déplacez toutes vos troupes à la rencontre du train et commencez par neutraliser son escorte. Détruisez les chars en premier puis passez aux autres unités. Attaquez-vous ensuite à l'ultime train pour trouver ce que vous êtes venu chercher.

L'enfer vert

Objectifs principaux

Récolter de la Terrazine x7
Les Protoss ne doivent pas sceller 7 autels

Objectif secondaire

Trouver les reliques Protoss x3

Tosh sollicite votre aide pour une nouvelle mission. Vous vous retrouvez encore une fois dans le territoire de la faction extrémiste Protoss. Ils vous refusent la récolte de quelques gaz Terrazine. Vous décidez alors d'employer la force.

Vous débutez avec trois unités Goliaths qui sont redoutables contre les ennemis terrestres et volants. Organisez votre base pour pouvoir construire davantage de Goliaths. Allez avec vos premiers soldats en compagnie des Goliaths et d'un VCS vers le premier autel de Terrazine qui se trouve à gauche de la carte. Vous devez protéger le VCS pendant l'extraction du gaz. Escortez-le ensuite vers la base.

Les Protoss répondent à votre profanation par le scellement des autels de Terrazine. Depuis votre base, allez au nord pour prendre la première relique Protoss.

Allez vers les autels que les Protoss essayent de sceller et repoussez ces derniers. Vous pouvez alors extraire du gaz depuis deux voir trois autels en même temps tout en montant la garde avec vos Goliaths. Allez à l'ouest pour trouver une relique entre deux autels, prenez-la et protégez vos VCS pendant qu'ils extraient le gaz.

Allez ensuite au nord puis à l'est pour trouver d'autres autels à exploiter. Comme d'habitude, utilisez deux VSC pour extraire du gaz depuis deux autels à la fois. Mais surtout, n'exploitez pas plus de six autels avant de trouver la dernière relique. Détruisez les forces ennemies pour atteindre la troisième relique qui se trouve au nord-est de la carte. Il ne vous reste qu'à exploiter le dernier autel pour terminer votre mission.

Les fouilles

Objectifs principaux

Récupérer la foreuse laser
Détruire la porte du temple Xel'Naga
La foreuse doit survivre

Objectif principal

Trouver les reliques Protoss x3

Après le débarquement, avancez et éliminez les premières unités Protoss Taldarim. Rejoignez les deux chars de siège pour bombarder les défenses ennemies. Utilisez ensuite ces chars pour dégager le chemin devant vous. Rejoignez ensuite la base et prenez les commandes.

Placez deux bunkers de chaque coté des deux entrées. Placez ensuite des chars sur les extrémités de la falaise.

Ajoutez une tour lance-missiles près de chaque sortie pour assurer les défenses aériennes. Laissez des VCS près des chars, des bunkers et des tours pour qu'ils assurent la réparation. Produisez des Goliaths qui assureront la défense contre tous les types d'ennemis. Ils seront aussi utiles pour les attaques.

Pendant le temps de production, assurez le bon fonctionnement de la foreuse qui tire son laser sur les portes du temple. Quand des unités puissantes de Protoss apparaissent sur votre radar. Détournez le laser de la foreuse pour les éliminer avant qu'ils ne vous atteignent. Redirigez le laser vers la porte et n'hésitez pas à l'utiliser à chaque apparition d'unités Protoss.

Une fois que vous posséderez un nombre intéressant de Goliaths, capable d'éradiquer la menace ennemie sur son chemin, sortez de votre base par la sortie gauche. Allez vers l'ouest pour atteindre la zone de la première relique. Eliminez les ennemis et dirigez le laser de la foreuse vers le sanctuaire pour le détruire. Prenez la relique et revenez à la base.

Effectuez les réparations nécessaires et allez par la sortie droite de la base. Eliminez les Protoss qui se dressent sur votre chemin et rejoignez les deux sanctuaires qui sont proches.
Utilisez le laser de la foreuse pour les détruire et ramassez les deux reliques.

Revenez à la base et barricadez-vous. Tenez bon puisque les attaques des ennemis s'accentuent à l'approche de l'effondrement de la dernière porte du temple. Utilisez comme d'habitude le laser de la foreuse contre les unités Protoss puissantes et attendez ensuite que les portes du temple cèdent pour pouvoir entrer.

Zeratul, le templier noir Protoss, vous fait une visite surprise dans votre vaisseau. Il vous donne un cristal qui vous permettra de voyager à travers l'esprit et la mémoire de Zeratul. Vous pouvez trouver ce cristal dans le laboratoire de votre vaisseau.

Mieux vaut s'attaquer à ces missions dès maintenant sinon elles ne seront plus accessibles vers la fin du jeu.

Missions de Zeratul (labo)

Murmures du destin

Objectifs principaux

Conduire Zeratul à chaque sanctuaire Xel'Naga
Zeratul doit survivre
Fuir vers le chercheur du vide

Objectif secondaire

Détruire les couveuses Zergs x3

En contrôlant Zeratul, le templier noir furtif, avancez et utilisez sa capacité de transfert pour franchir les ravins et les obstacles. Eliminez les Zergs en chemin puis détruisez les débris qui bloquent votre route.

Les aiguillons Zergs peuvent vous détecter. Donc, à l'approche du premier aiguillon, utilisez la prison du vide pour brouiller leur vue et détruisez-les avant d'éliminer le reste des Zergs.

Utilisez fréquemment cette aptitude pour passer inaperçu. Eliminez les ennemis en chemin et approchez-vous du

gouffre. Aveuglez l'essaim et utilisez le transfert pour le rejoindre et l'éliminer. Approchez-vous ensuite du premier sanctuaire Zerg.

Avancez pour trouver des traqueurs, bien utiles contre les unités aériennes. Avancez en compagnie de vos nouveaux alliés et ouvrez le passage pour eux. Coordonnez vos efforts pour venir à bout des Zergs sur votre chemin jusqu'à atteindre la couveuse Zerg.

Explosez-la et continuez votre chemin vers le deuxième temple. Quand des groupes de Chancres s'approchent de vous, utilisez les traqueurs pour les exploser de loin avant qu'ils ne vous atteignent.

Avancez encore en éliminant les Zergs. Allez ensuite à l'est de cette zone pour trouver une couveuse Zerg à éliminer. Reprenez votre route pour rencontrer un des alliés Protoss. Avant de vous diriger vers le dernier sanctuaire, allez à gauche et passez le gouffre avec vos traqueurs pour retrouver une dernière couveuse Zerg à neutraliser. Dirigez-vous ensuite vers le dernier sanctuaire et éliminez les ennemis qui arrivent.

Vous serez aussitôt envahi par les Zergs et vos alliés vous demandent de fuir pendant qu'ils donneront leurs vies pour retarder la Reine des lames. Utilisez les transferts pour passer les débris sur le chemin et ignorez les Zergs jusqu'à atteindre votre vaisseau et vous sauver.

Tournant funeste

Objectifs principaux

Alimenter la base abandonnée x8
Libérer les conservateurs

Objectif secondaire

Alimenter les bâtiments abandonnés x3

Vous continuez avec la quête de Zeratul. Commencez par placer des pylônes pour réactiver la base. Placez plusieurs canons à l'entrée gauche et droite de la base. Allez ensuite prendre le contrôle du bâtiment qui se trouve à gauche de la base. Utilisez ce bâtiment pour fabriquer des Immortels.

Préparez-vous à recevoir les assauts du puissant hybride qui n'arrêtera de s'attaquer à votre base. Prenez ensuite le contrôle du bâtiment qui se trouve à droite de votre base. Avec une armée assez importante, restez de ce coté droit et attaquez la base ennemie pour prendre le contrôle d'un autre bâtiment.

Rassemblez ensuite une nouvelle armée et allez vers la base ennemie où sont retenus les Conservateurs. Interceptez l'hybride pour qu'il ne s'attaque pas à votre base en votre absence et éliminez-le. Allez ensuite vers les trois prisons et détruisez-les.

Echos de l'avenir

Objectifs principaux

Atteindre la Nexus
Zeratul doit survivre
Conduire Zeratul aux vrilles du Maître-esprit

Objectif secondaire

Alimenter les obélisques x2

Avancez avec Zeratul pour trouver un observateur en chemin. Amenez-le avec vous jusqu'à la base pour qu'il

construise des pylônes. Placez des canons aux entées de la base pour contrer les assauts Zergs.

Attaquez l'avant poste Zerg qui se trouve à droite ensuite allez au nord pour vous approcher de la première vrille du Maître esprit. Eliminez les ennemis en place et placez Zeratul sur la marque qui se trouve près de la vrille. Prenez ensuite le contrôle du bâtiment et de l'obélisque qui se trouvent dans cette zone.

Allez ensuite à gauche et montez au nord pour trouver le deuxième obélisque et un autre bâtiment. Prenez le contrôle de ces bâtiments et commencez la fabrication des colosses redoutables tant en défense qu'en attaque.

Placez quelques colosses dans votre base pour assurer sa défense. Utilisez ensuite toutes vos troupes pour aller vers la vrille qui se trouve à droite et détruisez la base qu'elle protège. Ne perdez pas de temps et passez aux vrilles suivantes en vous épaulant par des unités de traqueurs pour contrer les forces aérienne des Zergs.

Au plus noir de la nuit

Objectifs principaux

Tuer 1500 troupes ennemies
Défendre jusqu'à la mort du dernier Protoss

Objectif secondaire

Protéger l'archive Protoss

Zeratul a eu une vision assez sombre du futur de l'univers. Dans cette mission, vous allez voir tout le courage et la bravoure des Protoss qui ne lâcheront pas prise contre l'immense attaque des Zergs et des nouveaux seigneurs de l'univers ; les Hybrides.

Commencez cette mission suicide par fortifier vos défenses et placez plusieurs canons autour de l'archive.

Placez-en aussi quelques uns sur les dénivellations autour des entrées de la base. Fabriquez des Traqueurs et des Colosses ainsi que des Disloqueurs. Les renforts arriveront et plusieurs héros Protoss arriveront avec leurs unités.

Protégez donc l'archive en concentrant vos forces à proximité. Surveillez toujours votre radar pour localiser et anticiper les attaques ennemies. Concentrez ensuite votre fabrication sur les porte-nefs et leurs Intercepteurs et les Disloqueurs. Quand les Zergs arrivent par le sous-sol, détruisez les vers pour arrêter leur affluence.

Quand l'archive est protégée, repliez-vous alors vers votre base et continuez la fabrication des porte-nerfs. Une attaque massive de Zerg est déclenchée et vous ne pourrez pas sauver vos installations.

Restez groupé et éliminez les Zergs en commençant par les unités aériennes et ceux qui attaquent vos unités aérienne à vous. Il ne vous reste qu'à canarder les Zerglings qui n'auront aucun endroit pour se protéger.

Quand vous atteignez le nombre de victimes voulues, une attaque massive anéantira progressivement toutes vos troupes ainsi que vos héros et le monde sombrera sous le règne des Hybrides.

Retour aux missions de Raynor

La mission suivante est la première où vous allez devoir faire un choix entre deux alliés. Cette fois, les Protoss demandent votre aide pour purifier la planète de la contamination des colonies par les Zergs. Ils utiliseront la manière forte contre les colons et le docteur Hanson prendra cela comme une trahison de votre part.

Si vous aidez le docteur Hanson, vous allez devoir aider les colons à évacuer la planète. Le docteur Hanson essayera de trouver un remède pour la contamination pendant ce temps. Vous allez alors affronter les Protoss qui seront honorés de combattre contre la légende Raynor, à la loyale.

La chute de Havre (choix Protoss)

Objectif principal

Elimination de la contamination Zerg x4

En vous alliant aux anciens amis de Raynor, organisez votre base et avec le spatio-port puis produisez des unités Vikings qui son cabales de se transformer pour marcher sur terre et pour voler. Elles seront redoutables contre les unités aériennes Zergs.

Construisez aussi des Goliath et améliorez les armes et armures de vos troupes. Fortifiez votre base avec des bunkers et des tours lance-missiles pour assurer une bonne défense.

Les bases ennemies à raser sont indiquées sur votre radar. Avec vos premières troupes, constituez des Vikings et allez vers la première zone de contamination qui se trouve à droite de votre base. Utilisez vos Vikings contre les ennemis volants Zergs. Une fois la menace aérienne anéantie, faites atterrir les Vikings et commencez la démolition des installations Zergs.

Quand vous recevez une alerte, allez directement vers le camp de refugiés qui est attaqué par les Zergs qui essayent de le contaminer. Détruisez le Virophage avant son éclosion pour éviter toute contamination.

Vous aurez plusieurs alertes de ce genre. Ne perdez pas de temps pour aller les sauver et utilisez les Vikings qui sont rapides pour les rejoindre. Rappelez aussi les renforts qui sont constitués de Goliaths et de soldats.

Revenez à la base pour réparer vos unités et continuez la construction de nouvelles troupes. Quand vous partez vers une zone de contamination et qu'au même moment un camp de réfugiés est attaqué, allez à l'aide de ce dernier puisque les civils ne résisteront pas longtemps face aux Zergs.

Continuez votre travail de nettoyage et rasez les trois zones de contamination restantes en utilisant les Vikings. Dans la zone ennemie, divisez les Vikings en deux groupes ; l'un volant et l'autre marchant. Vous pouvez de cette manière vous attaquer à tous les genres d'ennemis qui se trouvent dans la base.

Une fois dans votre vaisseau, allez au labo pour avoir une surprise qui vous attend.

Havre de paix

Objectifs principaux

Détruire les Nexus x3
Détruire le vaisseau mère, le purificateur

Objectifs secondaires

Arrêter la première flotte de la terreur
Arrêter la deuxième flotte de la terreur
Arrêter la troisième flotte de la terreur

Si vous vous êtes allié aux réfugiés et au docteur Hanson, vous allez combattre la puissante flotte des Protoss.

Organisez votre base et commencez la fabrication de Vikings. Annexez un réacteur à votre spatio-port pour fabriquer deux Vikings à la fois. Avec votre première flottille de Vikings, allez à l'interception de la première flotte de la mort Protoss qui attaque un camp de réfugiés. Elle n'est pas très puissante et vous pouvez la détruire sans trop de mal.

Commencez la production des Goliath qui s'occuperont des unités terrestres des Protoss. Allez alors le premier Nexus qui se trouve au nord-est. C'est le mois protéger de tous et vous escadron de Viking en plus des renforts Goliath feront

l'affaire.

N'arrêtez pas la fabrication des Vikings pour préparer la prochaine interception de la flotte de la terreur. Cette fois la flotte est plus coriace. Laissez cette dernière s'éloigner du vaisseau mère pour ne pas subir ses attaques et déchainez-vous sur la flotte Protoss.

Une fois cette flotte détruite allez vers le Nexus qui se trouve à l'est. Détruisez les défenses ennemies pour atteindre votre objectif et déchainez-vous dessus avec les Goliath pendant que les Vikings montent la garde. Allez ensuite vers le dernier Nexus pour rencontrer une autre flotte de la terreur. Mais vous aussi vous possédez une flotte de Viking capable de terrasser les forces Protoss. Après la destruction de la flotte, partez pour le Nexus puis anéantissez les défenses ennemies et détruisez le vaisseau.

Le vaisseau mère, perd son bouclier mais continue son opération et se dirige vers votre base.
Appelez tous vos Vikings et partez à la chasse du vaisseau mère. Attaquez-le avant qu'il n'atteigne votre base et balancez toute votre puissance de feu pour le détruire et sauver les colons.

Traquenard

Objectifs principaux

Signer un contrat de mercenaire avant Orlan (8000minerai)
Détruire la forteresse d'Orlan

Objectif secondaire

Trouver les reliques Protoss de contrebande x3

Avec les Vautours qui sont des véhicules anciens mais rapides, vous devez récolter un maximum de minerai éparpillés sur toute la carte pour en amasser 8000 mineais avant votre concurrent Orlan.

Commencez par aller vers la base ennemie qui se trouve au nord et pillez-la. Allez ensuite à gauche de la base et prenez la première relique Protoss. Ramassez aussi les caisses qui se trouvent dans la zone. Descendez ensuite vers votre base et allez à gauche pour trouver une autre relique Protoss.

Descendez ensuite au sud vers la deuxième base ennemie et détruisez-la en pillant les minerais qui se trouvent sur place. Allez ensuite à gauche vers la troisième base ennemies.

En chemin, prenez la dernière relique Protoss puis détruisez la troisième base et continuez votre récolte pour atteindre le chiffre voulu. La femme mercenaire se joint à vous contre Orlan et vous prête sa base.

Ne tardez pas à former une excellente force de frappe et dirigez-vous vers la base d'Orlan. Commencez l'attaque de la base et évitez la riposte nucléaire tactique d'Orlan en s'éloignant de la zone d'impact représentée par le cercle rouge. Après l'explosion, revenez à la charge et rasez cette ultime base.

La prochaine mission vous demande aussi de faire un choix difficile. Vous pouvez aider Nova la fantôme qui travaille pour Mengsk. Elle cherche à stopper Tosh et ses spectres en détruisant le complexe astral. Remarquez que si vous choisissez cette mission, Tosh ne sera plus présent sur votre vaisseau. À la fin de la mission, vous obtiendrez la technologie pour pouvoir former des fantômes.

D'autre part, vous pouvez aider Tosh à libérer ses compagnons qui son détenus à la prison de Néo-Folsom et combattre ensemble les forces du Dominion. Vous aurez toujours Tosh sur votre vaisseau et vous obtenez la technologie pour former des spectres très redoutables.

La fantôme menace

Objectifs principaux

Détruire les réserves de Jorium
Détruire le réservoir de Terrazine
Détruire l'endoctrineur psi
Nova doit survivre

Objectif secondaire

Tuer des spectres x10

Cette mission ne plait pas trop à Raynor, mais pour des raisons qui ne sont pas très convaincantes il va l'accomplir. Vous contrôlez Nova la fantôme. Commencez par vous familiariser avec ses capacités et surtout son tir de précision très efficace. Avancez alors en snipant vos ennemis et évitez le champ de vision des radars des tours pour ne pas être détecté.

Vous retrouvez ensuite des soldats en renforts. Détruisez les tours sur votre chemin jusqu'à apercevoir un char de siège ennemi. Utilisez l'aptitude Domination de Nova pour prendre le contrôle du char.

Utilisez-le pour détruire les bâtiments et les unités ennemies et avancez jusqu'aux réserves de Jorium. Tuez les deux spectres en chemin en utilisant le tir de précision. Détruisez ensuite les réserves pour passer à une nouvelle zone.

Avancez entre les rayons des radars et éliminez les deux gardes de la porte. Prenez ensuite le contrôle des Faucheurs et passez par-dessus la porte. Détruisez les défenses ennemies ensuite explosez le générateur pour ouvrir la porte pour Nova. Avancez ensuite et prenez le contrôle du char pour qu'il explose la tour.

Repérez les trois spectres sur votre radar et commencez par celui qui se trouve au centre. Placez-vous ensuite sur la plateforme indiquée en vert pour récupérer une attaque nucléaire tactique.

Neutralisez ensuite le spectre qui se trouve à gauche et allez vers le réservoir. Le dernier spectre se trouve près du réservoir. Neutralisez-le avec Nova ensuite utilisez toutes vos troupes pour détruire le réservoir.

Vous passez dans une autre zone et vous êtes épaulé cette fois par des Banshees et des Vikings. Utilisez les Banshees pour détruire le char de siège. Avancez ensuite et éliminez le premier spectre de cette zone. Allez ensuite au sud et éliminez le spécimen Zerg.

Allez ensuite au sud, détruisez le bunker et placez-vous sur la plateforme en vert pour prendre une autre frappe nucléaire tactique. Approchez-vous ensuite de votre objectif et éliminez le spectre qui se trouve au nord et l'autre au sud. Utilisez ensuite la frappe nucléaire tactique pour détruire l'Endoctrineur psi et en même temps tuer les deux spectres qui le gardent.

La grande évasion

Objectifs principaux

Détruire la base principale de la prison
Tosh doit survivre

Objectifs secondaires

Tuer les gardes du quartier de détention A
Tuer les gardes du quartier de détention B

Cette mission est parmi les meilleures du jeu. Vous incarnez Tosh et ses multiples capacités qui sont phénoménales. Seul contre tout le monde, vous partez dans une mission commando pour libérer vos compagnons spectres.

Avancez en profitant de la furtivité de Tosh et éliminez les premiers gardes. Approchez-vous de l'entrée et utilisez l'aptitude éruption mentale pour neutraliser le groupe d'ennemis.

Eliminez les survivants et entrez par la porte. Arrêtez-vous hors de la portée du radar de la tour et utilisez l'éruption mentale sur tout le groupe de soldat. Pendant qu'ils sont étourdis, détruisez la tour ensuite éliminez-les.

Avancez vers le char de siège et vous pouvez alors utiliser le bouclier psi pendant que vous explosez le char. Neutralisez le reste des ennemis et avancez.

Une fois devant l'avant poste ennemi, restez loin du champ des tours et détruisez les bunkers. Vous bénéficiez aussi de l'aide des soldats de Raynor que vous ne pouvez pas contrôler. Détruisez ensuite les deux tours et entrez dans le camp ennemi. Eliminez les soldats qui restent et laissez les soldats alliés s'occuper de la destruction des installations du Dominion.

Vous vous approchez ensuite du quartier de détention A. Utilisez l'éruption mentale contre les soldats et éliminez-les. Attendez ensuite que cette aptitude se recharge et utilisez-la contre la tour et ce qu'il reste des soldats. Placez le bouclier psi pour éviter les tirs du char et détruisez la tour. Détruisez maintenant le char pour libérer les prisonniers.

Allez ensuite vers le quartier de détention B. Entrez et restez à droite pour éviter le champ du corbeau. Détruisez le premier char ensuite utilisez l'éruption contre les soldats et le Goliath. Utilisez le bouclier psi et détruisez le corbeau et le char pour libérer les prisonniers.

Foncez ensuite vers la grande porte avec l'appui des soldats de Raynor. Restez toujours loin des tours et neutralisez vos ennemis. Restez en retrait et utilisez les frappes nucléaires tactiques pour détruire la base du Dominion pour libérer les hommes de Tosh.

Le facteur Möbius

Objectifs principaux

Détruire les noyaux de données x3
Kerrigan ne doit pas accéder à un noyau de donnée

Objectif secondaire

Tuer le Brutalisk

Cette mission nécessite de la rapidité dans l'action puisque vous êtes en course contre Kerrigan. Les nouvelles unités dans cette mission sont les Médivacs qui servent à soigner plusieurs de vos soldats et servent aussi à transporter les troupes. Un conseil, utilisez ces unités pour les soins et oubliez-les pour le transport. Elles sont très vulnérables et quand elles explosent, vous perdez en même temps vos unités.

Optez alors pour des Vikings et organisez votre base jusqu'à pouvoir construire un transporteur Hercules. Un seul suffira pour cette mission, il est plus robuste, embarque un plus grand nombre d'unité et s'il est détruit vous ne perdez pas vos troupes.

Au début de la mission utilisez les Médivacs pour débarquer vos hommes dans la zone supérieure qui se trouve à coté du premier bâtiment à détruire. Aussitôt le travail accompli, revenez à votre base et éliminez les Zergs qui essayent de s'implanter autour.

Ne perdez pas de temps et amenez vos troupes vers le deuxième bâtiment en pensant à récupérer les soldats qui se trouvent sur le chemin.

Détruisez le bâtiment en ignorant les installations Zergs et revenez vite à votre base. Une fois le Hercules prêt à l'emploi, embarquez vos Goliaths et allez à l'ouest pour combattre le Brutalisk. Déposez vos unités derrière la statue pour que le Brutalisk perde du temps à vous atteindre et déchainez-vous dessus.

Revenez ensuite à votre base et remplissez votre Hercules à nouveau. Allez vers le dernier bâtiment en passant entre les défenses ennemies. Déposez vos troupes derrière pour retarder la réaction des Zergs. Concentrez vos tirs sur le bâtiment jusqu'à le détruire avant que Kerrigan ne l'atteigne.

Odin le destructeur

Objectifs principaux

Escortez Tychus jusqu'à Odin
Tychus doit survivre
Détruire toutes les bases du Dominion x5

Objectifs secondaires

Trouver et détruire le Loki
Trouver des échantillons de tissu de dévorateur x3

Avancez, en suivant Tychus, avec vos soldats. Eliminez les premiers ennemis et allez à gauche pour prendre le premier échantillon de tissu. Soignez Tychus qui fonce toujours vers les ennemis sans soucier. Continuez à l'escorter jusqu'à atteindre l'Odin.

Quand Tychus prend le contrôle de ce colosse, il perd le contact avec vous et commencera la destruction de la zone sans écouter vos directives. Vous devez donc toujours avoir un oeil sur l'Odin. Organisez alors votre base et commencez la fabrication des unités Ombres qui s'occuperont de l'escorte de l'Odin surtout que celui-ci manque d'efficacité contre les ennemis volants. Assignez dès le début un ou deux VCS qui s'occuperont de la réparation de l'Odin.

Escortez alors le colosse pendant qu'il attaque la première base. Passez ensuite à la deuxième base et notez en chemin le deuxième échantillon qui se trouve à droite. Mais puisque vous n'avez pas d'unités terrestres pour le moment, ignorez-le. Rasez la deuxième base et appelez un VCS pour récolter le deuxième échantillon.

Suivez ensuite Tychus vers la troisième base, détruisez les unités volantes pendant que Tychuis, à bord de l'Odin, s'occupe du reste. Renforcez ensuite votre escorte avec de soldats et d'autres Ombres et suivez Tychus vers la quatrième base. Détruisez-la et prenez le troisième échantillon de tissu qui se trouve à gauche. Allez ensuite avec vos Ombres à droite pour trouver et intercepter le vaisseau Loki avant qu'il n'attaque votre Odin.

Après un petit temps de repos, partez vers la dernière base ennemie bien protégée. Avec vos ombres, détruisez les cuirassés et laissez Tychus s'occuper de l'anéantissement de la base.

Super nova

Objectifs principaux

Nettoyer la zone d'atterrissage
Détruire la chambre de l'artéfact

Objectif secondaire

Trouver les reliques Protoss x4

Cette planète risque bientôt de se consumer et finir dans les flammes. Vous jouez encore une fois contre le temps. Commencez par nettoyer la zone d'atterrissage avec les Banshees qui seront très utiles tout au long de cette mission. Détruisez les quelques défenses Protoss avant d'établir votre base.

Commencez la récolte des minerais et mettez-vous en tête que vous aurez à changer vos bâtiments de place avant que

le feu ne s'y approche. Produisez essentiellement des Banshees avec des soldats. Sortez de votre base et éliminez les Protoss qui gardent la première relique.

Montez ensuite vers le nord et détruisez la base Protoss qui finira de toute façon dans les flammes. Revenez vers votre base et avant de l'atteindre allez à l'est pour trouver un avant poste Protoss. Détruisez les tours ennemies pour prendre la deuxième relique.

Allez ensuite au sud pour éliminer les traqueurs et prendre la troisième relique. Vous devez maintenant attaquer la base ennemie qui se trouve à l'est. Utilisez les Banshees pour cette tache qui seront soutenus par les soldats et les Goliaths. Ensuite, démangez dans cette nouvelle zone en déplaçant vos bâtiments avant l'arrivée du feu.

Rassemblez vos troupes composées essentiellement de Banshees contre les ennemis terrestres et des Goliaths contre ceux volants. Des VCS seront toujours utiles pour réparer vos engins. Lancez une attaque contre la base voisine, à l'est. Après la destruction de la base, allez au fond à droite pour récupérer la dernière relique.

Prenez ensuite toutes vos troupes et allez en direction de la chambre de l'artéfact qui se trouve au nord. Attaquez la base et rasez-la avant de vous diriger rapidement vers la chambre de l'artéfact et la détruire.

Bombe médiatique

Objectifs principaux

Détruire les soldats du Dominion pendant l'attaque surprise
Accéder à la tour de diffusions 1, 2 et 3

Tychus prend encore une fois le contrôle de l'Odin. Commencez par détruire les forces qui l'entourent. Allez au nord et commencez par détruire les défenses de cette base. Détruisez les casernes et les usines pour empêcher l'arrivée de renforts ennemis. N'oubliez pas aussi de détruire les puissantes troupes du Dominion.

Allez ensuite vers la base qui se trouve à gauche. Cette base s'occupe essentiellement de la production des unités volantes. Explosez ls spatio-ports pour empêcher la fabrication des unités aériennes qui sont dangereuses pour l'Odin. Vous n'aurez pas assez de temps pour attaquer la base qui se trouve au sud-est, donc rasez complètement la première jusqu'à l'établissement de la votre.

Organisez votre base et envoyez vos VCS à la réparation de l'Odin. Commencez la fabrication d'un ou deux Thors qui vont accompagner l'Odin dans cette mission. Laissez des VCS accompagner ce trio et allez ver la première tour de diffusion qui se trouve dans la base est.

Avant d'atteindre la base allez à droite jusqu'à l'extrémité de la cité et détruisez le bâtiment civil qui se trouve au fond. Vous débloquez alors une mission secrète qui apparaitra à la fin de la mission actuelle.

Continuez ensuite votre chemin vers la base. Vos trois engins vont décimer les forces du Dominion. Placez-vous sur la marque verte et repoussez les renforts qui essayent de reprendre la tour de diffusion. Attendez la fin de la transmission et allez vers la base nord que vous aviez déjà affaiblie. Donc, la prise de cette base sera un passe temps pour vos trois colosses. Placez-vous sur la marque verte pour terminer l'envoi et repoussez les forces qui arrivent sur place.

Allez ensuite vers la tour numéro 1 et puisque vous avez démoli les spatio-ports auparavant, vous n'aurez pas de difficultés à l'investir. Bombardez tout ce qui bouge et rasez cette base pour vous placer sur la marque verte. Protégez votre position des attaques ennemies jusqu'à la fin de l'envoi.

Lever le voile

Objectifs principaux

Enquêter dans le laboratoire du Dominion

Raynor doit survivre
S'enfuir de l'installation

Objectifs secondaires

Trouver les reliques Protoss x4
Tuer le Brutalisk

Cette mission est secrète et ne se débloque que si vous détruisez le bâtiment civil de la mission précédente.

En contrôlant Raynor, placez l'explosif sur la porte pour la démolir. Avancez et placez-vous sur la marque verte pour prendre le contrôle des caméras de surveillance. Déclenchez ensuite les tourelles pour éliminer quelques soldats et neutralisez le reste.

Continuez votre chemin, éliminez les Zergs et détruisez la salle par laquelle ils arrivent. Démolissez une autre porte et avancez. Eliminez les soldats et avancez jusqu'au panneau de contrôle suivant. Lâchez les Ultralisks contre les soldats du Dominion et attendez qu'ils s'entretuent. Ensuite, avancez par le chemin dégagé et utilisez une grenade contre les Zergs. Continuez d'avancer jusqu'à atteindre la première relique Protoss qui se trouve dans la cellule.

Avancez, démolissez une porte et prenez le fusil plasma qui peut éliminer une série d'ennemis se trouvant sur une même ligne. Continuez votre chemin jusqu'au panneau de contrôle suivant et prenez le contrôle du A.R.E.S. Allez vers les forces ennemies et ouvrez le feu sur les barils explosifs pour éliminer un max d'ennemis d'un seul coup. Détruisez ensuite le char et le Goliath pour faciliter la tache de vos amis.

Continuez vers le prochain panneau de contrôle et demandez les renforts que vous voulez. Démolissez la porte suivante et entrez dans le gros labo. Eliminez les ennemis qui se trouvent à gauche et allez vers le panneau de contrôle. Libérez le Brutalisk pour qu'il commence à éliminer les soldats du Dominion et préparez-vous à l'affronter en utilisant le fusil plasma et les grenades. Allez ensuite à droite et prenez la deuxième relique Protoss puis plastiquez la porte et allez vers le générateur pour le détruire.

Vous êtes maintenant pourchassé par un ennemi Hybride Protoss Zerg imbattable pour l'instant. Votre seule option est de fuir. Suivez le seul chemin disponible et détruisez les débris qui bloquent la route. Pendant l'affrontement entre Zerg et Protoss, prenez la troisième relique qui se trouve à gauche et continuez votre chemin. Quand vous avez le choix entre deux chemins, choisissez celui qui mène vers le bas pour prendre la dernière relique. Foncez vers le vaisseau du Dominion et embarquez sans invitation pour fuir cet enfer.

Dans la gueule du vide

Objectifs principaux

Nettoyer la zone d'atterrissage
Détruire la chambre forte Xel'Naga

Objectifs secondaires

Sauver les prisonniers x4

Votre réussite dans cette mission réside dans la construction des cuirassés. Avec eux vous pouvez défendre votre base et en même temps attaquer les unités ennemies. Utilisez vos premiers cuirassés pour nettoyer la zone d'atterrissage et détruisez le générateur de champ brisant.

Installez ensuite votre base et amenez vos troupes à la récolte des caisses de ressources. Lancez ensuite vos cuirassés contre le deuxième générateur et détruisez la base en même temps. Installez votre base dans cette nouvelle zone pour profiter des ressources abondante.
Continuez la fabrication des cuirassés et assurez-vous de ne pas rester longtemps dans le champ des générateur pour ne pas subir de dégâts. Allez ensuite au sud et détruisez la première prison.

Les prisonniers Protoss vont se rallier à vous. Allez au nord et détruisez la deuxième prison. Disposez d'une grande flotte de cuirassés et allez détruire le générateur suivant. Montez au nord et libérez les prisonniers puis revenez à votre base pour effectuer des réparations avant de revenir pour détruire les deux générateurs suivants. Réparez vos vaisseaux et ramenez-en de nouveaux pour agrandir votre puissance de feu et allez détruire la prison qui se trouve au nord et celle située au sud.

Continuez la destruction de tous les générateurs pour libérer le chemin vers la chambre forte et déchainez-vous sur le vaisseau mère qui la garde. Il ne vous reste qu'à démolir la chambre forte Xel'Naga.

Aux portes de l'enfer

Objectifs principaux

Levez une grande armée x100
Détruire les vers Nydus

Lorsque vous débarquerez sur la planète Char, vous ne pourrez pas faire machine arrière, assurez-vous donc d'avoir terminé toutes les missions auparavant.

Fortifiez votre base et allez à la rescousse des soldats du Dominion qui ont atterri derrière les lignes ennemies. Certaines unités auront des bâtiments importants, ramenez-les à votre base et continuez la production des troupes.

Lorsque vous aurez disposé d'une armée de 100 unités ou plus, partez au sauvetage du général qui s'est écrasé dans la base ennemie. Amenez avec vous deux Thors, des Banshees, des Goliaths et si vous possédez des chars de siège ils seront utiles contre les aiguillons Zerg. Amenez aussi avec vous des VCS qui s'occuperont de la réparation des machines. Traversez alors la base ennemie en terrassant tout sur votre chemin. Détruisez les trois Vers de Nydus pour pouvoir secourir le général.

Le feu du ciel

Objectif principal

Détruire les tours de refroidissement x4

Objectif secondaire

Tuez le Léviathan Zerg

Vous devez encore faire un choix entre suivre les conseils de Tychus et nettoyer le réseau souterrain de Char pour éliminer la menace des vers de Nydus ou suivre le général pour éliminer la menace des unités aérienne Zerg.

Commencez par suivre le général car cela vous aidera lors de l'affrontement final. Dès le début de la mission, amenez votre cuirassé et vos Banshees pour détruire la première tour de refroidissement qui n'est pas bien protégé. Quittez ensuite la zone avant l'explosion du générateur et ramassez les caisses de ressources suite à cette explosion.

Fortifiez votre base avant de partir à la conquête d'une autre zone et placez des tours de missiles contre les unités aériennes. Prenez le contrôle des zones pleines de minerais qui se trouvent à l'est et à l'ouest et fortifiez-les. Continuez la construction de cuirassées et d'Ombres.

Depuis votre nouvelle base à l'ouest, attaquez la deuxième tour qui se trouve à gauche. Ignorez les bâtiments et concentrez vos tirs sur la tour. Quittez ensuite les lieux pour éviter l'explosion qui ravagera la zone.

Un Léviathan arrive et se dirige vers votre base. Regroupez toutes vos unités aériennes et allez l'intercepter. Utilisez toute la puissance des canons Yamato de vos cuirassées contre ce Léviathan pour le réduire en cendres. Revenez ensuite à la base pour effectuer les réparations nécessaires.

Utilisez ensuite votre nouvelle base située à l'est pour organiser une attaque sur la tour qui se trouve au sud-est. Explosez-la et repliez-vous.

Regroupez ensuite toutes vos unités et allez attaquer la dernière tour de refroidissement qui se trouve au sud-ouest. Vous avez maintenant dégagé les cieux pour votre affrontement final contre Kerrigan.

Dans les entrailles de la bête

Objectifs principaux

Placer des charges sismiques sur chaque fissure x3
Courir jusqu'au point d'extraction

Cette fois, vous suivrez les conseils de Tychus qui trouve que les Vers de Nydus constituent une plus grande menace.

Vous partez en mission commando et votre équipe est composée de Raynor, Tychus, Swann et du doc de votre vaisseau. Chacun d'eux possède une capacité spéciale qui sera utile pendant votre périple.

Avancez et utilisez le canon électrique de Raynor équipé de balles perforantes pour éliminer les ennemis qui se trouvent sur la même ligne.

Avancez encore et lancez avec Tychus une grenade déchiqueteuse sur le groupe de Zerg. Ensuite ça sera au tour de Swann de déployer une tourelle Betty pour enflammer les Zergs.
Quant au doc, il s'occupera de soigner rapidement ses alliés.

Avancez en utilisant ces capacités jusqu'à atteindre le groupe de soldats coincés qui se trouvent au sud-est.

Avancez ensuite à l'ouest et utilisez la tourelle Betty pour attirer les ennemis avant de les éliminer. Une fois devant les Vers de Nydus, placez une tourelle Betty pour contenir l'affluence des Zerg et utilisez Raynor et Tychus pour détruire ces vers.

Continuez votre chemin jusqu'à atteindre la première fissure. Placez la bombe et protégez la zone pendant qu'elle s'arme. Restez groupé et placez une tourelle Betty devant vous. Elle retardera l'avancée des Zergs et pendant qu'ils l'attaquent, déchainez-vous sur eux.

Avancez ensuite dans la deuxième zone et faites la rencontre avec les contaminés. Eliminez en priorité les Chancres avant qu'il ne vous atteigne et continuez d'avancer. Utilisez la tourelle contre les champs de contaminés et détruisez les Vers de Nydus. Allez ensuite à l'est pour sauver deux Flammeurs du Dominion et amenez-les avec vous.

Montez vers le nord pour rencontrer de hordes de Zergs qui n'arrêtent pas d'arriver puisqu'une sériée de plusieurs Vers de Nydus se trouvent sur le chemin. Utilisez la tourelle Betty pour contenir les ennemis pendant que Raynor et Tychus utilisent leurs capacités pour détruire un vers. Changez ensuite l'emplacement de la tourelle en avançant dans le chemin vers les Vers.

Repoussez les ennemis le temps de recharger vos capacités et attaquez cet invertébré. Maintenez cette tactique pour éliminer les vers et pouvoir avancer. Placez ensuite la bombe et protégez la zone en déployant une tourelle Betty du coté par lequel apparaissent les ennemis.

Dans la troisième zone, montez au nord en éliminant les ennemis et les oeufs Zergs. Pendant que l'Omegalisk essaye d'ouvrir le passage vers les soldats du Dominion. Placez une tourelle derrière lui et utilisez le canon de Raynor et les grenades de Tychus pour l'anéantir. Poursuivez ensuite votre chemin jusqu'à la dernière fissure.

Placez la bombe et attendez l'arrivée de la reine pour placer une tourelle à proximité lorsqu'elle commence à éclore les oeufs. Quand elle attaque la tourelle, n'hésitez pas à utiliser le canon de Raynor ainsi que les grenades de Tychus pour la faire fuir. Elle surgira alors d'un autre coté. Maintenez la même tactique et harcelez la reine jusqu'à l'éliminer. Une fois qu'elle est très amoindrie, méfiez-vous de son coup qui étourdit l'ensemble de votre groupe. Repliez-vous alors et

placez une tourelle le temps de retrouver la forme.

Lorsque vous venez à bout de la reine et que la bombe explose, fuyez cette zone en éliminant les ennemis qui vous gênent, mais ne vous attardez pas pour que la lave ne vous submerge pas.

Quitte ou double

Objectif principal

Défendre l'artéfact

Avec l'artéfact Xel'Naga en main, vous allez affronter les Zergs et leur reine suprême ; Kerrigan la reine des lames.

Si vous avez suivi le conseil du général en éliminant la menace aérienne, suivez cette tactique pour contrer les vers de Nydus : Commencez par fortifier votre base en construisant quatre bunkers près des entrées droite et gauche de la base. Construisez des Disrupteurs psi sur les falaises, près des entrées. Placez des VCS près de ces installations.

Commencez ensuite la fabrication de plusieurs chars de siège et placez-les sur la falaise et derrière les bunkers. Remplissez ces derniers et fabriquez ensuite des Banshees puis quelques Ombres pour contrer l'arrivée massive des Dominants Zergs.

Une fois vos défenses en place, utilisez les Banshees pour détruire les Vers de Nydus qui surgissent autour de la base.

Placez-les au centre de votre base pour contrer la tentative d'infiltration des vers de Nydus et pensez à réparer vos bunkers et vos unités. Si vous parvenez à détruire les vers de Nydus à temps vous n'aurez pas besoin d'utiliser la charge de l'artéfact Xel'Naga. Si vous êtes submergé par les Zergs qui attaquent de tout les cotés, utilisez la charge de l'artéfact pour tuer tous les Zergs qui sont dans les environs.

Kerrigan passe à l'attaque et se dirige vers votre base. Repérez-la sur votre radar et concentrez toutes vos troupes du coté par lequel elle attaquera. Repoussez-la avec toute votre puissance de feu et réparez les énormes dégâts qu'elle laisse derrière elle. Maintenez cette tactique et surtout pensez toujours à neutralisez les vers de Nydus avant qu'ils ne lancent plusieurs ennemis sur votre base. Les chars d'assaut sont nécessaires aussi, pensez donc à en fabriquer si Kerrigan réussit à détruire les quelques uns que vous possédez.
Repoussez encore les tentatives d'incursion et consolidez vos défenses après chaque visite de la reine des lames.

Si vous avez suivi les conseils de Tychus et que vous avez éradiqué la menace des vers de Nydus, vous devez affronter la menace qui vient du ciel en suivant cette tactique : En plus des bunkers, placez des tours lance-missiles à l'avant de la base, près de l'artéfact.

Laissez des VCS près d'eux pour les réparer en cas de besoin. Utilisez les chars de siège pour fortifier la défense et n'oubliez pas les Disrupteurs psi de chaque coté de la base. Placez aussi des tours lance-missiles près des chars et des Disrupteurs pour qu'ils assurent leur défense contre la menace aérienne.

Optez pour des Vikings au lieu des Banshees pour affronter les troupes volantes ennemies.

Placez-les devant votre base pour qu'ils détectent et attaquent surtout les Seigneur-vermines qui frappent de loin. Fabriquez aussi des cuirassés pour intercepter le Léviathan ennemi, ces derniers et leurs canons Yamato seront aussi utiles pour contrer les assauts fréquents de Kerrigan.

Pour le reste, la même tactique de défense est de rigueur, elle consiste à repousser les ennemis et si vous êtes submergé et à utiliser la charge de l'artéfact. Pensez toujours à réparer vos unités et laissez-en quelques unes dans la base pour éliminer toute infiltration.

Une fois l'artéfact Xel'Naga chargé au maximum, l'attaque finale contre le Zerg sera déclenchée. Tous les Zergs de Char seront anéantis par cette puissance. Kerrigan restera en vie et Raynor aura sa vie entre ses main.

Félicitations ! Vous venez de sauver l'humanité et de terminer le jeu.

Starflight

© Electronic Arts / Binary Systems 1990

ARGENT

Allez au Trade Center et achetez de l'Endirium. Entrez "q1111111" quand on vous demande la quantité.

Still Life 2

© Microïds / Gameco Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION DE LA DÉMO

Introduction

La journaliste Paloma Hernandez a été enlevée par le tueur de Chicago nommé " le bourreau de la côte Est ". Elle est enfermée, comme toutes les victimes du bourreau, dans une demeure isolée avant d'être torturée, puis exécutée.

La maison du bourreau - 23 octobre 2008 - Paloma

La chambre

Essayez de négocier votre libération, en dialoguant avec le bourreau. Profitez de son absence pour vous échapper. Récupérez dans le tiroir de la table une lime à ongles. Approchez-vous du portique, derrière la télévision, et regardez de plus près la plaque vissée. Utilisez votre lime pour retirer les quatre vis. Retirez le capot pour laisser apparaître un circuit électronique. Débranchez le câble d'alimentation de la télévision. Il n'est pas sous tension. L'interrupteur se trouve à côté de la porte d'entrée, derrière la barrière magnétique, entretenue par les portiques. Arrachez l'antenne télescopique de la télévision. Utilisez cette antenne sur l'interrupteur, à côté de la porte d'entrée. Le câble d'alimentation de la TV est maintenant sous tension. Dehors, vous entendez le bruit de la moto du bourreau qui s'éloigne. Utilisez maintenant le câble électrique pour détruire le circuit électronique du portique et supprimer le champ magnétique. Approchez-vous du foyer et ramassez le tisonnier. Regardez le prospectus (indice) qui est partiellement brûlé, dans le foyer. Dirigez-vous près de la fenêtre. Avec le tisonnier, arrachez les planches qui bloquent l'ouverture. Vous êtes à l'étage de la maison, c'est trop haut pour sauter sans protection. Déposez tous vos objets dans l'armoire de la chambre. Sur le lit, récupérez le matelas. Jetez-le par la fenêtre et sautez.

La cour

Au pied de l'échelle et du perron, il y a un coffre pour stoker vos objets si nécessaire. Approchez-vous du véhicule. Votre téléphone est dans l'habitacle, il faut absolument le récupérer, mais la porte est fermée. Contournez la maison pour ramasser un madrier. Remarquez la traverse de chemin de fer, avec les initiales BAR (indice). Avec le madrier, brisez la vitre de la voiture et récupérez votre téléphone mobile déchargé et une petite clé. Avec celle-ci, ouvrez la caisse qui se trouve dans le hayon du véhicule. Récupérez un dictaphone et son chargeur. Lisez la facture (indice), présente sous le bidon d'huile. Dans votre inventaire, dissociez le chargeur et le dictaphone. Le dictaphone sort de la zone d'inventaire, mais reste accessible et précise les objectifs de l'aventure, avec une aide de jeu, si l'option est validée. Toujours dans l'inventaire, associez le téléphone mobile et le chargeur. Remontez dans la chambre de la maison. Déposez vos objets dans la caisse inventaire et récupérez la grande échelle, de l'autre côté de la maison. Posez-la sur le rebord de la fenêtre et reprenez vos objets (notamment le téléphone mobile). Remontez dans la chambre.

La chambre

Rechargez le téléphone mobile, en plaçant le chargeur dans la prise électrique, près de la porte d'entrée. Paloma téléphone à Vic Mc Pherson. Vous percevez le bruit de la moto du bourreau qui revient. Donnez les indices primordiaux pour que Victoria puisse vous localiser rapidement (prospectus, facture de station essence, traverse de chemin de fer). Vous ne pouvez donner que 3 indices !

Fin de la démo.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Still Life 1 se termine où Still Life 2 commence. Le tueur en série n'a pas eu le temps d'éliminer sa dernière victime, que Victoria Mc Pherson intervient et tire une balle qui l'atteint et le fait chuter dans le fleuve. Le corps n'a pas été retrouvé ; il n'y a aucune preuve de sa mort.

Los Angeles - 2 janvier 2005, 11:00 PM - Victoria Mc Pherson

La chambre du motel

Vous êtes réveillé par un appel de Claire, votre ancienne collègue du FBI. Du temps de votre grand-père Gustave Mc Pherson (Post Mortem), le premier tueur en série avait été identifié : Marck Ackerman, le fils d'un politique qui a été interné dans un hôpital psychiatrique. L'incendie qui a ravagé cet hôpital a causé énormément de victimes, dont Ackerman. 50 ans plus tard, un autre tueur reproduit les pratiques d'Ackerman. Officiellement, l'enquête est close suite à la disparition du tueur dans le fleuve. Cela accommode bien des personnes haut placées qui sont impliquées dans des histoires de prostitution.

Dialoguez avec Claire. Vous lui demandez l'accès à la Database. Claire vous enverra un SMS. Regardez les documents qui traînent sur le lit (le contenu s'enregistre dans le Smartphone) :

- Le dossier des meurtres de Los Angeles ; ses conclusions diffèrent de la version officielle. Les confessions d'Herbert Ackerman ont été remises à un certain " Zarkovic ".

- Une plaquette de l'exposition des tableaux d'Ackerman. Les fonds nécessaires à l'acquisition des oeuvres ont été réunis par la fondation " Labyrinth ".

- Une coupure de presse qui traite de l'incendie de l'asile psychiatrique où était interné Mark Ackerman. Il faudrait retrouver l'infirmière qui était en relation avec Ackerman.

- Un article de journal, relatant l'arrestation de Harnold Perrin. Y a-t-il un lien avec Ackerman ?

Après avoir enregistré les 4 documents dans le Smartphone, le SMS de Claire arrive dans votre messagerie. Ouvrez le pour obtenir le code d'accès à la Database.

Récupérez sur la commode le transformateur avec cordon. Sur la table de travail se trouve la photographie du masque du tueur. La batterie de l'ordinateur portable est au plus bas. Branchez le transformateur et son cordon dans la prise à gauche de la table. Vous pouvez maintenant utiliser l'ordinateur. Effectuez des recherches sur Internet à propos de la fondation Labyrinth. Sa fondatrice se nomme Béatrice Allen. Lisez les biographies d'Herbert et Marck Ackerman. Béatrice Allen est la femme peinte sur l'une des toiles d'Ackerman. Emile Zarkovic est un peintre hongrois. Ce peintre est mort depuis longtemps !

Connectez-vous à la Database du FBI, grâce au code envoyé par Claire : 96Ha)7Mn. Des informations sont disponibles à propos du tueur Harold Perrin. Le fichier de Marck Ackerman a été supprimé ! Le petit-fils de Béatrice Allen se nomme Richard ! Est-ce que Richard Valdez, le petit ami de Vic, serait le petit-fils de l'infirmière ? Pourquoi n'a-t-il rien dit ?

Jackman - 22 octobre 2008, 09:50 PM - Victoria Mc Pherson

La chambre du motel

Après un échange avec Claire, une émission TV est commentée par Paloma Hernandez. Elle conteste les compétences de Vic. Paloma téléphone directement à Victoria.

La maison du Bourreau - 23 octobre 2008, 10:00 PM - Paloma Hernandez

La journaliste Paloma Hernandez, a été enlevée par le tueur de Chicago. Elle est enfermée et filmée, comme toutes les victimes du Bourreau, dans une demeure isolée, avant d'être torturée puis exécutée.

La chambre

Essayez de négocier votre libération en dialoguant avec le Bourreau. Profitez de son absence, pour vous échapper. Récupérez dans le tiroir de la table une lime à ongles. Approchez-vous du portique, derrière la télévision, et regardez de plus près la plaque vissée. Utilisez votre lime pour retirer les quatre vis. Retirez le capot pour laisser apparaître un circuit électronique. Débranchez le câble d'alimentation de la télévision. Il n'est pas sous tension. L'interrupteur se trouve à côté de la porte d'entrée, derrière la barrière magnétique entretenue par les portiques. Arrachez l'antenne télescopique de la télévision.

Utilisez cette antenne sur l'interrupteur à côté de la porte d'entrée. Le câble d'alimentation de la TV est maintenant sous tension. Dehors, vous entendez le bruit de la moto du Bourreau qui s'éloigne. Utilisez maintenant le câble électrique pour détruire le circuit électronique du portique et supprimer le champ magnétique. Approchez-vous du foyer et ramassez le tisonnier. Regardez le prospectus indice qui est partiellement brûlé dans le foyer. Dirigez-vous près de la fenêtre. Avec le tisonnier, arrachez les planches qui bloquent l'ouverture. Vous êtes à l'étage de la maison, c'est trop haut pour sauter sans protection. Déposez tous vos objets dans l'armoire de la chambre. Sur le lit, récupérez le matelas. Jetez-le par la fenêtre et sautez.

La cour

Au pied de l'échelle et du perron, il y a un coffre pour stocker vos objets si nécessaire. Approchez-vous du véhicule. Votre téléphone est dans l'habitacle, il faut absolument le récupérer mais la porte est fermée. Contournez la maison pour ramasser un madrier. Remarquez la traverse de chemin de fer avec les initiales BAR indice. Avec le madrier, brisez la vitre de la voiture et récupérez votre téléphone mobile déchargé et une petite clé. Avec celle-ci, ouvrez la caisse qui se trouve dans le hayon du véhicule. Récupérez un dictaphone et son chargeur. Lisez la facture indice présente sous le bidon d'huile.

Dans votre inventaire, dissociez le chargeur et le dictaphone. Le dictaphone sort de la zone d'inventaire mais reste accessible et précise les objectifs de l'aventure, avec une aide de jeu, si l'option est validée. Toujours dans l'inventaire, associez le téléphone mobile et le chargeur. Remontez dans la chambre de la maison. Déposez vos objets dans la caisse inventaire et récupérez la grande échelle, de l'autre côté de la maison. Posez-la sur le rebord de la fenêtre et reprenez vos objets (notamment le téléphone mobile). Remontez dans la chambre.

La chambre

Rechargez le téléphone mobile, en plaçant le chargeur dans la prise électrique près de la porte d'entrée. Paloma téléphone à Vic Mc Pherson. Vous percevez le bruit de la moto du Bourreau qui revient. Donnez les indices primordiaux pour que Victoria puisse vous localiser rapidement (prospectus, facture de station essence, traverse de chemin de fer). Vous ne pouvez donner que 3 indices ! Il n'y a pas d'incidence sur la suite de l'enquête.

Jackman - 23 octobre 2008, 09:00 PM - Victoria Mc Pherson

La chambre du motel de Paloma Hernandez

10mn après l'appel de Paloma, Victoria arrive dans la chambre. L'agent auxiliaire Garris est déjà sur place, il vous remet le dossier sur l'affaire du Bourreau. Demandez à Garris, la mallette d'analyse CSIA.

Lisez le dossier qui est enregistré dans votre Smartphone. Examinez la chambre.

- Une tasse de café a été renversée par terre. Une empreinte de chaussure est marquée au sol. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte de chaussure. La chaussure a une semelle crantée de pointure 44.

- Ecoutez le message enregistré sur le répondeur téléphonique de la chambre. Enregistrez le message dans le Smartphone. Sélectionnez le kit d'analyse et transférez le message du tueur du Smartphone à la valise. Effectuez une analyse informatique sur la voix enregistrée. La voix est masculine, sans identification avec la base de données.

- Une télécommande est tombée sous le lit. Utilisez-y la poudre à empreintes pour révéler un indice. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte digitale. Elle correspond à celle de Paloma Hernandez.

- Sur le montant de la porte de la salle de bains se trouve une fibre. Utilisez la pince de prélèvement pour la récupérer. Procédez à une analyse chimique. La fibre est synthétique et enduite d'un dérivé de chlore.

- Il y a sur le bac de douche de la salle de bains une trace de détergent. Utilisez-y le spray révélateur pour faire apparaître une trace de sang. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le sang est d'origine humaine. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Paloma Hernandez.

- Au-dessus de la cuvette des toilettes se trouve une grille de ventilation. Utilisez le Nez électronique sur la grille pour obtenir un prélèvement de gaz. Effectuez une analyse chimique pour identifier que ce gaz est neutralisant.

Une balle a été tirée et a transpercé la porte pour se loger dans le mur de la salle de bains. La balle a été retirée de son logement !

La mallette de la penderie est fermée. Demandez à Garris de vous aider. Il vous remet un pick-gun électrique. Votre capacité de crochetage est maintenant activée. Utilisez le pick-gun sur la mallette pour l'ouvrir. Récupérez un mini-DVD. A côté de la télévision, il y a un caméscope. Enclenchez-y le mini-DVD pour regarder les images sur l'écran TV. C'est James Hawker, l'ancien coéquipier de Vic. Appel de Paloma qui demande du secours.

La maison du Bourreau - 23 octobre 2008, 11:30 PM - Paloma Hernandez

La cellule (sous-sol)

Allez ramasser votre téléphone qui sonne de l'autre côté de la pièce. Il y a des morceaux de verre par terre. Le Bourreau a organisé un grand jeu ! Il vous a injecté un poison ; il faut l'antidote.

Début du compte à rebours.

Déposez votre téléphone dans l'armoire pour libérer la zone d'inventaire. Récupérez le matelas du lit et déposez-le par terre, sur les morceaux de verre. Récupérez dans la boîte fixée au mur, une clé hexagonale et une carte mémoire. Son contenu est enregistré sur votre dictaphone. Ecoutez les 3 interviews. Poussez le lit sous la boîte de secours et récupérez un flacon aux 2/3 plein, ainsi que 4 tubes remplis de liquide. Dans votre inventaire, séparez les 4 tubes. Il n'y a pas assez de réactif dans le flacon pour les 4 tubes. Remplissez le complément du flacon, avec de l'eau du lavabo. Associez le flacon et 3 tubes pour effectuer les mélanges. Un produit réagit et devient noir. Utilisez ce tube sur Paloma, en déposant le tube sur la carte de PRESS, dans l'inventaire. Le compte à rebours s'arrête.

Après avoir poussé le lit, une grille est apparue. Il y a une main coupée sous la grille. Il est impossible de l'ouvrir à main nue. Déplacez le lit sur la droite au-dessus de la grille et ramassez un tube métallique. Repoussez le lit de l'autre côté et utilisez le tube métallique comme levier sur la grille. Il y a des rats dans le trou ! Avec la clé hexagonale, ouvrez le caisson penderie et récupérez un extincteur à poudre. Utilisez l'extincteur pour faire fuir les rats du trou. Récupérez une clé placée dans la main coupée. Pour ouvrir la porte vous pouvez, soit utiliser la clé dans la serrure, soit fracasser l'extincteur sur la porte.

La salle des tortures (sous-sol)

Le Bourreau suit vos faits et gestes. Déplacez la chaise électrique au centre de la pièce. Asseyez-vous dessus. Sur le bras droit se trouve un boîtier permettant de régler le courant passant dans la chaise électrique ; mais il est éteint. Enclenchez la poignée à droite, cela provoque la rotation de la chaise, successivement, face à chacune des portes.

Chaque porte, possède une inscription qui n'apparait que lorsque la chaise est bien orientée.

Dans l'ordre, vous trouvez : DORA 216, OLIVIA 60, JOYCE 33, JANET 108, PALOMA 129 et DOLORES 71.

Descendez de la chaise. Il y a un bourdonnement électrique provenant du coffret fixé au mur. Il est impossible de le toucher sans s'électrocuter. Passez dans la cellule.

La cellule (sous-sol)

Utilisez l'extincteur sur le boîtier fixé au mur au-dessus du matelas. Cela provoque un court-circuit.

La salle des tortures (sous-sol)

Ouvrez le coffret électrique. Il fait trop sombre pour voir à l'intérieur. Appuyez sur l'interrupteur qui se trouve sur le mur à côté de la porte de la cellule. Le coffret électrique est maintenant éclairé. Récupérez à l'intérieur, une petite ampoule et un fil de fer. Enclenchez le disjoncteur pour alimenter la chaise électrique !

La cellule (sous-sol)

Traversez la cellule jusqu'au mur où sont marquées les inscriptions. Remarquez l'inscription : 2324. Placez-vous devant le miroir au-dessus du lavabo. Votre collier apparait. Il faut ouvrir le fermoir avec le fil de fer. Introduisez-le dans les petits trous sous les puces électroniques pour afficher autant de leds rouges que le code trouvé sur le mur : 2324. Vous êtes débarrassé du collier. Déposez les tubes à essais dans l'armoire inventaire de la cellule pour ne pas vous encombrer.

La salle des tortures (sous-sol)

Installez-vous dans la chaise électrique et orientez-la face à la porte où est inscrit le prénom de Paloma. Avec les boutons du boîtier de décharge, inscrivez la tension 129 volts, correspondant à l'inscription, sur la porte de Paloma ((2 x 50) + (1 x 20) + (2 x 5) - 1). La porte s'ouvre.

Le couloir (sous-sol)

Ouvrez le placard et récupérez un pulvérisateur. Avant de monter, allez remplir le pulvérisateur d'eau au robinet du lavabo de la cellule. Montez l'escalier et entrez dans la pièce suivante.

La morgue (sous-sol)

Sur la gauche se trouvent les chambres froides dans lesquelles sont conservés les corps. Un pupitre à code numérique déverrouille les portes. Pour connaître les codes il faut aller voir dans le Dictaphone les dates d'enregistrement des trois interviews : 10/22, 02/29 et 01/13. Entrez successivement les codes 1022, 0229 et 0113, en appuyant sur la touche OK. Ouvrez les tiroirs et lisez les étiquettes qui sont fixées aux mannequins. Des lettres particulières sont soulignées : P, H et E.

Sur le mur se trouvent deux carreaux avec les lettres P et E. Au-dessus, il y a un compte à rebours.
Au fond de la morgue, récupérez sur la table de dissection un sachet de produit révélateur en poudre. Associez la poudre et le pulvérisateur. Récupérez un instrument chirurgical. Utilisez le pulvérisateur contenant le révélateur liquide sur les carreaux. Le compte à rebours se déclenche et plusieurs carreaux apparaissent, formant la phrase : PRESS HERE. Appuyez sur les carreaux portant les trois lettres : P, H et E la porte du fond s'est déverrouillée. Mais la porte est murée ! Un bruit a résonné derrière l'affiche supportant le dessin de boeuf. Utilisez l'extincteur pour défoncer la cloison. Entrez dans le conduit sombre. Placez l'ampoule sur la douille. Avec l'instrument chirurgical, dévissez la plaque du boîtier. Placez l'instrument et le fil de fer sur les contacts électriques pour libérer l'ascenseur.

La cuisine

Sortez de la maison par l'unique porte ouverte. Mais, en sortant de l'escalier un piège se déclenche et vous êtes neutralisé.

La maison du Bourreau - 24 octobre 2008 - Victoria Mc Pherson

La cour

Avec les indices transmis par Paloma, la police a réussi à localiser la maison du Bourreau. Victoria et Garris arrivent sur les lieux mais la maison est vide. Interrogez le shérif du comté. La propriété appartenait à un certain Howard Petersen. Une carte mémoire a été trouvée sur une table. Les informations sont transférées dans le Smartphone. Garris transmet le dossier Hawker. Commencez par lire les nouveaux documents. Téléphonez à Claire, notamment pour obtenir des informations sur Hawker.

- Regardez par terre, il y a une empreinte de chaussure bien marquée au sol. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database dessus. C'est une semelle crantée de pointure 44. Identique à celle trouvée dans le motel.

- Regardez juste au-dessus, il y a une empreinte de pneumatique. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte de pneumatique. C'est une roue de moto. Pour obtenir plus de précision, vous devez envoyer les éléments au laboratoire où se trouve Claire. Utilisez votre Smartphone pour lui laisser un message.

- En se rapprochant de la grille d'entrée, il y a par terre des débris de verre, des traces de pneu et une empreinte de pied nu. Utilisez le scanner 3D sur les traces de pneu et sur l'empreinte de pied. Effectuez une analyse Database. Les traces correspondent à un véhicule de type pick-up. L'empreinte de pied correspond à une pointure 38 ; celle de Paloma. Passez sur le côté de la maison. Garris effectue ses travaux de recherche.

- Regardez sur le pilier du auvent. Il y a un symbole gravé dans le bois. Prenez une photographie avec votre Smartphone. Utilisez le kit d'analyse et transférez la photographie du Smartphone au Kit. Effectuez une analyse informatique de la photographie. Pour obtenir plus de précision, vous devez envoyer les éléments au laboratoire où se trouve Claire. Utilisez votre Smartphone pour lui laisser un message.

Un peu plus loin, se trouve la traverse de bois avec le code gravé BAR. Ce qui vous a aidé à localiser le lieu de séquestration.

L'arrière-cour

Au pied de l'escalier du perron se trouvent divers indices à côté des traces noires d'explosion :

- Il y a des morceaux de caoutchouc avec du sang. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le sang est d'origine humaine. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour apprendre que ce sang est celui de Paloma Hernandez.

- Il y a une empreinte de pas à côté de la marque de l'explosion. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte de chaussure. La chaussure est une semelle crantée de pointure 44.

Sur l'arrière de la maison se trouve une remorque cadenassée. La plaque d'immatriculation est recouverte de boue. Plus loin, à côté des braséros, ramassez un bidon de pétrole. Entrez dans la maison.

La cuisine

Il y a quelque chose derrière l'étagère. Poussez-la pour laisser apparaître un monte-charge. Il est cadenassé. Avec le pick-gun, ouvrez le cadenas qui bloque le monte-charge. Le plateau du monte-charge est bloqué au niveau supérieur. Il faudrait une corde pour descendre par ce passage. Regardez de plus près la vaisselle sale. Il y a des empreintes dessus.

- Déposez de la poudre à empreintes sur la casserole. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte digitale. Effectuez une analyse Database. C'est une empreinte de Paloma.

Lisez le message griffonné sur le document, sur la table : " A qui le tour ? ".

Le séjour

- Sur le vaisselier, un objet a été déplacé. Sa trace dans la poussière est bien nette. Déposez de la poudre sur le morceau de marqueterie. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database, sur l'empreinte digitale. Elle correspond à celle du shérif ! Le shérif a effectué des prélèvements sans vous en parler. Il faudra lui poser la question.

- Sur la table à manger, il y a un livre de médecine. Une mèche de cheveux sert de marque-page. Utilisez la pince pour prélever un échantillon. Faites une analyse chimique, puis une recherche dans la Database pour identifier une mèche de Paloma.

Dans la bibliothèque, se trouve un petit coffre-fort avec une serrure à code numérique. Il y a des traces sur les touches du digicode. Déposez-y de la poudre à empreintes. Ce n'est pas exploitable. Mais seules les touches 1, 4, 6, 9 et A ont été utilisées pour le code. Le format du code vous est encore inconnu.

Remarquez que sur la cheminée se trouve une boîte d'allumettes. Sur le canapé est posée une vidéo du film " The Blue Dahlia ", sortie en 1946.

Au fur et à mesure Claire enverra par message le résultat de ses analyses.
Pour les récupérer, il faut ouvrir le Kit d'analyse et transférer les données reçues du Smartphone au Kit d'analyse. La première analyse concerne l'empreinte du pneumatique de moto. Elle n'est pas répertoriée dans la base de données du FBI.

Le palier du 1er étage

Le shérif sort d'une pièce. Interrogez-la pour rappeler que tous les indices doivent vous parvenir. Ouvrez l'armoire ; il y a des vêtements féminins. Ils ont peut-être été portés par les victimes ? Utilisez le microscope numérique pour découvrir un cheveu. Récupérez-le avec la pince de prélèvement. Procédez à une analyse chimique, puis une recherche dans la Database. Ce cheveu appartient à Susan Giarelli, l'une des victimes.

La chambre du 1er

- Regardez au pied du lit les bandages tachés de sang. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Paloma Hernandez.

Remarquez que le bord du matelas est abîmé et que des fibres du tissu ont été arrachées. Il y a aussi une paire de menottes fixée sur la tête de lit.

- Regardez le miroir brisé sur la table. Déposez-y de la poudre à empreintes. Il y a un message tracé avec le doigt : " enfermé sous terre ". Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte digitale. Elle correspond à celle Paloma Hernandez.

Dans le foyer du poêle à bois, il y a le prospectus qui a servi à localiser la demeure.

La salle de bains du 1er

Cette salle ressemble plus à une salle de torture, qu'à une salle de bains. Ouvrez la boîte de secours, à l'aide de votre pick-gun. Récupérez une boîte de sérum antivenimeux. Il y a aussi des flacons de médicaments vides et une facture de médicaments, provenant de la pharmacie du comté. Récupérez la vieille éponge sèche qui se trouve sur le lavabo. Il n'y a pas d'eau au robinet ! Sur la gauche, il y a un vivarium vide, mais les reptiles ont été présents récemment.

- Au pied de la baignoire, il y a des traces de sang. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Paloma Hernandez.

- Sur le rebord de la baignoire, il y a des fibres. Utilisez la pince pour prélever un échantillon. Faites une analyse chimique. Les fibres proviennent d'un tampon stérile de prélèvement, utilisé par la police. Le shérif ne vous a pas tout dit !

Le palier du 1er étage

Autour du chambranle de la porte métallique se trouvent des traces de suie. Apparemment, Victoria a une phobie du feu. La porte est verrouillée par un mécanisme électronique. La dernière porte qui doit aboutir au grenier, est aussi fermée mais elle n'a pas l'air très solide. Vous n'avez rien encore pour la défoncer.

La cour

Allez voir le shérif pour obtenir des informations sur le client de la pharmacie. Le pharmacien se souvient d'une personne de 40 ans aux cheveux noirs. Téléphonez à Claire pour qu'elle investigue sur ces nouveaux indices. Par la même occasion, parlez à Claire du shérif Holloway. Elle a apparemment déposé un échantillon au laboratoire d'analyse de la police sans vous en informer.

Demandez des explications au shérif sur ses agissements. Elle avoue avoir effectué des prélèvements et avoir trouvé une clé électronique, qu'elle vous remet. Ouvrez votre kit d'analyse pour identifier les fibres textiles recueillies par le shérif. Effectuez une analyse chimique pour connaître l'origine des fibres : ouate polyester, type coutil de matelas. Faites de même sur les traces de sang. Faites une analyse chimique. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Paloma Hernandez.

Allez voir Garris, sur le côté de la maison, pour qu'il vous aide à ouvrir le coffre-fort du séjour. Il vous remet un fichier d'aide dans le Smartphone. Parlez-lui aussi de la serrure électronique de la porte métallique du premier étage. Il vous accompagne.

Le séjour

Pendant que Garris s'escrime sur le verrou du 1er, retournez dans le séjour pour vous occuper du coffre-fort. Lisez la notice que vous a remise Garris. Le code d'usine par défaut est : 00A00. Sur le clavier du coffre, seules les touches 1, 4, 6, 9 et A ont apparemment été utilisées. Comme rien n'est laissé au hasard, souvenez-vous de la date de sortie du film " The Blue Dahlia " : 1946. Après déduction, essayez la combinaison : 19A46. Le coffre-fort s'ouvre.

- Regardez les projets de scénario, il y a des traces sur les documents. Déposez-y de la poudre à empreintes. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte digitale. Elle n'est pas répertoriée. Téléphonez à Claire pour qu'elle recherche des informations complémentaires sur ces empreintes.

Prenez le coffret pour le déposer sur la table. Il est verrouillé. Utilisez votre pick-gun sur la serrure. A l'intérieur se trouvent des mèches de cheveux des victimes du tueur ! Garris s'active toujours sur le verrou électronique de la porte du 1er étage. Vous avez le temps de fouiller les sous-sols. Passez par la porte métallique de l'entrée de la maison.

Les sous-sols

L'escalier qui descend vers les sous-sols est dans l'obscurité. Au premier palier, il y a une lampe à pétrole fixée au mur. Videz-y votre bidon à pétrole. Allez chercher la boîte d'allumettes sur le rebord de la cheminée du séjour et allumez la lampe. Regardez sur la droite, il y a une porte métallique. Déplacez les planches de bois pour laisser apparaître un verrou électronique. Utilisez la clé électronique remise par le shérif. Cette partie de la maison n'est pas sécurisée, vous prendrez alors votre revolver, à chaque accès dans une nouvelle pièce.

Le laboratoire (sous-sol)

Rendez-vous au bureau, sur la gauche. Vous y trouverez des copies de rapports d'autopsies des victimes du Bourreau. Le tueur les a récupérés dans la chambre du motel. Prenez le haut-parleur. La paire de chaussures est de pointure 38. Elle doit appartenir à Paloma. Le sac à main et le tube de rouge à lèvre sont bien à elle. Ce dernier a servi pour écrire. Ouvrez le tiroir du bureau. Il s'y trouve quelques pages d'une thèse sur le cinéma. Le cachet de l'université indique : USC. Téléphonez à Claire pour qu'elle recherche des informations concernant cette université.

A gauche, au-dessus du casier de rangement, prenez le cordon d'alimentation du transformateur.
Plus à droite de la pièce se trouve une collection de cranes d'animaux. Sur le bureau du fond se trouvent un ordinateur et un téléphone. Allumez l'ordinateur à partir de la mini-tour.

- Utilisez votre clé informatique (Kit CSIA) sur la mini-tour pour récolter des informations sur le système d'exploitation de l'ordinateur. Effectuez une analyse informatique sur le fichier recueilli. L'ordinateur est verrouillé par un mot de passe d'un haut niveau de protection. Il faudra en parler à Garris.

Au centre du laboratoire, regardez la table d'autopsie. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Paloma Hernandez. Cela ne présage rien de bon !

- Ouvrez la chambre froide, elle renferme le corps d'une des victimes, dont la main a été coupée. Utilisez la pince pour prélever un échantillon de la peau. Faites une analyse chimique pour découvrir la date de la mort : 1993. Pourquoi avoir conservé un corps si longtemps ?

- Dans le recoin du laboratoire se trouve une armoire forte de couleur bleue. Utilisez votre pick-gun pour l'ouvrir. A l'intérieur, un carton contient tout le nécessaire pour séquestrer des victimes.

- Utilisez le spray du kit sur le carton pour révéler une trace de sang. Appliquez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est A-. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Ellen Dunnigan.

Débloquez la porte métallique avec votre clé électronique pour passer dans la pièce suivante.

Le couloir (sous-sol)

Les marques par terre proviennent du frottement d'un objet lourd, traîné pour franchir la porte. En regardant bien le sol sur le côté de l'escalier, les pavés ont été récurés.

- Utilisez le spray du kit sur cette zone pour révéler une grosse tache de sang. Appliquez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est A+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Janet Connelly.

La salle des tortures (sous-sol)

Vous pénétrez dans la salle des tortures. La chaise électrique dont Paloma parlait était positionnée au centre de la pièce. Sur la porte faisant mention de Paloma est indiqué le message " une seule chance ".

- Au sol, sous le coffret électrique, il y a quelque chose qui brille. Utilisez le microscope numérique pour identifier des débris de verre. Prenez la pince pour prélever un échantillon de verre. Faites une analyse chimique pour découvrir que ces morceaux de verre proviennent d'une paire de lunettes.

- Appuyez sur le bouton qui alimente le coffret électrique et ouvrez ce dernier. Déposez de la poudre à empreintes sur le levier. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte digitale. Elle correspond à celle de Paloma Hernandez.

La cellule (sous-sol)

Regardez au pied du lavabo, et ramassez le collier électronique. Profitez qu'il y ait de l'eau à ce niveau pour mouiller votre éponge (cette action est aussi possible dans la cuisine). Regardez les graffitis sur le panneau du fond et prenez une photographie avec le Smartphone.

- Effectuez le transfert de la photo vers le kit CSIA. Exécutez une analyse Database pour identifier l'écriture du tueur.

Sur le mur, il y a un message laissé par le tueur : " trop tard ". Déplacez l'armature métallique du lit et grimpez dessus

pour atteindre l'armoire de secours. A ce moment, un reptile surgit et vous mord. Il faut rapidement prendre un sérum anti-venin pour éviter la mort. Injectez-vous le sérum, en le déplaçant de l'inventaire sur la carte d'agent du FBI. Si vous n'avez pas récupéré le sérum, allez dans la salle de bains du premier étage et récupérez-le dans la boîte de secours.

- Avant de partir, regardez près du matelas, par terre, il y a des tessons de verre. Il y a du sang dessus. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Paloma Hernandez.

Traversez la salle de torture et empruntez l'escalier du couloir.

La morgue (sous-sol)

Sur la gauche se trouvent les chambres froides dans lesquelles sont conservés les corps. Un pupitre à code numérique déverrouille les portes. Pour connaître les codes, il faut aller voir dans le Smartphone les dates d'enregistrement des trois interviews : 10/22, 02/29 et 01/13. Entrez successivement les codes 1022, 0229 et 0113 en appuyant sur la touche OK. Ouvrez les tiroirs et lisez les étiquettes qui sont fixées aux mannequins. Les intentions du Bourreau sont limpides ; éliminer Paloma Hernandez, Hawker et Victoria Mc Pherson.

- Sur le collecteur, près de la blouse blanche, il y a des gouttes de sang. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est B+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Joyce Dickinson.

- Il y a quelque chose de bizarre sur la manche de la blouse. Utilisez le spray pour révéler des traces de sang. Appliquez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est A+. Faites une analyse Database ; mais l'individu n'est pas répertorié. Vous contactez Claire pour lui demander une recherche plus approfondie. Sur les carreaux du mur le tueur a laissé un message : " mort ".

- Sur la table d'autopsie, utilisez un tampon de prélèvement sur les traces de sang pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Olivia Wong.

- Ouvrez la porte du fond. Elle est condamnée. Il y a des traces sur le mur. Utilisez le microscope numérique pour révéler des traces de couleur. Appliquez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Les traces proviennent de vernis à ongles laissées par une victime.

- Il y a une empreinte de pied nu sur le sol, en face du monte-charge. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte et effectuez une analyse Database. L'empreinte de pied fait 38 de pointure, comme Paloma Hernandez.

Le monte-charge n'est pas forcément utilisable, si vous n'êtes pas arrivé par celui-ci. Dans ce cas, rebroussez chemin jusqu'à l'entrée des sous-sols, pour emprunter l'autre escalier qui descend vers la chaufferie.

La chaufferie (sous-sol)

Claire vous envoie le résultat de sa recherche concernant le symbole gravé dans le pilier du auvent. Effectuez le transfert de la photo du Smartphone vers le Kit CSIA. Le symbole correspond à un insigne d'une unité spéciale des Marines.

Au bas de l'escalier se trouve un tableau noir sur lequel est notée la phrase : " la sentence est prononcée ". Le tableau doit sûrement cacher un passage. Déplacez-le. Le mur est recouvert d'un enduit fraîchement posé. Vous n'avez pas encore de masse pour le défoncer. Sur l'établi de la chaufferie, récupérez une masse de démolition. Sur la bonbonne de gaz, il y a les coordonnées de la station-service, comme indiquée sur la facture par Paloma.

- Il y a des fragments brûlés au bas de la chaudière. C'est un morceau de carte de crédit, appartenant à une des victimes. Utilisez le microscope numérique pour découvrir des cheveux brûlés. Avec la pince, faites un prélèvement et effectuez une analyse chimique des cheveux. Ils sont synthétiques et proviennent d'une perruque.

Avec la masse, défoncez le mur d'enduit pour vous retrouver dans la morgue. C'est une autre possibilité pour se déplacer dans les sous-sols.

L'arrière-cour

Maintenant que vous avez récupéré une masse, brisez le cadenas de la remorque. Prenez une corde qui peut servir dans le monte-charge pour descendre à la morgue. C'est une autre possibilité pour se déplacer dans les sous- sols.

Nettoyez avec l'éponge mouillée la plaque d'immatriculation de la remorque. Le numéro est RZZ-354. Téléphonez à Claire pour qu'elle fasse une recherche sur le véhicule associé.

Un moment plus tard, Claire vous téléphone et vous indique que l'ancien propriétaire de la remorque se souvient d'un nom : Karlson ou approchant. Claire confirmera le nom de David Karson.

Le palier du 1er étage

Allez retrouver Garris pour qu'il vous aide à contourner la protection de l'ordinateur du laboratoire. Si Garris a terminé le déverrouillage de la porte métallique (suivant les actions que vous avez déjà effectuées), vous entrerez automatiquement. Sinon, vous pouvez continuer à explorer la maison (voir la suite, plus loin dans la solution).

La chambre brûlée du 1er étage

Au moment où vous pénétrez pour la première fois dans la chambre brûlée, vous êtes plongé dans un rêve.

Illusion du passé - Chicago - 3 janvier 2005, 09:00 PM - Victoria Mc Pherson

L'armoire et le casier à classeurs sont verrouillés. Sur la table à tréteaux récupérez un outil de modelage pointu. De l'autre côté de l'atelier, ramassez un autre outil de modelage souple. Dans l'inventaire, associez les deux outils pour former un outil de crochetage improvisé. Ouvrez l'armoire avec l'outil de crochetage. Fouillez dans les tas de chiffons et prenez la cape du tueur. Crochetez le verrou du casier à classeurs. Ouvrez le classeur du haut et numérisez les deux documents avec votre Smartphone. Vous découvrez que Richard (votre compagnon) est le petit-fils d'un meurtrier. Ouvrez le classeur du milieu et prenez la page de confessions d'Herbert Ackerman. Richard arrive à ce moment. Dialoguez avec lui. Richard est le meurtrier !
Au moment où Richard dévoile le tableau, Garis vous sort de votre rêve.

La maison du Bourreau - 24 octobre 2008 - Victoria Mc Pherson

La chambre brûlée du 1er étage

Sur la table se trouve un ordinateur de contrôle des caméras vidéo. Le pupitre de commandes est hors service, le pavé numérique a été démonté. Ramassez sous la table un transformateur sans cordon. Dans votre inventaire, associez le transformateur avec le cordon récupéré dans le laboratoire. Raccordez le transformateur, sur la prise en haut à gauche du pupitre de commandes. Le pupitre est allumé mais ne fonctionne toujours pas. Raccordez le haut-parleur sur la prise en haut à droite du pupitre de commandes. Rien ne fonctionne. Il faudra demander à Garris de s'en occuper. Ramassez le tisonnier qui est près du foyer à bois. Ouvrez la porte-fenêtre avec votre pick-gun.

Le balcon du 1er étage

Il y a des traces sur la rambarde. Utilisez le spray pour révéler des traces de sang. Appliquez un tampon de prélèvement sur les traces de sang pour en faire une analyse chimique. Le groupe sanguin est O+. Faites une analyse Database pour découvrir que ce sang est celui de Gary Anderson (personne disparue en 2008).

Le palier du 1er étage

Il reste la porte qui mène au grenier à ouvrir. Utilisez la masse ou le tisonnier pour défoncer la serrure.

Le balcon du second étage

Sur la rambarde est fixé un appareil électronique avec une antenne. Avec la pince, récupérez le vieux chewing-gum et

faites une analyse chimique. Il y a des traces de salive. Votre kit n'a pas la capacité d'analyse de l'ADN alors téléphonez à Claire pour qu'elle prenne ce travail à sa charge. Sur le boîtier électronique, connectez votre clé pour rapatrier les données informatiques. Effectuez une analyse du fichier pour identifier le logiciel de brouillage ADSX.

La cour

James Hawker, votre ancien coéquipier, est arrivé. Profitez que Garris est présent pour lui demander de vous aider à débloquer l'ordinateur du laboratoire. Mais l'informatique n'est pas son rayon. Demandez-lui de réparer la console de la chambre du premier. Il y va immédiatement. Parlez à James des raisons de sa venue. Il se retire dans le séjour de la maison. Poursuivez vos recherches. Téléphonez à Claire pour connaître le parcours de Hawker. Apparemment, il fait des petits boulots ; il vaut mieux rester sur ses gardes !

La chambre brûlée du 1er étage

Rejoignez Garris. Il a besoin du manuel technique de la console. Parlez-lui du système de brouillage qui est en haut de la maison. Le système ADSX permet d'isoler la maison de ses alentours.

Le séjour

Allez prendre des nouvelles de James, de sa nouvelle vie. Il faudra hausser le ton pour remettre les pendules à l'heure. Après cet échange houleux, reprenez l'initiative et faites la paix avec James. Alors seulement, James vous communiquera ses informations concernant le cinéma et une actrice : Véronica Lake. Demandez à James de vous aider à débloquer l'ordinateur du laboratoire. Il s'y rend immédiatement.

Le laboratoire (sous-sol)

Il ne faudra que quelques minutes à James pour trouver le mot de passe de l'ordinateur. Vous reprenez la main sur le PC. Faites une recherche Internet pour télécharger le manuel de la console à réparer. Le manuel s'imprime automatiquement. Recherchez des informations sur Véronica Lake. Vous pouvez regarder aussi les photographies des victimes du tueur. Passez au répertoire du contrôle des accès. Seule l'écoutille est peut être déverrouillée. Mais il faut un mot de passe ! Ouvrez le répertoire des codes. Essayez de lire le fichier texte, mais il est crypté. Enfin, vous pouvez visionner les vidéos enregistrées par les caméras de surveillance du groupe 6. Ce sont des images du bunker. Insérez la clé informatique du Kit d'analyse pour décrypter le fichier. Ouvrez à nouveau le répertoire des codes et vérifiez que le fichier texte est lisible. Ce fichier indique que pour l'écoutille est il faut ajouter D55 à la référence. Vous remarquez une liste de corrélations entre le nom des victimes du Bourreau et d'autres noms. James vous explique l'obsession du Bourreau. Il faut maintenant trouver où se trouve l'accès au bunker. Avant de partir, prenez le manuel technique sorti de l'imprimante.

La chambre brûlée du 1er étage

Donnez le manuel technique de la console à Garris. Après quelques instants, le système est presque opérationnel. Utilisez le pupitre de commandes pour écouter les enregistrements. C'est le troisième qui est intéressant : vous reconnaissez la voix de Paloma.

La cuisine

Parlez au shérif de l'affaire Anderson. Faites un deal pour vous aider mutuellement dans vos dossiers respectifs. Vous informez le shérif des traces de sang trouvées sur le balcon du premier. Anderson peut être considéré comme mort. Le shérif vous rend l'appareil et vous apprend qu'il existe un abri antiatomique sous la maison.
Mais personne ne connaît les accès. Demandez au shérif son détecteur de métaux. Elle vous remet la clé de voiture de police.

La cour

Avec la clé électronique de la voiture de police, ouvrez le coffre et prenez le détecteur à métaux. Lisez les instructions qui s'affichent sur l'écran. Pour trouver un sas métallique, il faudra sélectionner le réglage n° 3, correspondant à la détection de métaux ferreux de volume important.

L'arrière-cour

En traversant l'arrière-cour, vous recevez le rapport d'analyse de Claire, à propos du chewing-gum trouvé sur le toit. La salive ne correspond à aucune empreinte ADN connue du FBI.

Dans l'inventaire, réglez la sélectivité du détecteur de métaux sur 3. Prenez-le et passez en revue les différents objets ferreux. Utilisez le détecteur sur le bidon de couleur grise. Vous renversez le bidon et dégagez les planches avec le tisonnier. Le panneau du sas est bloqué. Il y a une référence sur une plaque : H1103123.

Le laboratoire (sous-sol)

Utilisez l'ordinateur dans le répertoire des contrôles d'accès. Pour déverrouiller l'écoutille est, il faut entrer le code H1103123D55, correspondant au numéro de plaque découvert sur le panneau du sas et du suffixe D55 indiqué dans le fichier décrypté. L'abri antiatomique est ouvert.

En sortant de la maison, le shérif vous retrouve. Au moment où vous descendez le perron, une flèche lui transperce le coeur. Tous les autres policiers ont été abattus. Vous êtes kidnappé.

Illusion du passé - Chicago - 3 janvier 2005, 09:15 PM - Victoria Mc Pherson

Regardez les peintures et le croquis. Parlez avec Richard. Le feu dévaste l'atelier.

La maison du Bourreau - 24 octobre 2008, 11:45 PM - Paloma Hernandez

La cellule de Paloma

Discutez avec le Bourreau. Une fois parti, regardez par l'ouverture de la porte de la cellule et discutez avec Gary Anderson. Il a été capturé par le Bourreau alors qu'il chassait le cerf autour de la maison. Anderson jette une fourchette, mais elle tombe dans le couloir, au pied de la porte. Tirez la caisse qui est dans la cellule. Ramassez le tuyau métallique qui est par terre entre les étagères. Sur le mur du fond, un objet brillant est coincé dans une fissure. Tirez le lit pour récupérer la ficelle au bas de l'étagère. Avec la barre métallique, forcez sur la porte du placard. Ramassez par terre un aimant qui s'est décroché de la porte. Récupérez un bidon en plastique. Poussez le lit à nouveau pour récupérer à l'aide de l'aimant la bague qui est coincée dans la fissure. Dans l'inventaire, associez l'aimant avec la ficelle. Regardez par la fente de la porte de la cellule et utilisez l'aimant et sa ficelle sur la fourchette. Regardez la trappe d'aération, en haut du mur. C'est trop haut. Déposez le bidon en plastique dessous pour y grimper. Avec la fourchette, dévissez les deux vis qui maintiennent la trappe. Passez par le conduit d'aération.

Le couloir de l'abri

Regardez à travers l'ouverture de la cellule de Victoria. Essayez de la sortir de son sommeil. A l'autre bout du couloir, ouvrez la boîte de secours et récupérez une trousse de premiers soins et un spray désinfectant coloré. Regardez la boîte d'amphétamines vide !

Le déverrouillage du panneau du sas est effectué en appuyant sur le bouton vert qui se trouve à côté de l'échelle. Mais une sortie prématurée sous le regard des caméras risque d'être fatale.

Parlez à Anderson des amphétamines. Il vous remet la tablette de cachets d'amphétamine en échange de la bague. Discutez aussi du digicode. Anderson vous indique que le code commence par un 4, le dernier est un 5.

Regardez à nouveau à travers l'ouverture de la cellule de Victoria. Remettez-lui les amphétamines et discutez du digicode. Victoria se souvient des noms associés aux victimes : MARTIN et STANTON.

Une suite logique peut être la suivante, elle correspond avec les indications d'Anderson :

(1 - A) (1 - J) (1 - S)
(2 - B) (2 - K) (2 - T)

(3 - C) (3 - L) (3 - U)
(4 - D) (4 - M) (4 - V)
(5 - E) (5 - N) (5 - W)
(6 - F) (6 - O) (6 - X)
(7 - G) (7 - P) (7 - Y)
(8 - H) (8 - Q) (8 - Z)
(9 - I) (9 - R)

Le nom de MARTIN correspond au code 419295.
Le nom de STANTON correspond au code 1215265.
Ouvrez la cellule de Victoria en composant le code 1215265.

La maison du Bourreau - 24 octobre 2008 - Victoria Mc Pherson

La cellule de Victoria

Récupérez sur la table le morceau de pain d'épices. Le détecteur de métaux est appuyé sur le bord de la table ; prenez-le. Parlez à Paloma, puis sortez de la cellule.

Le couloir de l'abri

Tous les objets que Paloma possédait sont dans le coffret d'inventaire du couloir. Allez les récupérer. Parlez à Anderson au travers des barreaux et donnez-lui le pain d'épices. Victoria croyait Gary Anderson mort ! Masquez la supervision des 3 caméras en injectant du spray désinfectant sur l'objectif.

L'arrière-cour

Le Bourreau est vicieux, il a parsemé son antre de pièges. Deux erreurs seront fatales. La trousse de survie permet de récupérer de l'énergie. De l'autre côté du grillage, James Hawker est pendu à un arbre ! Plusieurs mines sont placées devant l'escalier du perron. Approchez-vous de l'escalier et observez de plus près la mine. Pour la neutraliser, il faut simplement y poser un poids. Mais attention, deux autres sont dissimulées. Utilisez le détecteur à métaux réglé sur la position n°1 pour positionner les deux autres mines. Allez récupérer la cible du tir à l'arc. S'il n'y a pas assez d'espace dans votre inventaire, redescendez dans l'abri pour le décharger. Posez la cible sur l'une des mines. Les autres objets suffisamment lourds pour neutraliser les mines sont la grille d'aération qui se trouve dans le couloir de l'abri et le caillebotis situé près du passage vers la cour. La cuisine de la maison est maintenant accessible.

Il n'est pas possible de passer directement dans la cour sans se faire électrocuter. Un nouveau petit coffret a été placé sur le grillage pour commander ce piège. Le coffret est verrouillé. Avec le détecteur à métaux réglé sur la position n°4, balayez le sol. Vous trouvez une roue de bicyclette. Récupérez deux rayons pour fabriquer un outil de crochetage improvisé. Avec celui-ci, ouvrez le coffret sur le grillage. A l'intérieur, le digicode est bloqué par une plaque vissée. Utilisez la fourchette pour retirer l'entrave. Récupérez le boîtier à touches. Au bas du coffret sont gravés un motif et 3 lettres : SSP. Sur le socle, un autre objet vient se connecter. Maintenant que le clavier est retiré, le passage vers la cour est libre.

La cour

A gauche, sur le pilier du garde bois, vous retrouvez l'inscription SSP8541. Approchez-vous des corps des agents de Police. Vous ramassez un canif et une montre à quartz avec pile. Dans votre inventaire, combinez le canif avec la montre pour récupérer la pile. Ouvrez le coffre de la voiture pour prendre la lampe multi-spectre. Avec le détecteur à métaux, vous pouvez déceler sur le terrain une poignée de clous rouillés, une vieille boîte de conserve et un manche d'outil en fer. Montez les escaliers du perron et remarquez dans la poutre à gauche qu'une balle est logée dans le bois. Entrez dans la maison.

L'entrée

Observez le rat mort. Sa présence indique un nouveau piège. Utilisez votre spray désinfectant sur l'entrée du séjour

pour faire apparaître des fils tendus. Coupez les fils avec votre couteau. De même, avant de monter à l'étage, prenez soin de visualiser les fils et de les couper.

Le séjour

Un émetteur laser et un réflecteur sont disposés dans la pièce ; ils ne sont pas branchés. Vous pouvez regarder les images à la TV.

La cuisine

Dans le réfrigérateur se trouve une enveloppe rouge avec une carte à puce. Il est indiqué que Gary Anderson a repris la formation d'une équipe de base-ball.

La salle de bains du 1er

Dans la boîte de secours, vous trouverez une trousse de premiers soins.

La chambre du 1er

L'armoire peut servir de réserve pour votre inventaire.

La chambre brûlée du 1er étage

Près du mannequin se trouve une enveloppe rouge avec une carte à puce. C'est un rapport médical à propos de David Karson. Ce dernier a une phobie des serpents.

Le balcon du second étage

Ramassez une télécommande que le Bourreau a dû perdre.

Le laboratoire (sous-sol)

Une bonbonne de gaz est fixée au plafond, prête à cracher son gaz mortel ! Une série de réflecteurs est disposée dans le labo. Il n'y a pas de lumière visible à l'oeil nu. Il y a un emplacement sur le mur, près de la colonne d'eau. Disposez la lampe multi-spectre à cet endroit. Cela fait apparaître des rayons de couleur jaune entre les réflecteurs. Les 4 faisceaux jaunes vont se concentrer sur un boîtier de réception qui se trouve près de l'ordinateur. Il ne faut pas couper le rayon qui se termine sur le boîtier de réception. Près des jerricans, il y a une prise électrique. Branchez l'émetteur laser que vous avez récupéré dans le séjour.

Des rayons de couleur rouge se mêlent aux premiers.
Maintenant, le récepteur est alimenté par les deux faisceaux jaune et rouge. Vous pouvez donc franchir les rayons jaunes. Les rayons verts se terminent sur un autre boîtier de réception. Faites pivoter l'émetteur laser situé à gauche de la salle (en vue de dessus). Disposez le réflecteur que vous avez récupéré dans le séjour, sur son socle prévu à cet effet. Les deux rayons de couleur jaune et vert se concentrent sur le boîtier de réception. Vous pouvez donc franchir le rayon vert et éteindre le boîtier de réception. Faites pivoter l'émetteur laser qui émet les rayons verts. Les deux rayons de couleur rouge et vert se concentrent sur le premier boîtier de réception. Vous pouvez maintenant franchir les rayons rouges et éteindre le boîtier de réception. Comme les deux boîtiers sont hors service, le mécanisme de la bouteille de gaz s'éteint, ainsi que les émetteurs lasers. Il n'y a plus de danger.

Essayez de vous connecter sur Internet, mais le mot de passe a changé ! Le Bourreau vous appelle sur votre portable. Il arrive pour vous éliminer d'une balle. Le temps est très limité. Le seul moyen d'en réchapper est de se cacher sur place dans la chambre froide. Une fois le danger passé, sortez de la maison par la cuisine.

L'arrière-cour

Retournez jusqu'au boîtier de commandes électriques sur le grillage. Déposez la télécommande trouvée sur le balcon du second étage, ainsi que le boîtier à touches. Activez le boîtier en entrant le code 8541. Récupérez la télécommande

initialisée. Utilisez votre Smartphone pour appeler le tueur. Lorsqu'il pénètre dans l'arrière-cour la décharge électrique le foudroie. Ramassez la clé électronique du tueur, qui se trouve près du corps. Fouillez ses vêtements pour découvrir les inscriptions : NAMLECKO et SSP. Le panneau de l'abri est verrouillé. Il faut le contrôler de l'ordinateur.

Le laboratoire (sous-sol)

Entrez le mot de passe NAMLECKO pour démarrer l'ordinateur. Ouvrez le répertoire du contrôle des accès. Déverrouillez l'écoutille est avec le code H103123D55. Profitez-en pour regarder les documents du dossier Karson. Le visage de David Karson correspond au prisonnier qui est resté dans l'abri avec Paloma !

La cellule d'Anderson

La décoration est bien celle d'un malade. Des photographies montrent Karson dans ses sinistres actions.

La cellule du tueur (Karson)

Avec la clé électronique, ouvrez la porte du fond du couloir. Ramassez le pick-gun près de la table. Sur la table de bureau, récupérez un tendeur en acier. Dans votre inventaire, associez le pick-gun et la pile ; puis le tendeur. A gauche de la table, récupérez une rallonge électrique. Dans l'autre coin de la cellule, sur la table, collectez un ruban adhésif, un canif et du fil de nylon.

Vous retrouvez votre kit d'analyse CSIA. Enfin, dans la caisse au sol, prenez une trousse de premiers soins et une mine. Dans votre inventaire, associez la mine et le ruban adhésif. L'affiche sur le mur révèle la signification des lettres SSP : Scout Sniper Platoon.

Il y a des prospectus qui traînent sous le lit. Utilisez-y la poudre à empreintes pour révéler un indice. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte digitale. L'empreinte correspond à celle de Terence Curtis.

La cellule d'Anderson

Muni de votre kit d'analyse, déposez de la poudre à empreintes sur les barreaux de la cellule pour révéler un indice. Utilisez le scanner 3D sur l'empreinte. Effectuez une analyse Database sur l'empreinte digitale. L'empreinte correspond à celle de David Karson. Faites de même sur les journaux, au pied du lit.

Montez sur le lit pour vous approcher de la grille d'aération. Déposez-y la mine munie de l'adhésif et fixez le fil de nylon pour la faire exploser. Empruntez le nouveau passage.

Le couloir de l'abri

4 portes donnent dans ce couloir. Une des portes permet de retourner dans la première partie connue de l'abri. C'est notamment nécessaire pour récupérer des objets de l'inventaire, déposés dans l'armoire du couloir. Utilisez le pick-gun pour ouvrir la porte en face de la gaine d'aération.

La salle de contrôle

L'ordinateur est éteint ; l'allumage est contrôlé par un système biométrique. Il faudrait une empreinte du tueur. Récupérez le clavier d'ordinateur et une clé de bricolage. L'échelle monte vers un autre panneau d'accès de l'abri. Appuyez sur le bouton de déverrouillage qui se trouve à côté des barreaux et montez en surface.

L'extérieur de la propriété

Vous arrivez de l'autre côté du grillage de la propriété, près du corps suspendu de Hawker. Une plaque d'identification porte le numéro : H061914. Utilisez votre canif pour couper la corde.
Le corps s'écrase au sol et vous découvrez le visage de votre coéquipier Garris ! Pourquoi avoir inversé les vêtements entre Hawker et Garris ? Observez le corps de plus près ; une carte mémoire est tombée de sa poche. Avec votre Smartphone, écoutez le message enregistré par le Bourreau. Transférez l'enregistrement du Smartphone au Kit

d'analyse pour identification de la voix. Effectuez une analyse informatique de l'enregistrement, mais la reconstitution est impossible car le fichier est incomplet. Retournez dans l'abri.

Le couloir de l'abri

Lisez sur la plaque d'identification la référence de la nouvelle porte : T082445. Sur le pas de porte, il y a des traces de sang frais. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le sang est d'origine humaine. Le groupe sanguin est A+. Faites une analyse Database pour apprendre que ce sang est celui de David Karson. Passez de l'autre côté de la porte à volant.

L'escalier de l'abri

Lisez sur la plaque d'identification de l'autre côté que la référence est bien : T082445. Il y a encore du sang au pied de l'escalier. Utilisez un tampon de prélèvement pour en faire une analyse chimique. Le sang est d'origine humaine. Le groupe sanguin est A+. Faites une analyse Database pour apprendre que ce sang est celui de David Karson.

Montez les marches de l'escalier et approchez-vous de la porte du fond. A gauche, la plaque d'identification est illisible. La porte est verrouillée. Il y a un boîtier de commandes à proximité, il n'a plus son volant de contrôle.

L'arrière-cour

Retournez près du corps du tueur et coupez-lui un doigt avec l'un de vos canifs.

La cour

Montez sur le perron et analysez la balle qui s'est logée dans la poutre de bois. Prenez la balle à l'aide de la pince de prélèvement. Effectuez une analyse chimique, puis une analyse Database. Le sang sur la balle de 9mm est celui de Garris.

L'entrée de la maison

Essayez de descendre dans la cave par la porte métallique. Elle est maintenant verrouillée. Retournez dans l'abri.

La salle de contrôle de l'abri

Utilisez le doigt sectionné du tueur sur le coffret de contrôle de l'ordinateur. Les écrans s'éveillent. Pour accéder aux fichiers, il faut entrer le code correspondant à la date de la marque de chewing-gum : 1884. Explorez les lieux avec le réseau de caméra disposé dans la propriété. Le groupe de caméra n°4 est crypté. Entrez dans le répertoire de contrôle des accès. Vous n'avez pas encore le mot de passe pour déverrouiller la porte du haut.

Utilisez la clé informatique du Kit d'analyse sur le coffret de contrôle de l'ordinateur pour décrypter le groupe 4 de caméra. Utilisez l'ordinateur pour visualiser les images du groupe 4. Paloma est enchaînée sur un fauteuil roulant et le tueur se prépare à la supprimer. Il faut gagner du temps. Parlez à Karson.

La chaufferie (sous-sol) - Paloma

Le temps est limité. Pendant que Victoria maintient l'attention de Karson sur son écran, dirigez-vous vers l'établi où se trouve une scie circulaire. Une fois les liens coupés, dirigez-vous vers la table ronde où se trouve une clé. Maintenant que la chaîne est retirée, fuyez !

La salle de contrôle de l'abri - Victoria

Le temps est limité. Regardez les images des caméras du groupe 4 donnant dans la chaufferie de la maison. Sur la citerne, le code D090746 apparaît. Utilisez le contrôle des accès pour déverrouiller la porte du haut avec ce code. Karlson entend le bruit et se dirige vers l'accès. Vous aussi, vous courez vers la porte du haut de l'escalier de l'abri. A ce moment, un jet de flammes stoppe votre progression.

Le laboratoire (sous-sol) - Paloma

Le temps est limité. Il faut bloquer la porte. Allez jusqu'à l'armoire forte bleue et récupérez l'étagère métallique. Coincez cette étagère sur la porte. Le blocage des lignes téléphoniques semble être supprimé. Utilisez le téléphone fixe près de l'ordinateur pour contacter Victoria.

La salle de contrôle de l'abri - Victoria

Dès votre retour, sur les caméras, vous visualisez l'arrivée de Hawker qui est en vie. Il tire sur Karson et retrouve Paloma. Cette histoire est peut-être terminée ? Sortez de l'abri pour les retrouver.

L'arrière-cour

Hawker vous téléphone, mais la communication a été coupée.

Le laboratoire (sous-sol)

En bas de l'escalier gît le corps de Karson, tué d'une balle dans la tête. Ramassez une clé électronique. Observez le revolver de 9mm, c'est celui de Hawker ! Avec la pince de prélèvement, extirpez la balle qui est plantée dans le mur. Faites une analyse chimique du sang qu'elle contient. Le groupe sanguin est A+. Faites une analyse Database pour apprendre que ce sang est celui de David Karson.
Expertisez une seconde fois la balle pour confirmer qu'elle provient du pistolet de Hawker. Vous appelez Hawker et abordez les différents sujets de conversation. Essayez de vous introduire dans l'ordinateur du laboratoire ; le mot de passe a été changé. Ouvrez l'armoire forte de l'autre côté de la pièce. A l'intérieur du masque apparaît le mot : TRAHISON. Sur l'écran de l'ordinateur, vous voyez Hernandez sur son fauteuil de mort. Vous téléphonez à Hawker. Epuisez tous les sujets de conversation.

La chaufferie

Hawker vous attend. Des jets de flammes vous empêchent de passer.

Illusion du passé - Chicago - 3 janvier 2005 - Victoria Mc Pherson

L'altercation entre Victoria et Richard est violente. L'atelier s'embrase et Richard se jette dans les flammes. Le temps est limité, il faut s'enfuir. Ramassez près des bidons rouges une chaîne et un crochet. Dans votre inventaire, associez le crochet et la chaîne pour obtenir un grappin improvisé. Touchez le baril rouge. Il est brûlant ! Utilisez la cape du tueur dans l'évier pour la mouiller. Déposez la cape humide sur le baril pour pouvoir attraper une perche. Passez sous la poutre métallique pour apercevoir la fenêtre en haut de l'atelier. Utilisez la perche pour l'ouvrir. Servez-vous du grappin sur la poutre pour sortir de l'atelier par la fenêtre.

La maison du Bourreau - 25 octobre 2008 - Victoria Mc Pherson

La chaufferie

L'atmosphère est asphyxiante. Le temps est limité, il faut arrêter les vapeurs toxiques et aérer la chaufferie. Prenez le boîtier à touches qui se trouve sur la chaudière, d'où s'échappent les fumées. Cela interrompt la production de vapeurs toxiques. Ouvrez les 4 soupiraux de chaque côté de la chaufferie en agissant sur les manettes de commandes, fixées sur chaque mur. La pièce est maintenant aérée.

Pour pouvoir sortir de la chaufferie et remonter dans les étages de la maison il faut arrêter les jets de flammes en tournant le volant de la bouteille de gaz. Cela pourra être utile pour accéder à l'armoire inventaire et échanger les objets. Avec votre clé de bricolage, déboulonnez le volant de la chaudière. Récupérez sur l'établi un fer à souder.

Pour vous rappeler le numéro de code de la porte du haut, regardez sur la citerne : D090746. Déposez le boîtier à touches sur le coffret, à gauche de la porte. Composez le code D090746B2 ou déverrouillez l'accès 2 du Bunker.

L'escalier de l'abri

Utilisez le volant de la chaudière sur la valve du boîtier de commandes se trouvant juste avant les jets de flammes. Dans tous les cas, Victoria pourra franchir les jets de flammes. Descendez l'escalier.

La salle de contrôle de l'abri

Utilisez l'ordinateur pour accéder au réseau de caméras. Repérez où se trouve Hawker. En regardant les images du groupe C, vous apercevez Hawker, dans la cuisine de la maison. Retournez sur vos pas, vers la cuisine.

La cuisine

Vous entrez revolver au poing dans la cuisine. Surpris dans ses préparatifs, Hawker vous bouscule et s'enfuit par l'arrière de la maison. Approchez-vous du plan de travail pour récupérer un détonateur et un pain de C-4. Dans votre inventaire, associez le C-4 et le détonateur pour obtenir une bombe au C-4.

Le couloir de l'abri

La porte bloquée doit certainement retenir Paloma. Déposez la bombe au C-4 sur la porte. Dans votre inventaire, associez le fer à souder avec la rallonge électrique. Déposez le dispositif sur la bombe pour chauffer le détonateur. Raccordez l'autre extrémité du câble électrique dans la prise de courant. L'explosion vous permet de retrouver Paloma.

La prison de l'abri (côté visiteur)

Paloma est harnachée sur le fauteuil électrique, derrière une vitre blindée. Il n'est pas possible de lui parler. Dans l'angle de la prison se trouve un ordinateur dont le clavier a été détruit par l'explosion. Remplacez-le par le clavier de rechange trouvé dans la salle de contrôle. Connectez-vous au réseau de caméras. En visualisant les images du groupe E, vous apercevez Hawker en embuscade, derrière des citernes ; armé ; prêt à vous abattre. Il détient un détecteur de mouchard. Ce dernier est placé dans votre Smartphone. Récupérez le mouchard électronique. Franchissez la porte menant vers Hawker.

La salle des citernes de l'abri

La séquence d'infiltration suivante nécessite impérativement trois actions. Avancez vers l'hélice de la ventilation. Lorsque votre champ de vision parcourt l'allée centrale, entre les citernes, vous apercevez une marque de sang sur le sol. Juste à droite de la tache, une ombre bouge au pied du lot de citernes ; c'est Hawker ! Poursuivez votre approche sur la gauche et appuyez sur le bouton de commandes de l'hélice pour activer sa rotation et couvrir le bruit de vos pas. Avancez une fois de plus entre l'hélice et les citernes. Sur la droite, déposez le mouchard électronique sur la citerne. Passez entre les rangées de citernes pour contourner Hawker. Son attention sera tournée dans la direction du mouchard. Vous prenez Hawker à revers pour l'arrêter. Sans hésiter, vous tirez sur lui lorsqu'il voudra vous abattre. Ramassez l'ordinateur de poche endommagé. Prenez le pistolet chargé dans la main de Hawker. A côté du corps, récupérez la clé électronique de Hawker. Empruntez le passage ouvert.

Le petit bureau de l'abri

Récupérez sur le bureau le câble de connexion et le pick-gun de Hawker. Le tiroir du bureau est verrouillé. Regardez sur le tableau d'affichage la check-list NEMESIS établie par Hawker. De l'autre côté de la pièce, sous le lit, ouvrez la boîte à outils. Récupérez un jeu de pinces crocodiles, une pince coupante isolée, une bobine de fil électrique et une lamelle de cuivre. Dans votre inventaire, associez le pick-gun de Hawker, avec la lamelle de cuivre pour rendre l'outil opérationnel. Utilisez l'un ou l'autre des pick-guns pour ouvrir le tiroir du bureau. Récupérez un cutter en métal.

La salle des citernes de l'abri

La porte donnant dans la prison est verrouillée. Utilisez la clé électronique de Hawker sur le verrou électronique. Entrez dans la prison.

La prison de l'abri (côté prisonnier)

Paloma est harnachée. A l'écran de TV, Hawker avait tout préparé, au cas où il viendrait à mourir. Il faut délivrer Paloma. Il n'y a qu'une seule chance de la sauver. Le compte à rebours est déclenché. Si vous n'arrivez pas à délivrer Paloma, vous visionnerez la première et triste fin du jeu.

Pour délivrer Paloma de sa chaise électrique, il existe deux possibilités :

- Regardez dans l'angle de la pièce ; il y a un coffret métallique boulonné. Reculez et visez-le (l'icône prend la forme d'un viseur). Sous le capot se trouve un variateur de tension qu'il faut bloquer avec un isolant. A l'intérieur du capot retourné se trouve de la mousse isolante. Avec votre cutter, découpez un bloc de mousse isolante. Prenez cette mousse et déposez-la sur le variateur. Prenez votre pick-gun et déverrouillez les quatre fers retenant Paloma sur sa chaise. Paloma est délivrée.

- Dans votre inventaire, associez la pince coupante et la bobine de fil électrique pour obtenir un morceau de fil électrique. Renouvelez l'opération 4 fois. Associez chaque morceau de fil électrique à un jeu de pinces crocodiles pour obtenir 4 fils électriques, avec pinces (shunt). Déposez un shunt sur chaque bracelet de la chaise électrique, puis ouvrez les bracelets à l'aide d'un pick-gun. Paloma est délivrée.

La machination d'Hawker n'est pas terminée ! Il faut désamorcer la bombe. Dans le coffret électrique fixé au mur, récupérez un boîtier à touches.

La salle de contrôle de l'abri

Dans votre inventaire, associez l'ordinateur de poche et le câble de connexion. Enclenchez l'ordinateur de poche et son câble sur le bloc de contrôle du système de protection. Accédez à l'ordinateur de l'abri et ouvrez le répertoire " Datas ordinateur de poche ". Le mot de passe est NEMESIS, comme indiqué sur la check-list de Hawker. Le fichier NEMESIS contient le code : A64571.

La salle des citernes de l'abri

Le temps est limité. Il y a quatre armoires fortes, protégées par un verrou de type récepteur de signal. Placez votre boîtier à touches sur le verrou de l'armoire se trouvant près de la porte de la prison. Ouvrez les portes ; il y a une bombe puissante à l'intérieur. Ouvrez le boîtier se trouvant entre les deux bonbonnes de liquide rouge et vert. C'est un coupe-circuit. L'indicateur d'intensité indique 24mA. Il faut couper les fils électriques de façon à ce que la somme des intensités soit de 24mA : 16 + 7 + 1. La bombe est désamorcée. Paloma et Victoria sont libérées de l'abri, par les forces de police.

Super Meat Boy

© Team Meat 2010

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES CACHÉS

4Bit Meat Boy

Trouver 60 bandages.

8Bit Meat Boy

Trouver 40 bandages.

4Color Meat Boy

Trouver 80 bandages.

Josef

Trouver 30 bandages.

Commander Video (Bit Trip)

Passage secret du niveau 1-12.

Flywrench

Passage secret du niveau 4-18.

Goo

Trouver 10 bandages.

Jill (Mighty Jill Off)

Passage secret du niveau 2-8.

Mr. Minecraft

Trouver 100 bandages.

Ogmo (Jumper)

Passage secret du niveau 3-16.

Captain Viridian

Trouver 90 bandages.

Runman

Trouver 70 bandages.

The Kid (I Wanna Be the Guy)

Passage secret du niveau 5-7.

Naija

Trouver 50 bandages.

JOUER AVEC BROWNIE

A l'écran de sélection des personnages, utilisez une manette Xbox 360 et tapez RB, RB, RB, B, B, B, X. Sélectionnez ensuite Meat Boy.

Super Wing Commander

© Electronic Arts / Origin Systems

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Appuyez sur [Shift] + 4 pendant le jeu pour voir une fenêtre de mot de passe. Entrez SWCBuster pour voir apparaître un menu triche.

Swoop

© Ambrosia

+ D'INFOS FORUM

TEST SON

Faites [Command] + M pendant le jeu.

MODE TRICHE

Utilisez une des touches suivantes à l'écran titre:

Choix du niveau: W
Messages aléatoires: X

Sword of Sodan

© Discovery Software / Soren Gronbech

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Entrez NANCY dans le High Score.

Syndicate

© Electronic Arts / Bullfrog 1994

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Entrez en des noms d'équipes suivants:

Toutes les régions sauf Amérique du sud, Australie, Afrique du sud: ALANS CITIES
100,000,000$, toutes les technologies, toutes les régions: COOPER TEAM ou TO THE TOP
100,000,000$, toutes les régions: CREDITS CHECK
100,000,000$: ROB A BANK
Toutes les régions: NUK THEM
Passer la mission avec [Command] + C: DO IT AGAIN
Recherche plus rapide: WATCH THE CLOCK

System Shock

© Origin Systems / Looking Glass

+ D'INFOS FORUM

ENERGIE BONUS

Mettez des objets dans vos deux mains et éssayez de prendre la trousse de soins en double-cliquant dessus.

Tara

+ D'INFOS FORUM

FAIRE N'IMPORTE QUEL MOUVEMENT

Faites un mouvement autorisé puis utilisez la commande "undo". Vous pouvez à présent faire n'importe quel mouvement.

ABANDONNER LE JEU SANS PERDE DE POINTS

Quittez le jeu juste avant de perdre la partie pour ne pas perdre de points.

Tempest 2000

© Logicware / Atari

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Tappez "quack" à l'écran de sélection de niveau dans le mode Tempest 2000 pour activer les touches suivantes:

Passer le niveau: [F11]
Trois onus de téléportation dans les niveaux bonus: [F12]

Terminal Velocity

© MacSoft / Terminal Reality 1995

MODE TRICHE

Entrez un des codes suivants:

Invincibilité temporaire: trifir0
Invincibilité complète: trifir10
Recharger PAC: trifir1
Recharger ION: trifir2
Recharger RTL: trifir3
Recharger MAM: trifir4
Recharger SAD: trifir5
Recharger SWT: trifir6
Recharger DAM: trifir7
Recharger afterburner: trifir8
Invisibilité: trifir9
Mode Dieu, arme plus puissante: trigods
Passer le niveau: trinext
Bouclier max: trishld
Oscilloscope: trscope
Hover au combat:: trihovr
Afficher le frameate: trframe
Choix du niveau: triwarp<0 - 9>
Super afterburner booster: triburn
1000 unités afterburner: maniacs
Arme plus puissante: drealm ou 3drealm

Teslagrad

© Rain Games 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Partie 1

En guise de prologue, vous devez fuir la ville en évitant de vous faire attraper par les hommes parés de rouge. Restez le plus possible en hauteur en sautant de toit en toit, puis sur les jardinières qui s'écroulent après votre passage, enchaînez les sauts avec précision au niveau du pont brisé et sur les cheminées qui suivent, montez aux lierres et aux barreaux en acier et concluez votre échappée en sautant sans faute au dessus du pont-levis qui se relève.

A l'intérieur, touchez le drone bleu pour vous élever dans le halo de même couleur, placez-vous sur le troisième bloc en attendant que les drones le fassent s'élever, grimpez au lierre tout de suite en entrant dans la cathédrale et allez récupérer les Gants sur le piédestal. Vous obtenez avec eux la capacité de polariser en bleu ou en rouge certains objets en les frappant : redescendez, allez au fond à droite, puis polarisez les blocs qui vous bloquent la route avec la couleur opposée à celle du bloc au dessus. Cela aura pour effet de les attirer l'un à l'autre.

Arrivé dans le grand halo central, laissez-vous tomber et passez la porte à droite. Polarisez le bloc en bleu, sautez sur la gauche pour pouvoir polariser la barre en rouge et ainsi créer un passage, puis polarisez le petit cube en rouge pour laisser passer le drone, qui vous ouvrira la voie. Placez-vous ensuite sur le petit cube, polarisez-le en bleu pour monter, touchez le drone rouge pour léviter et grimper davantage, puis polarisez la barre en bleu en bas du halo pour la faire monter en utilisant l'élan pour atteindre le rebord. Polarisez-la en rouge pour tenter à nouveau la manipulation si vous loupez votre saut.

Sur la droite, laissez-vous tomber en bas du halo, descendez dans la salle suivante en évitant soigneusement les drones qui vous enverrait droit vers les faisceaux d'électricité, polarisez la petite créature rampante en bleu pour qu'elle attire la barre vers le bas en entrant dans le halo, polarisez la bestiole suivante en rouge avant d'aller faire de même avec la barre pour grimper, puis polarisez votre plate-forme successivement en bleu en rouge et en bleu pour traverser.

Tout à gauche, allez polariser le rectangle en rouge pour ouvrir un chemin vers le bas, touchez le drone bleu pour pouvoir traverser en vous accrochant à la barre rouge, évitez la rangée suivante de drones pour ne pas vous faire expulser vers le faisceau électrique, mais touchez le drone un étage plus bas pour à nouveau traverser sur la barre rouge. Sur la droite, polarisez la barre en bleu pour traverser la zone, traversez le couloir et préparez-vous à affronter le premier boss.

Boss : Fernus
Vous évoluez sur un tapis roulant vous menant inéluctablement vers un fourneau et l'autre extrémité est bloquée par un faisceau électrique. Des cubes vous tomberont en sus sans arrêt sur la tête de façon un peu anarchique, ce qui peut compliquer votre survie. Pour atteindre le boss, polarisez ces cubes en bleu à mesure qu'ils arrivent en restant le plus possible sur la gauche du tapis, puis lorsque cette benne géante crachote après avoir ingurgité trois de ces blocs polarisés, passez sous le flot de cubes tout à gauche en prenant garde au faisceau pour éviter la grande gerbe de flammes que le boss vous destine. Il accélérera ensuite momentanément le tapis, donc restez sur vos gardes. Répétez ces opérations deux fois de plus (le tapis ira à pleine vitesse lors de la dernière tentative) et vous viendrez à bout de Fernus.

Partie 2

Grimpez sur la droite, allez tout en bas de la pièce et récupérez les Bottes, précieux item qui vous permettra d'utiliser la flashportation, ce qui vous transposera d'un endroit à un autre, quelques mètres plus loin, passant ainsi certains obstacles pas trop épais ainsi que divers faisceaux électriques et autres vagues d'énergie. Mettez cette capacité à profit immédiatement pour remonter en passant à travers les cages peuplées de créatures noires et passez sur la droite.

Grimpez au lierre, téléportez-vous dans la cage puis à travers les grillages, entrez dans la cage derrière laquelle vous attend une bête et passez derrière elle en courant rapidement vous mettre à l'abri en haut du lierre. Exécutez ensuite une combinaison de saut et de téléportation pour atterrir sur la cage sus-mentionnée, poursuivez votre ascension, passez dans les cages accrochées en hauteur, sautez vers la bête en vous téléportant presque immédiatement derrière la barrière et polarisez le bloc.
Évitez à nouveau la bête en revenant, descendez pour polariser un autre bloc de la même couleur pour passer, puis avancez dans la zone sombre jusqu'à la troisième fleur bleue.

Sautez alors vers la droite pour grimper en franchissant les gouffres, que vous pouvez voir à l'aide des lucioles que vous attirez en passant sur les fleurs, et rejoignez le coin supérieur droit de la pièce. Utilisez la fleur bleue et la barre en dessous d'elle pour vous propulser en haut à droite, puis pour vous accrocher à la barre rouge, polarisez le cube en rouge pour éliminer les bêtes et sécuriser le passage en dessous, à passer en téléportation, et dégagez le passage en exécutant une série de sauts et de téléportations pour polariser les deux blocs et les attirer l'un à l'autre.

Dans cette salle, rien de bien nouveau : accrochez-vous au lierre au fond à gauche pour pouvoir sauter et vous téléporter sur la série de plates-formes, rejoignez la sortie en haut à gauche et montez encore davantage en usant et abusant de sauts et de la flashportation. En haut, laissez-vous tomber en vous téléportant au bon moment vers la droite pour ne pas tomber dans le faisceau, passez sur la fleur rouge et la barre de même couleur pour vous propulser vers la droite et dans la salle suivante, rejoignez les blocs bleus vers la droite.

Montez au lierre, sautez sur la fleur bleue en vous tenant juste en dessous d'elle pour léviter jusqu'à la barre rouge sur la gauche, téléportez-vous rapidement vers le lierre suivant avant que l'aura bleue ne se dissipe, grimpez en vous plaçant au même niveau que la fleur et sautez vers la droite pour léviter au dessus du faisceau. Utilisez la fleur rouge à votre disposition pour vous charger en rouge, sautez et téléportez-vous vers la barre bleue et utilisez à nouveau la flashportation vers la gauche pour terminer le parcours.

Sur la gauche, utilisez fleurs, halos et téléportations pour rejoindre le coin supérieur gauche de la pièce, laissez-vous tomber vers la fleur bleue sur la gauche et passez rapidement le faisceau électrique avec la flashportation pour léviter au dessus de la barre bleue et atteindre la sortie. En cas d'échec, laissez-vous tomber encore davantage sur la droite du faisceau en prenant garde à la bête et grimpez au lierre plus à droite, derrière un autre faisceau, pour retenter votre chance. Vous regagnez ainsi le halo central : laissez-vous tomber en bas et utilisez la fleur pour rejoindre le point le plus haut que vous pouvez sur la gauche.

Là, poussez au moins un petit cube vers le halo, positionnez-vous dessus et polarisez-le en bleu pour pouvoir monter vers la droite. Grimpez au lierre pour vous poster sur la petite plate-forme, sautez et téléportez-vous vers la droite pour atteindre la porte sur l'autre versant, puis lorsque le cube électrifié du haut part vers la droite, grimpez immédiatement à son niveau, utilisez rapidement la flashportation jusqu'à tomber un niveau plus bas, guettez le retour du cube et remontez très vite vers la droite pour éviter l'autre cube qui revient en dessous. Attendez que ce cube reparte pour partir après lui sur la droite, montez rapidement dans l'alcôve au dessus, puis descendez en vous téléportant rapidement vers la droite lorsque ce même cube repart vers la gauche afin de conclure votre traversée.

Au pied de l'arbre à droite, polarisez en bleu la barre au sol, nimbez-vous de bleu en passant sur la fleur à gauche et téléportez-vous pour rapidement pouvoir léviter au dessus de la barre et atteindre le rebord à droite en vous téléportant à nouveau. Enchaînez alors ce même genre de cabrioles pour atteindre les hauteurs, évitez la fleur rouge sur la pente pour ne pas perdre votre polarité bleue, utilisez fleur bleue et halos pour monter dans la salle qui suit en faisant si besoin une pause à mi-parcours en rechargeant votre aura auprès de la fleur bleue en bas à) droite, puis dans la salle suivante, sautez depuis le rebord vers la droite pour atteindre une pente à demi cachée.

Dirigez-vous alors vers la droite, montez sur les branches de l'arbre en enchaînant les sauts et vous atteindrez bientôt le deuxième boss.
Boss : Faradeus
Dès le début du combat lorsque la créature volante s'approche de vous, téléportez-vous dans la cage qui lui sert de

buste et frappez avec vos gants avant d'immédiatement ressortir comme vous êtes entré pour éviter la foudre.

Restez alors à mi-chemin du centre de l'arène, passez au travers de l'onde de choc que provoque l'oiseau en atterrissant avec la flashportation, puis tenez-vous à l'une des extrémités. Le boss va alors vous envoyer un oisillon explosif : attendez qu'il se rapproche et sautez par dessus en vous téléportant loin de lui pour éviter la détonation. Retournez ensuite au centre de l'arène pour accueillir la dernière attaque du boss, une vague d'énergie électrique à travers laquelle il vous faudra également passer en vous téléportant, puis recommencez tout depuis le début. La seule variable sera ici le nombre d'oisillons explosifs que le boss vous enverra, qui grimpera à deux, puis à trois pour finir. Attirez-les toujours à une extrémité en les laissant exploser, replacez-vous sur ladite extrémité et réitérez votre esquive pour être tranquille.

Partie 3

Sortez de l'arène par la gauche et allez réclamer votre dû : la Capuche. Cet item vous dispense de l'usage des fleurs bleues et rouges, vous rendant parfaitement autonome pour léviter dans les halos et au dessus des barres de différentes couleurs. Utilisez-le pour sortir sur la gauche, laissez-vous tomber et empruntez le halo bleu sur la gauche auparavant impossible à utiliser pour rejoindre le hall central. Là, lévitez librement jusqu'à la porte d'en face, chargez votre aura bleue et lorsque le halo rouge passe à votre hauteur, sautez et téléportez-vous vers lui pour rester accroché au cube rouge au centre. Lorsque le halo pointe légèrement vers le haut, vers la gauche, inversez la polarité pour vous faire expulser vers une sortie non visible depuis votre position.

Dans la salle suivante, poussez la ferraille dans le compacteur, descendez rapidement et suivez la boule électrisée en évitant les morceau qu'elle laisse au sol pour pouvoir vous faufiler dans l'ouverture à l'étage inférieur avant qu'elle ne le bouche entièrement. Dans la pièce qui suit en bas, sautez vers la gauche pour passer au travers du flot de ferraille, lévitez au dessus de la lave en vous auréolant de rouge, puis laissez-vous tomber vers la gauche. Là, attendez simplement que le drone bleu arrive en restant positionné sur le premier bouton que vous croisez pour qu'il puisse atteindre le second robot, puis une fois que son trajet dans la lave se termine, téléportez-vous sur la caboche du robot pour travers en bas à droite.

Laissez-vous encore tomber davantage, faufilez-vous entre les blocs incandescents pour grimper via des élévateurs à gauche, téléportez-vous à travers les grillages en évitant tout contact avec les matériaux et attendez d'être arrivé au plus haut avant de sauter vers la droite. Empruntez deux derniers ensembles d'élévateurs en évitant de tomber dans le bain électrique, montez aux barreaux tout à droite de la grande salle vide et polarisez en bleu les petites créatures dans le halo bleu pour qu'au moins deux parviennent sur la passerelle tout en haut sur la droite. Vous pourrez ainsi traverser en utilisant leur charge électrique bleue et votre aura rouge pour vous suspendre à la passerelle.

Enfoncez le bouton pour libérer la voie dans le hall central, passez la porte en face, montez avec le halo bleu en évitant les faisceaux électriques, grimpez sur les plates-formes et chargez votre halo bleu face à la grille avant de vous téléporter derrière et pouvoir ainsi léviter sans tomber. Polarisez la barre à gauche en rouge pour passer, changez la suivante en bleu, changez en rouge la barre de droite pour la baisser, puis refaites passer la barre verticale de droite en bleu pour que la barre horizontale vienne se placer au dessus du halo. Faites alors le tour par le haut en vous téléportant pour redescendre, polarisez le cube en bas à droite en bleu pour faire grimper la passerelle et montez sur la plate-forme du milieu afin de pouvoir vous téléporter à l'intérieur pour traverser.
Après le halo bleu qui suit, agrippez-vous au plafond avec votre aura bleue, allez le plus loin possible sur la gauche avant de vous téléporter en maintenant votre aura pour ne pas tomber sur le faisceau et continuez ainsi pour atteindre les barreaux. Là, Utilisez votre aura rouge pour monter et vous agripper à la barre, attendez que le drone monte dessus pour vous déplacer vers la droite, laissez-vous tomber sur le robot mis en marche par le drone et libérez le passage pour ce dernier en polarisant le bloc à gauche en rouge.

Sortez par la droite une fois le passage ouvert, enfoncez l'interrupteur pour faire venir le halo bleu, puis préparez votre aura bleue lorsque vous activerez à nouveau le bouton pour suivre le halo en vous téléportant vers le milieu du gouffre pour éviter que le halo rouge n'interfère trop avec votre trajectoire. Montez, téléportez-vous derrière le faisceau, puis utilisez votre aura rouge pour léviter au dessus des barres de la même couleur en vous téléportant de l'autre côté du faisceau. Maintenez votre aura en faisant de légers zigzags si nécessaire pour vous accrocher à la barre bleue, polarisez le rectangle en rouge, puis faites le chemin inverse en dosant l'activation de votre aura rouge avec soin.

Rejoignez les cubes bleus à gauche avec votre aura rouge, lévitez par l'ouverture avec votre aura bleue, puis lévitez en

utilisant les barres bleues pour atteindre le haut de la pièce en terminant par quelques téléportations. Vous faites alors face à un nouveau boss moins impressionnant mais tout aussi meurtrier.

Boss : Oleg
Approchez-vous de lui pour commencer le combat. Courez autours de la pièce pour éviter de vous faire prendre et chargez à l'avance votre aura rouge : vous pourrez ainsi repousser presque tous les projectiles que se mettra à vous envoyer le boss depuis la cabine en contrebas. Pour l'atteindre, enfoncez au minimum le bouton central et l'un des deux autres pour ouvrir sa cabine d'un côté, puis placez-vous face à cette ouverture avec votre aura pour retourner au moins un projectile à l'envoyeur, ce qui le mettra en rogne et le fera reprendre sa poursuite. Courez donc à nouveau et réitérez les opérations précédentes, avec votre aura bleue cette fois et en prenant garde aux drones qui changeront votre polarité pendant quelques secondes si vous les touchez, attirant les projectiles au lieu de les éloigner. Pour le troisième et dernier round, les deux types de projectiles se mélangent : ouvrez donc rapidement un volet de la cabine et postez-vous très rapidement devant pour renvoyer un rayon avec l'aura adéquate, car vous ne pourrez pas survivre très longtemps au milieu de projectiles de couleur différente.

Partie 4

Après le combat, laissez-vous tomber dans le trou au centre, montez jusqu'à la première porte à gauche dans le hall principal, téléportez-vous dans la roue pour faire le hamster et venez à bout de la série d'obstacles en prenant autant de vitesse que possible et en utilisant vos auras bleue et rouge lorsque cela est nécessaire, pour accélérer votre course ou éviter les lignes de faisceaux électriques au sol ou au plafond. Vous changerez plusieurs fois de roue pour marquer les différents segments et arriverez finalement en haut du parcours assez facilement.

Montez ensuite aux barreaux, puis à ceux tout à gauche de la salle aux chandeliers, puis exécutez une série de sauts et de téléportations pour arriver sur les blocs. Polarisez-les au fur et à mesure de la couleur de votre choix, puis alternez la polarité du troisième pour le faire balancer d'avant en arrière, ce qui vous donnera assez d'élan pour atteindre un nouveau chandelier. Chargez ensuite votre aura bleue pour pouvoir vous accrocher aux blocs rouge, téléportez-vous de l'un à l'autre et montez à l'étage. Traversez le théâtre qui suit, chargez votre aura bleue en sautant en dessous du cube de même couleur pour le soulever et laisser passer le drone, attendez que ce dernier atteigne la deuxième moitié de la plate-forme à droite avant de polariser en bleu le cube au dessus de vous, puis empruntez le passage déverrouillé par votre petit ami mécanique une fois son parcours terminé.

Dans la salle suivante, utilisez votre aura bleue pour léviter et en même temps pousser lentement la boule en dessous de vous en vous téléportant derrière les faisceaux qui se succèdent, ne loupez pas le coche pour vous propulser vers les barreaux avant que la boule n'empruntent le halo bleu, puis téléportez-vous sur le rebord une fois en haut pour utiliser votre aura rouge et attirer la boule à vous. Vous pourrez ainsi l'utiliser pour vous coller au plafond et franchir le puits électrisé. Utilisez la flashportation une fois arrivé au plus loin sur la gauche afin de rejoindre la salle qui suit, utilisez l'aura bleue pour vous coller à la paroi du haut et lorsque la boule est sur le point de tomber, polarisez le rectangle au dessus de vous en rouge pour pouvoir rester accroché.
Montez sur le petit bloc en question, polarisez-le en bleu pour attirer la boule vers le bas, puis alternez la polarité de de rouge à bleu pour l'envoyer se coller au plafond. Vous pouvez alors sauter vers elle et vous y coller aussi avec votre aura bleu, glisser vers la gauche et vous téléporter. Polarisez la barre en rouge pour pouvoir rejoindre le niveau du bas en usant finement de votre aura bleue et de la flashportation, rejoignez le hall central et Utilisez votre aura bleue pour monter le long du halo. Une épreuve d'obstacle qu'il vous faudra alors répéter quelques fois avant de la réussir vous attend alors, sous la forme de faisceaux électriques à travers lesquels il faudra vous téléporter pour continuer à monter. N'hésitez pas à relâcher très brièvement votre aura si vous prenez trop de vitesse et restez bien à l'intérieur du halo pour atteindre l'unique porte en haut.

Dans cette pièce, polarisez le bloc au sol avec le bon timing pour faire tourner les engrenages toujours dans le même sens afin de faire apparaître une plate-forme qui vous permettra de traverser en vous téléportant, puis empruntez le halo rouge. Là, tenez-vous sur le cube bleu le plus à droite au sol et élancez-vous avec votre aura bleue vers les blocs rouges en haut à droite pour vous y accrocher, puis téléportez-vous par deux fois à travers les faisceaux en changeant immédiatement d'aura pour ne pas tomber. Au plafond, restez bien accroché aux blocs rouges avec votre aura bleue en vous téléportant entre chaque barre, laissez-vous tomber et polarisez la barre en bleu. Rejoignez le début de la salle en passant à travers le grillage à droite, traversez à gauche avec votre aura rouge et empruntez " l'ascenseur " à polarité en alternant rapidement votre aura pour vous hisser jusqu'en haut.

Empruntez le grand halo bleu qui suit, grimpez jusqu'au toit de la tour pour récupérer le Bâton, qui vous permet de manipuler les polarités à distance et d'infliger des dégâts dans le même temps. Laissez-vous tomber sur la droite de la tour, détruisez les obstacles sur votre route et préparez-vous à affronter un nouveau boss.

Boss : Guerickes Orb
Pour commencer, braquez votre nouvelle arme sur les quatre protections qui pivotent autours de l'oeil géant en gardant le faisceau actif pour détruire lesdites protections. Lorsque le boss braque à son tour son laser vers vous, fuyez-le en passant à travers avec la flashportation et reprenez la destruction des protections. Une fois celles-ci détruites, montez sur la gauche en vous aidant de l'aura adéquate et propulsez-vous en hauteur au centre à l'aide de l'aura rouge pour éviter le laser géant. Une fois votre tour terminé, faites feu de tout bois sur l'oeil pour lui enlever une nouvelle couche de protection, reprenez les esquives de laser classique et arrêtez-vous pour faire feu à chaque fois que l'occasion se présente. La configuration de la salle changera ensuite parfois brusquement : agrippez-vous alors aux blocs rouges au dessus de vous avec l'aura bleue pour éviter le faisceau électrique, esquivez de suite le laser et continuez ainsi jusqu'à ce que la pièce s'écroule. Contentez-vous alors d'esquiver quelques lasers de plus pour terminer le combat.

Partie 5

De retour au niveau le plus bas du hall principal, si vous ne possédez pas encore 15 parchemins minimum, il est temps de vous mettre à leur recherche à l'aide du guide ci-dessous. Posséder les 36 parchemins en vous engageant dans la dernière ligne droite vous vaudra même une fin alternative. Avec 15 parchemins minimum en poche, donc, passez dans l'ouverture tout en bas à gauche, déverrouillez le passage et tenez-vous sur la plate-forme au centre pour être téléporté au palais. Éliminez les deux individus sur le pont à l'aide de votre bâton, sautez et lévitez au dessus de la foreuse après l'avoir polarisé en utilisant la polarité adéquate et entrez dans le palais proprement dit.
Traversez le hall en trombe en éliminant les ennemis gênants, qui reviennent à l'infini, polarisez la foreuse dans l'escalier en vous positionnant en dessous avant de sauter par dessus, avancez tout droit et une fois dans le souterrain, détruisez le mur tout à droite pour ouvrir un passage. Tout en maintenant votre aura bleue pour que la luciole illumine votre chemin, montez alors les étages successifs dans le noir en éliminant au passage les deux bêtes noires qui croiseront cotre chemin jusqu'à revenir au palais.

Avancez alors vers la droite et vous ne tarderez pas à atteindre la salle du trône, où vous attend le dernier boss.

Boss : Le Roi
Le boss vous envoie d'abord sa couronne pour vous jauger : exécutez de petits déplacement de côté pour éviter les foudres de cette dernière sans avoir à courir dans tous les sens (important pour la suite) et passez à travers le dernier rayon avec une flashportation. Le Roi arrive ensuite et vous attaquera en usant de quatre mouvements différents, dont deux vous laisseront une ouverture pour lui administrer une bonne dose de neutrons dans l'arrière train. Lorsque les bords de sa cape se chargent d'électricité, surveillez les machines sous le niveau du sol pour bien vous positionner et éviter les halos d'énergie ; pour éviter les ondes de choc que le Roi envoie par paire avec son épée, sautez et téléportez-vous à travers au dernier moment ; lorsque le boss se place de façon à laisser un peu d'espace derrière lui, laissez-vous faire par sa bulle et attendez d'être au contact pour vous téléporter dans son dos et faire feu sur lui ; enfin, lorsque des blocs rouges et bleus apparaissent au sol, préparez l'aura adéquate et esquivez le balayage du Roi en lévitant au dessus de lui, avant de faire feu dans son dos en atterrissant derrière lui.

Vous pourrez blesser deux fois le boss à chaque tour. En guise de transition, le Roi vous envoie sa couronne et des épées tournantes font irruption sur le sol, dont le côté en dent de scie vous tueront évidemment en un coup. Restez donc dans un coin ou l'autre de l'aire de combat pour éviter au moins deux attaques sur trois de la couronne avec de petits déplacements et téléportez-vous à travers l'épée gênante pour la troisième ainsi que pour éviter le dernier rayon qui balaye toute la zone. Lors de la seconde phase de ce genre, les épées tourneront plus vite, ce qui vous forcera à passer à travers entre chaque attaque de la couronne. Avec de la patience et en identifiant bien les timings à adopter, vous viendrez finalement à bout du Roi.

Il ne vous reste alors plus qu'à vous saisir de la couronne au sol et à vous diriger vers votre destin, sur la droite.

Guide des Parchemins

Parchemin #1

Dans la très grande salle où trône un arbre géant que vous devez escalader, à partir du lierre menant à la salle du deuxième boss, sautez vers la droite sur la colonne de béton retenue par des lianes et enchaînez les sauts et les téléportations vers la droite pour obtenir le parchemin.

Parchemin #2

Dans la pièce verte où vous avez obtenu la Capuche, après avoir obtenu le Bâton, empruntez les halos sur la gauche et détruisez l'obstacle sur la droite au lieu de vous laisser tomber dans le halo bleu en contrebas pour trouver le parchemin.

Parchemin #3

Dans la pièce où vous récupérez la Capuche, propulsez-vous vers le haut en sautant et en lévitant au dessus du halo bleu de gauche, puis téléportez-vous rapidement vers le centre de la pièce pour passer dans l'ouverture en haut en bénéficiant toujours de la poussée du halo.

Parchemin #4

Dans la pièce vert foncée la plus grande en bas à droite de la carte, sautez du rebord par lequel vous entrez dans la salle après avoir franchi le faisceau électrique au sol en vous dirigeant vers l'alcôve en dessous et téléportez-vous au dernier moment pour combler la distance entre vous et le parchemin. Enfoncez ensuite le bouton pour désactiver le faisceau.

Parchemin #5

A partir de la grande pièce mauve en longueur tout en bas de la carte, polarisez votre plate-forme en bleu pour la faire " démarrer " et changez sa polarité à mi-parcours pour la faire prendre de l'altitude et ainsi accéder au passage à droite au dessus de la sortie classique : vous trouverez au bout le parchemin sous un faisceau électrique.

Parchemin #6

Dans une salle vert foncée tout à l'est, où vous devez vous débarrasser de deux bêtes noires en leur faisant tomber dessus un faisceau électrique, utilisez simplement votre aura rouge pour léviter vers le parchemin entre les deux grillages.

Parchemin #7

A partir de la pièce mauve en zigzag où vous devez éviter les drones pour ne pas finir grillé dans un faisceau, téléportez-vous derrière le faisceau en bas à gauche pour atteindre une pièce beige : là, montez en passant à travers les faisceaux qui vont et viennent et téléportez-vous à travers le dernier obstacle en haut à gauche pour atteindre le parchemin.

Parchemin #8

A partir de la pièce mauve toute en longueur en bas de la carte, ne polarisez pas la plate-forme qui vous emmène vers la droite de l'écran et laissez-vous plutôt tomber dans le premier gouffre en vous téléportant vers la gauche pour éviter le faisceau, utilisez la Capuche pour léviter dans le halo qui suit et récupérez le parchemin.

Parchemin #9

A partir de la salle mauve où se trouve le parchemin précédent, passez de l'autre côté du faisceau électrique sur la gauche à mi-hauteur du dénivelé où vous deviez utiliser des drones pour éviter les obstacles et préparez-vous à vous téléporter vers la gauche avant de terminer votre chute pour ne pas atterrir sur un autre faisceau et ainsi rejoindre le parchemin.

Parchemin #10

Dans la salle vert foncée plongée dans l'obscurité où des fleurs bleues vous permettent de garder les lucioles près de

vous, grimpez comme vous le feriez pour atteindre le coin supérieur droit de la pièce, mais sauter sur la petite plate-forme creuse sur la gauche pour pouvoir enchaîner avec un autre saut et vous téléporter vers le parchemin bien en vue à gauche.

Parchemin #11

Après avoir battu l'Orbe de Guerickes, entrez dans la pièce tout en bas à gauche de l'atrium central pour trouver ce parchemin, qui vous attend sagement au sol.

Parchemin #12

En ressortant du premier théâtre que vous croisez, rejoignez la porte juste un peu au dessus sur le versant gauche du hall central, placez-vous sur un petit cube, polarisez-le en bleu et jetez-vous vers la première ouverture en haut à gauche. Polarisez le cube en rouge, redescendez, puis remontez cette fois dans la seconde ouverture pour polariser le second cube en rouge également, ce qui fera léviter ce dernier et vous dégagera la voie vers le parchemin.

Parchemin #13

Dans la grande salle de l'arbre géant, au niveau du dernier halo à côté de la fleur rouge qu'il vous fallait éviter, sautez et utilisez votre aura bleue pour vous propulser le plus haut possible afin de pouvoir attraper la branche vers la gauche. Cela fait, allez sauter et vous téléporter vers la gauche pour atteindre une autre branche et récupérer le parchemin.

Parchemin #14

Dans la pièce verte tout en longueur où des blocs électrisés vont et viennent en vous bloquant la route, suivez rapidement le bloc du haut en vous téléportant, faites une halte en vous laissant tomber puis en remontant aussitôt, montez sur le rebord plus à droite et dirigez-vous vers la gauche pour trouver une plate-forme à l'abri, d'où vous pouvez vous élancer et vous téléporter derrière le faisceau en hauteur : tout à gauche vous attend le parchemin.

Parchemin #15

A partir de la pièce verte le plus au nord faisant le lien avec l'atrium central, empruntez la sortie de droite pour rejoindre une zone fermée de la salle de l'arbre géant. Avec la Capuche, chargez alors votre aura bleue pour vous faire propulser par le premier faisceau et activez l'aura rouge une fois assez haut pour vous faire attirer par le second faisceau, qui pourra ainsi vous mener droit au parchemin après quelques tentatives et un petit coup de pouce de la flashportation.

Parchemin #16

Une fois les bottes récupérées, retournez dans les premiers couloirs de l'aventure, là où vous deviez attendre que les drones passent en dessous de vous pour activer des blocs : au niveau de ces blocs, allez sur la droite et passez à travers le grillage pour atteindre la bibliothèque, où vous attend le parchemin.

Parchemin #17

Dans le couloir à l'ouest du parchemin précédent, utilisez votre aura bleue dans le halo le plus petit sur la gauche pour atteindre une zone cachée dans le plafond où repose votre dû.

Parchemin #18

Une fois les bottes en votre possession, retournez là où vous aviez obtenu les Gants, polarisez le cube de droite en rouge en vous tenant dessus, puis sautez et téléportez-vous vers la droite au dessus des caisses pour atteindre le parchemin.

Parchemin #19

En partant de la pièce où vous obtenez la Capuche, laissez-vous tomber au niveau du halo bleu allant vers le bas, prenez l'embranchement à gauche et utilisez conjointement votre aura bleue et la téléportation pour vous agripper aux

barres rouges au plafond. Arrivé sur la barre rouge en contrebas, exécutez un petit saut et une flashportation bien dosés pour vous agripper au rebord sur la droite et utilisez à nouveau l'aura bleue pour pouvoir rejoindre le parchemin.

Parchemin #20

Dans la première pièce orange que vous atteignez, où un grand cube tourne au centre en projetant un halo rouge, sautez et téléportez-vous dans le halo en question pour vous accrocher avec votre aura bleue et lorsque le halo pointe droit vers le haut, propulsez-vous en chargeant votre aura bleue pour être projeté sur le parchemin entre deux faisceaux électriques.

Parchemin #21

Dans une pièce orange au milieu des autres, juste après avoir suivi une boule de débris électrifiée pour passer dans l'ouverture au sol, sautez vers la droite et téléportez-vous derrière la coulée de lave pour trouver une zone cachée. Au fond, utilisez alors l'aura bleue en faisant mine de sauter dans la lave pour vous rattraper à la barre rouge et pouvoir atteindre le parchemin.

Parchemin #22

A partir du parchemin précédent, passez cette fois-ci sur la gauche en passant à travers le flot de débris qui s'écoule des deux côtés et lévitez au dessus de la lave avec l'aura rouge, en allant de haut en bas pour prendre de l'élan. Vous finirez ainsi par atteindre la zone cachée au plafond ou réside le parchemin.

Parchemin #23

Dans la pièce orange toute en longueur où vous devez faire bouger deux robots pour progresser en guidant un drone qui provient du coin supérieur droit de la salle, complétez le puzzle pour débloquer la sortie et postez-vous sur la plus haute plate-forme sur la droite. De là, sautez et téléportez-vous vers le bloc bleu maintenant activé en chargeant votre aura rouge pour vous y agripper, puis rejoignez le bloc rouge en vous téléportant et en changeant rapidement d'aura. Ne vous reste alors plus qu'à vous téléporter vers le parchemin.

Parchemin #24

Dans la salle orange où repose une grande statue de taureau (qui apparaît sur votre carte), lévitez dans le halo de gauche en sautant vers la droite pour trouver une ouverture cachée : téléportez-vous derrière le faisceau et laissez-vous tomber pour récupérer le parchemin.

Parchemin #25

Après avoir vaincu Oleg dans la salle marqué d'un symbole d'électricité, préparez-vous à vous téléporter vers la droite avant de vous laisser tomber dans le trou pour pouvoir atterrir sur le chandelier et vous élancer vers le parchemin bien en vue.

Parchemin #26

Dans la pièce beige (au nord-ouest de la zone verte où vous aviez combattu le deuxième boss) où vous devez accompagner un drone sur une barre bleue jusqu'au robot sur la droite, empruntez le halo rouge pour vous agripper à la barre bleue en question mais n'attendez pas le drone pour partir. Postez-vous ensuite sur le rebord le plus proche du faisceau électrique au sol et de là, exécutez un saut en chargeant votre aura rouge au bon moment pour vous propulser jusqu'au petit cube bleu tout en haut à droite. De là, téléportez-vous vers la barre bleue en l'attirant si nécessaire avec l'aura rouge et traversez pour atteindre le parchemin.

Parchemin #27

Au niveau de la ligne de production de drones, au sud-ouest de la salle du taureau, là où les drones ne sont encore qu'à l'état de pièces métalliques sculptées passant à gauche d'un bain électrique, tenez-vous sur les élévateurs en gênant l'arrivée des drones en devenir pour en envoyer au moins un sur la plate-forme à droite. Poussez ensuite cette pièce

métallique vers la droite en la retournant si nécessaire en fonçant dedans avec la flashportation et poussez-la délicatement par l'ouverture au fond pour qu'elle appuie sur l'interrupteur. Descendez alors les barreaux qui se révèlent sur la gauche pour atteindre le parchemin.

Parchemin #28

Après le grand passage en roue de hamster dans les salles jaunes, dans la pièce remplie de chandeliers que vous devez emprunter pour atteindre l'ouverture au plafond, continuez votre route vers la droite une fois arrivé face aux barreaux en sautant sur deux nouveaux chandeliers pour rejoindre l'alcôve dans laquelle se cache le parchemin.

Parchemin #29

Dans la pièce violette où vous devez manoeuvrez une boule rouge pour traverser en hauteur, utilisez la polarité dégagée par la boule, votre aura rouge et la flashportation pour vous hisser dans l'alcôve où se terre le parchemin.

Parchemin #30

En sortant de la dernière pièce violette pour regagner le hall central, allez enfoncer le bouton sur l'autre versant de l'atrium pour lancer le parchemin sur son parcours et dépêchez-vous de grimper en traversant les divers obstacles électriques pour attendre le parchemin, qui ne fait que passer au dessus du petit faisceau électrique tout en haut à droite.

Parchemin #31

Dans la pièce grise tout en haut à droite de la tour, où vous devez polariser une barre sur la droite pour pouvoir traverser en contournant la zone par la droite en empruntant un halo bleu, une fois la barre en question polarisée, utilisez votre aura bleue en sautant pour prendre de l'élan, téléportez-vous rapidement à travers le grillage à droite pour profiter de l'énergie de poussée et rejoindre le rebord en hauteur, puis passez à travers les faisceaux avec la flashportation pour récupérer le parchemin.

Parchemin #32

Dans la même pièce que le parchemin précédent, après avoir traversé sur la gauche et emprunté l'ascenseur de cubes, ouvrez l'oeil pour repérer une ouverture dans le plafond, qui mène en réalité sur un autre ascenseur du même genre. Alternez donc rapidement entre aura bleue et rouge pour grimper, puis arrangez-vous avec tous les cubes disponibles pour placer la barre sur la plate-forme centrale : elle vous fournira l'énergie qu'il faut, en chargeant la bonne aura, pour vous élancer vers le haut où repose le parchemin (d'autres solutions peuvent amener au même résultat).

Parchemin #33

A l'ouest de la salle précédente, vous atteignez l'armurerie : traversez-la sans emprunter le grand halo bleu et récupérez le parchemin qui vous attend près du cadavre d'un scientifique.

Parchemin #34

Dans le théâtre le plus au sud-est de la carte, sautez simplement de chandelier en chandelier en utilisant la téléportation pour atteindre le parchemin en haut à gauche.

Parchemin #35

Dans le théâtre juste au nord-ouest du précédent, polarisez en rouge les rectangles au sol et grimpez au lierre à gauche pour passer sous les blocs ainsi soulevés et mettre la main sur le parchemin.

Parchemin #36

Dans le théâtre le plus haut dans la tour, poussez la caisse sur la gauche pour que le drone qui patrouille puisse accéder au bloc au sol, polarisez ce bloc en bleu, poussez le drone tout à droite et polarisez également en bleu le

deuxième bloc. Montez alors rapidement au lierre, sautez sur le chandelier, puis rapidement sur le second avant que le drone ne le fasse remonter. Sautez et téléportez-vous vers la gauche pour agripper le lierre, et le drone fera son travail en faisant remonter le bloc bleu qui fait obstacle entre vous et le dernier parchemin.

The 7th Guest

© Virgin Games / Trilobyte Software

+ D'INFOS FORUM

ACCÈS À TOUT LE JEU

A l'écran du début du jeu, tapez Zaphod Beeblebrox. Cliquez ensuite sur l'un des coins de la table Ouija du Sphinx : vous pourrez vous rendre dans n'importe quel point du jeu.

The Ancient Art of War

© Broderbund Software / Evryware

+ D'INFOS FORUM

CAPTURE D'ÉCRAN

Appuyez simultanément sur COMMAND et

pour sauvegarder l'écran actuel au format PICT.

The Art Of War

+ D'INFOS FORUM

CAPTURE D'ÉCRAN

Faites [Command] + [Enter] pendant le jeu pour prendre une photo d'écran.

The Bard's Tale : Tales of the Unknown, Volume I

© Electronic Arts / Interplay 1989

+ D'INFOS FORUM

OR INFINI

Entrez dans l'écran de statistique du premier joueur et mettez l'or de tous ls personnagesdans son inventaire. Enlevez ce premier personnage de l'équipe, puis rechargez le. Transférez tout son or sur le deuxième personnage. Répéttez cette procédure pour tous les personnaes de l'équipe puis arrétez le jeu sans sauvegarder. En reprenant le je, tous les personnages auront la même quantité d'or que le dernier personnage de l'équipe…

The Beast Within : A Gabriel Knight Mystery

© Sierra 1995

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Vous vous réveillez chez les Huber. Ouvrez le sac contre la commode, prenez la dague et les deux lettres : lisez-les ainsi que votre manuscrit. Observez aussi les autres objets de l'inventaire. Sur la table, lisez le journal puis écrivez une lettre à Grace. Lisez le mot sur le mur de gauche puis prenez les clefs accrochées sous le miroir. Sortez. Allez à droite et observez l'empreinte à côté de l'abreuvoir. Avancez devant le bois et prenez les poils dans les buissons. Revenez et entrez dans le garage. Fabriquez du ciment et allez le verser sur l'empreinte. Retournez rincer le seau et revenez prendre le moulage. Puis utilisez les clefs sur la voiture.

Allez à Thalkirchen. Lisez la pancarte " canis lupus lupus " puis appelez les loups, mais ils ne vous écoutent pas. Thomas arrive ; parlez-lui de tous les sujets possibles. Entrez dans le bâtiment à gauche et parlez au Dr Klingmann, puis sortez.

Retournez chez les Huber (Lochham) et allez dans votre stock d'enregistrement (l'icône en forme de cassette en bas à droite de l'écran). Chargez la cassette de Klingmann en A, puis une vierge en B ; puis cliquez sur " montage ". Cliquez sur les mots pour les faire apparaître en bas ; vous devez monter cette phrase là : " Thomas ? Herr Doktor Klingmann ici, montrer nos loups à Herr Knight. ". Puis cliquez sur " transfert ".

Retournez au zoo et entrez dans le bureau de Klingmann : génial, il n'est pas là ! Utilisez votre cassette-montage sur le talkie-walkie posé sur le bureau. Fouillez aussi la veste de Klingmann pour trouver un reçu. Dans le chenil, cliquez sur le collier du loup, puis caressez-le pour lui prendre des poils.

Retournez chez les Huber, observez le reçu de Klingmann puis lisez-le dans le miroir.

Allez à Marienplatz ; prenez à gauche. Parlez avec la bouchère puis entrez dans le bâtiment à gauche. Allez chez Ubergrau (il faut que vous ayez lu sa lettre). Parlez avec lui. Sortez et allez de l'autre côté de la place. Dans la rue, allez à la poste pour envoyer la lettre pour Grace. Allez au fond de la rue et allez au 54 Dienerstrasse. Parlez avec le valet puis sortez. Retournez voir Ubergrau et parlez-lui de la généalogie des Ritter. Sortez.

Allez à l'université et montrez l'empreinte et les poils au biologiste. Il vous donne une feuille d'observations.

Allez à Prinzregentenplatz. Parlez à l'accueil puis ressortez.

Retournez à Marienplatz et allez voir Ubergrau. Il vous donne les papiers (seulement si vous avez fait tout ce que je vous ai dit). Retournez au club de chasse et donnez le fichier-généalogie au valet.

Chapitre 2

Vous incarnez maintenant Grace Nakimura. Parlez avec le ramoneur. Retournez-vous et essayez d'ouvrir la porte noire : c'est fermé mais maintenant vous connaissez son existence. Prenez l'autre porte et descendez. Parlez avec Gerde. Sortez, observez la voiture puis descendez au village. Devant l'église, observez les fleurs, puis entrez ; parlez avec l'abbé. Allez au fond, dans la salle des tombes et observez celle de Wolfgang Ritter ; observez aussi le coeur en argent posé dessus. Sortez et frappez à la porte bleue ; parlez avec le maire. Ensuite, entrez dans l'auberge (la porte toute à droite) et parlez avec Herr Huber. Sortez et retournez voir le maire. Parlez-lui du procès. Remontez au château. Parlez à Gerde à propos des clefs de la voiture. Remontez dans votre chambre : le ramoneur n'y est plus. Prenez un tournevis

dans la malle et utilisez-le sur le trou dans le mortier. Ouvrez l'armoire : le fond est maintenant ouvert. Entrez et allez dans la porte en face. Observez le portrait de Wolfgang sur la table et rouvrez l'armoire. Prenez la clef accrochée et entrez.

Retournez dans votre chambre et utilisez la clef sur la porte noire. Observez les étagères : Gerde arrive pour vous crier dessus (en fait c'est vous qui lui criez dessus). Fouillez toutes les étagères puis lisez les livres que vous avez trouvés. Asseyez-vous dans le fauteuil et lisez les manuscrits de Gabriel. Ensuite, utilisez la carte du Pr. Barclay sur le téléphone. Sortez et descendez. Retournez au village et allez parler au maire. Reparlez-lui du procès : il vous amène dans le donjon. Regardez par la fenêtre : l'église et les marques de griffures. Fouillez aussi le lit au fond de la pièce. Sortez et retournez parler au maire sur les registres de l'église. Il vous donne un message : allez le donner au prêtre dans l'église. Allez donner les archives de l'église au maire. Ensuite, allez à l'auberge pour parler à Herr Huber. Observez les portraits de Louis II. Retournez au château et allez dans la bibliothèque. Faites encore des recherches dans les livres. Lisez le livre trouvé. Asseyez-vous dans le fauteuil et tapez une lettre à Gabriel. Sortez, descendez et demandez à Gerde l'adresse d'Ubergrau (utilisez l'enveloppe sur elle). Allez au village, devant la porte et sonnez. Une femme arrive ; donnez-lui l'enveloppe puis payez-la avec le porte-monnaie.

Chapitre 3

Vous revoilà dans le corps de Gabriel Knight. Lisez le journal sur la table puis regardez-vous dans le miroir. Sortez.

Allez à Marienplatz, chez Ubergrau. Il vous donne la lettre de Grace ; lisez-la ainsi que le livre sur la lycanthropie, puis parlez avec Harry (Ubergrau). Sortez et allez chez le vendeur de coucous (la 3e boutique en partant de la gauche, sur la place). Prenez le coucou à gauche et payez-le avec votre porte-monnaie, puis sortez. Allez dans la rue à droite et avancez jusqu'au lieu du crime. Essayez de parler avec le commissaire Leber (le gros en costume noir) mais il est trop occupé. Prenez le rapport d'analyse dans l'inventaire et montrez-le aux journalistes à gauche. Allez au club de chasse, parlez avec Xavier. Allez dans le hall et entrez dans le couloir à gauche. Ouvrez la porte du fond : c'est l'entrée de service. Essayez d'ouvrir celle à gauche mais elle est fermée. Prenez le coucou et mettez-le dans la plante verte. Retournez vite à côté de Xavier. Lorsqu'il part, fouillez vite son bureau, ouvrez le tiroir et prenez les clefs. Retournez dans le couloir et déverrouillez la porte de gauche avec la clef. Refaites le coup du coucou et remettez les clefs dans le tiroir de Xavier. Entrez dans la salle que vous avez ouverte et observez les trophées et les photos. Lisez l'agenda sur la table. Von Zell descend et il est de très mauvais poil. Dans le hall, asseyez-vous à côté de lui et parlez-lui (n'utilisez la réplique " trophées du sous-sol " qu'à la fin). Sortez.
Allez au poste de police et parlez avec Leber. Observez la carte accrochée au mur et cliquez sur le rond rouge du milieu. Observez l'écriteau à droite sur Grossberg ; utilisez votre calepin dessus. Ensuite, partez.

Allez chez les Huber, entrez et écrivez une lettre à Grace. Puis utilisez le numéro de Grossberg sur le téléphone.

Retournez à Marienplatz et allez chez Ubergrau. Parlez-lui des personnes disparues puis ressortez. Allez poster la lettre pour Grace puis lisez la carte de visite de Von Glower dans votre inventaire ; prenez le métro.

Allez à Perlach, parlez avec Friedrich. Observez le masque au-dessus de l'armoire et demandez à votre hôte sa provenance.

Retournez à Marienplatz et allez au club de chasse. Parlez avec Preiss ; quand vous avez terminé, les autres arrivent. Essayez d'épier la conversation entre Von Glower et Preiss, mais c'est trop difficile. Allez alors parler avec Von Aigner et Hennemann qui sont en train de boire une bière. Allez ensuite embêter le plus possible Von Zell et Klingmann. A la fin, prenez un magazine et mettez votre magnétophone dedans, puis reposez-le.

Chapitre 4

Vous êtes de nouveau Grace Nakimura. Descendez au village et sonnez à la poste. La postière vous donne la lettre de Gabriel ; lisez-la. Allez à l'auberge et parlez à Herr Huber, puis aux Smith, et sortez. Allez à l'église et entrez dans la salle des tombes, observez Gerde. Retournez au château, allez dans votre chambre et prenez le passage secret de l'armoire. Descendez les escaliers du fond et prenez des roses, à droite ; remontez. Retournez dans la salle des tombes de l'église et donnez les roses à Gerde. Elle vous donne les clefs de la voiture. Remontez et utilisez les clefs sur la bagnole.

Allez au château de Neuschwanstein. Utilisez l'icône " visite guidée " pour avoir les commentaires de chaque lieu ou oeuvre du château. Au final, vous devez avoir utilisé tous les commentaires possibles (obligatoire). Attention, il y a un petit bug : dans le hall d'entrée, il y a deux peintures ayant le même commentaire qui doivent tous les deux être écoutés. A la fin, pour vérifier que vous avez tout entendu, retournez à la carte routière et cliquez sur l'icône " indice " : si le château de Neuschwanstein clignote, c'est que vous avez loupé quelque chose.

Allez au musée Herrenchiemsee. Demandez au guichet si c'est bien le musée de Louis II puis achetez un billet. Lisez tous les documents du musée puis retournez parler à la caissière. Sortez.
Allez au musée Wagner. Lisez toute la doc puis allez parler à Georges. Questionnez-le aussi sur le livre à gauche de la table. Sortez.

Retournez à Rittersberg. Parlez à Gerde, puis allez dans la bibliothèque et fouillez encore les étagères. Lisez le livre trouvé. Asseyez-vous au bureau et appelez Barclay. Il vous donne un numéro : utilisez-le sur le téléphone. Descendez au village et allez à l'auberge. Demandez à Herr Huber de faire descendre les Smith. Parlez-leur ; puis remontez prendre la voiture.

Allez au lac de Starnberger. Avancez jusqu'à la rambarde et parlez à l'historien.

Retournez à Rittersberg et parlez à Gerde. Allez dans la bibliothèque et asseyez-vous au bureau. Utilisez le livre sur Louis II sur le téléphone. Une femme vous donne un numéro : utilisez-le aussi sur le téléphone. Enfin, tapez une lettre à Gabriel. Descendez au village et allez devant l'église. Observez les lys : ils sont ouverts. D'ailleurs le prêtre vous en donne un. Allez poster la lettre pour Gabriel, payez puis reprenez la voiture.

Retournez au lac et jetez le lys dans l'eau.

Retournez à Rittersberg et parlez à Gerde. Descendez au village et allez voir la postière. Lisez le fax qu'elle vous donne puis reprenez la voiture.

Allez au musée Wagner et montrez le fax à Georges.

Chapitre 5

Vous êtes Gabriel Knight et vous vous réveillez chez Von Glower. Allez à Marienplatz, au club de chasse. Entrez dans le hall et récupérez votre magnétophone, dans le magazine posé sur la table ronde. Sortez et allez chez Ubergrau. Lisez la lettre de Grace qu'il vous donne, puis parlez-lui. Donnez-lui l'enregistrement de la conversation de Von Zell pour qu'il la traduise, puis sortez.

Allez au poste de police et parlez avec Leber. Donnez-lui l'enregistrement. Il sort boire un café ; fouillez vite les papiers de Grossberg. Arrachez et prenez la page des comptes de Grossberg ; sortez.

Allez à Buchenau. Frappez à la porte ; Dorn vous demande de l'argent.

Retournez à Marienplatz et allez chez Ubergrau. Demandez-lui de retirer de l'argent pour vous. Sortez et allez chez la bouchère. Achetez un boudin avec votre porte-monnaie.

Retournez à Buchenau, frappez à la porte et donnez l'argent à Dorn. Il vous fait entrer ; parlez-lui. Retournez-vous et allez vers la dernière cage à droite. Fouillez la paille mais faites attention au tigre ; donnez-lui le boudin puis prenez les plaques dans la paille. Ensuite, sortez.

Retournez à Marienplatz et allez au club de chasse. Vous partez pour le relais de chasse. Fouillez un peu votre chambre puis sortez. Allez dans la chambre en face de la vôtre (celle de Preiss). Ouvrez l'armoire, fouillez et prenez la corde. Fouillez aussi le lit. Ouvrez la fenêtre et utilisez la corde sur le rebord. Allez vers la gauche et entrez dans la chambre de Von Zell. Fouillez l'armoire et le lit, puis feuilletez le carnet sur la table de nuit. Prenez la lettre à la fin du carnet et lisez-la. Allez dans la salle de bain et fouillez le lavabo et la baignoire. Puis, observez le tapis de bain et l'empreinte de pas dessous. Retournez dans la chambre de Preiss et sortez. Allez dans la chambre au milieu à gauche (celle de Von Aigner). Parlez-lui puis sortez. Allez dans la première chambre à droite (celle de Von Glower) et discutez avec lui. Puis sortez et descendez.

Parlez avec Hennemann ; puis ouvrez l'armoire et prenez la lampe. Remontez et entrez dans la première chambre à gauche (celle de Klingmann). Montrez-lui les plaques d'Hilda et Parsival, puis sortez. Descendez et prenez les allumettes sur la cheminée, puis sortez du relais. Allez dans l'étable et prenez le sécateur contre le mur, puis ressortez. Allez dans le bois et explorez jusqu'à trouver une flaque de boue ; observez-la puis utilisez le sécateur sur les buissons. Avancez dans le boyau et observez la cavité dans le sol. Utilisez les allumettes sur votre lampe pour faire de la lumière (âmes sensibles, passez la vidéo). Retournez au relais et entrez dans la chambre de Von Glower.

Une fois dans la forêt, la nuit, avancez pour attirer le loup. Utilisez le talisman pour le faire reculer. Continuez de cette façon jusqu'au ravin. Von Glower arrive et vous passe son fusil. Tirez sur le loup.

Chapitre 6

Vous êtes actuellement Grace Nakimura et vous vous trouvez dans le donjon de Rittersberg. Allez voir Gabriel sur le lit, puis sortez. Sonnez à la poste ; la postière vous donne une lettre de Von Glower : lisez-la. Allez à l'auberge et parlez avec Mrs. Smith. Prenez un pain sur la table et sortez. Montez au château et allez dans votre chambre ; prenez une taie d'oreiller sur le lit. Redescendez au village et allez dans le donjon. Regardez à la fenêtre et donnez du pain au pigeon. Ensuite, attrapez-le avec la taie d'oreiller. Sortez et prenez la voiture.

Allez à Altötting. Avancez et écoutez à la double porte : la messe n'est pas encore terminée. Entrez par la petite porte à droite ; il y a un prêtre qui a fait voeu de silence. Essayez de lui parler ; il vous donne une carte : lisez-la. Achetez ensuite de l'eau bénite avec votre porte-monnaie, puis sortez. Observez les offrandes sur le mur : elles sont en argent.

Allez à Neuschwanstein. Allez dans le salon et observez une femme et son fils se faire virer par un garde. Mettez de l'eau bénite sur le fauteuil, puis retournez dans la chambre bleue. Ouvrez l'ouverture en bas du mur et prenez le 1er parchemin. Allez dans la grotte, fouillez la zone sombre et prenez le 2e parchemin. Allez dans le Hall des Chanteurs et lâchez le pigeon dans le couloir parallèle. Allez vite ouvrir l'ouverture se trouvant sous un tableau de la salle, et prenez le 3e parchemin. Sortez.

Retournez à Rittersberg et descendez à l'église. Allez dans la salle des tombes et cliquez sur le coeur en argent. Remontez au château et demandez à Gerde la permission de prendre le coeur en argent. Redescendez à l'église et prenez-le.

Retournez à Altötting et allez voir le prêtre. Donnez-lui le coeur en argent ; il vous conduit dans la salle des urnes. Mettez le coeur dans le panier à offrandes. Ensuite, ouvrez la porte du fond et poussez vite la chaise. Prenez rapidement le diagramme dans l'urne de gauche.

Vous voici deux mois plus tard dans le Théâtre. Prenez un programme sur la table et lisez-le. Allez dans la salle au fond du couloir de droite. Parlez à Gabriel. Prenez le plan des sièges accroché au mur ainsi que la liste et les jumelles sur la table. Sortez et descendez au sous-sol. Allez vers la chaudière et ouvrez-la. Mettez du charbon dedans et regardez la console : appuyez sur " automatique " et allumez à fond. Allez dans la salle tout au fond de la 2e rangée. Ouvrez la boîte blanche et prenez les clefs. Trouvez une porte blanche et entrez. Dans les décombres, prenez le panneau " privat ". Sortez et essayez les clefs sur la porte. Remontez dans les coulisses et prenez la corde attachée à une poulie. Allez dans l'auditorium et parlez avec Georges. Puis, parlez avec les ouvriers qui s'occupent des lustres. Montez au premier étage et entrez dans la loge centrale. Observez le diagramme (dans l'inventaire) et cliquez sur le X au centre. Prenez ensuite le plan des sièges et cliquez sur la loge centrale. Descendez et montrez le plan au logeur qui vient d'arriver. Remontez et allez dans la salle au bout du couloir de droite. Allumez le projecteur et orientez-le vers la loge centrale. Redescendez voir Gabriel et amenez-le dans la salle du sous-sol.

C'est l'Ouverture. Allez dans la salle où dormait Gabriel et mettez la robe noire. Sortez et montez à la salle du projecteur. Regardez par l'ouverture et utilisez les jumelles.
C'est l'Acte 1. Allez devant la porte de la loge centrale et accrochez les poignées avec la corde. Cachez le noeud avec le panneau " privat ".

C'est l'Acte 2 et vous incarnez Gabriel Knight. Allez à gauche et poussez la caisse. Ouvrez la grille avec votre poignard et entrez dans la bouche d'aération. Remontez dans les coulisses et prenez le rouleau de bande adhésive sur une poulie. Allez dans la salle de droite. Prenez un costume et mettez-le. Prenez la poudre sur la table et utilisez-la sur le miroir, puis allez vous cacher. Quand l'acteur arrive, utilisez la bande adhésive pour le ligoter.

C'est l'Acte 3. Observez la scène : vous vous transformez en loup, Von Glower aussi. Une fois dans le sous-sol, vous devez empêcher Von Glower de sortir de l'opéra. Il faut que vous le poussiez jusqu'à la chaudière. Utilisez l'icône " sentir " pour avoir un plan : vous êtes le triangle bleu, Von Glower est le carré rouge, et la salle de la chaudière est en bas à droite. Vous pouvez vous déplacer dans ce dédale et aussi fermer les portes (mais pas les réouvrir), et ainsi trouver une stratégie pour amener Von Glower à la salle de la chaudière. Quand vous y êtes arrivé, Grace et Leber arrivent. Cliquez sur Grace pour la commander et faites lui ouvrir la chaudière. Cliquez ensuite sur le loup Gabriel et, quand Von Glower bondit en avant, cliquez-lui dessus lorsqu'il est aligné avec la chaudière pour le pousser à l'intérieur.

The Binding of Isaac

© Edmund McMillen / Edmund McMillen et Florian Himsl 2011

+ D'INFOS FORUM

LES SALLES SECRÈTES

Dans chaque niveau il y a une salle secrète contenant la plupart du temps des pièces et des objets, parfois des machines. Pour la trouver regardez sur la map, la salle secrète est forcément entourée de 3 ou 4 autres salles, placez alors une bombe au milieu d'un des murs adjacents. Une fois dans la salle secrète vous pouvez en sortir en explosant un mur et ainsi accéder à une salle verrouillée sans utiliser de clé par exemple. Certains objets comme les cartes révèleront à l'avance l'emplacement de cette salle secrète et d'autres pourront même vous y téléporter.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'OBJETS

On dénombre dans le jeu plus d'une centaine d'objets, voici les différentes catégories d'objets que vous pourrez trouver :

Les objets usuels

Ils sont de loin les plus courants et les plus utiles. On retrouve ainsi les coeurs, les bombes, les pièces et les clés.

Les objets utilisables

Vous ne pouvez en transporter qu'un à la fois et ils s'actionnent avec la barre d'espace. Leurs effets sont variables mais toujours bénéfiques pour le joueur. A coté se situe une barre qui se recharge en traversant de nouvelles salles : elle doit être pleine pour pouvoir utiliser l'objet.

Les objets permanents

Vous pouvez en posséder autant que vous voulez à la fois. On dénombre 4 sous-catégories : ceux qui améliorent vos munitions, ceux qui augmentent vos stats, ceux qui vous donnent un "compagnon" et ceux qui vous donnent un autre avantage "passif". Les objets permanents sont les plus utiles sur le long terme car vous survivrez bien mieux avec plus de vie ou si vos dommages sont augmentés.

Les objets à usage unique

Il y en a deux types, les pillules et les cartes de Tarot. Les cartes vous donnent en général le pouvoir d'un autre objet temporairement ou vous téléportent dans d'autres salles tandis que les pillules ont des effets variables sur vos stats (aussi bien bonus que malus).

LES CARTES DE TAROT

Les cartes sont des objets utilisables une seule fois avec la touche A, voici leurs utilités :
{I
f 0 - The Fool : téléporte le joueur à la salle de départ de l'étage.
f I - The Magician : les projectiles du joueur sont dirigés automatiquement vers les ennemis jusqu'à la fin de la salle.
f II - The High Priestess : fait apparaitre le pied de Mom sur un ennemi pris au hasard dans la salle ce qui lui inflige énormément de dégâts (suffisant pour la plupart des boss et même pour enlever la moitié de la vie de Mom elle-même).
f III - The Empress : change le joueur en démon pendant toute la durée de la salle (les dommages sont augmentés de 2 et la vitesse de 1).
f IV - The Emperor : téléporte le joueur jusqu'à la salle du boss.
f V - The Hierophant : fait apparaître deux cœurs gris.
f VI - The Lovers : fait apparaître deux cœurs rouge.
f VII - The Chariot : donne au joueur une invincibilité temporaire, à la manière de l'étoile de Mario on peut ainsi infliger des dégâts aux ennemis directement en les touchant.
f VIII - Justice : fait apparaître une bombe, un cœur, une pièce et une clé.
f IX - The Hermit : téléporte le joueur dans le magasin de l'étage.
f X - Wheel of Fortune : fait apparaître une machine à sous.
f XI - Strength : augmente la taille du joueur, son maximum de vie et ses dommages pour la salle en cours.
f XII - The Hanged Man : fait disparaître votre corps, la tête du joueur peut alors planer au-dessus des rochers, piques ou fosses pendant la salle en cours.
f XIII - Death : inflige des dégâts à tous les ennemis de la salle.
f XIV - Temperance : fait apparaître une machine de don de sang.
f XV - The Devil : augmente les dégâts du joueur jusqu'à la fin de la salle.
f XVI - The Tower : fait apparaître 6 « troll bombs » (bombes allumées) dans toute la salle.
f XVIII - The Moon : téléporte le joueur à la salle secrète.
f XIX - The Sun : soigne entièrement le joueur, inflige des dégâts à tous les ennemis et révèle la map et emplacements de salle secrète.
f XX - Judgement : fait apparaître un mendiant.
f XXI - The World : dévoile toutes les pièces de l'étage sur la carte ainsi que l'emplacement de la salle secrète.

LES PERSONNAGES

Si le jeu de base ne permet de jouer qu'avec Isaac d'autres personnages se débloquent au fur et à mesure, voici leurs caractéristiques :
{Ilsaac
Vie : 3 cœurs
Vitesse : 2
Cadence de tir : 2
Attaque : 2
Portée : 2
Equipement de base : une bombe
{Ilagdalene

Vie : 4 cœurs
Vitesse : 1
Cadence de tir : 2
Attaque : 2
Portée : 2
Equipement de base : Yum Heart (objet réutilisable rendant un cœur)
{Ilain

Vie : 2 cœurs
Vitesse : 3
Cadence de tir : 2
Attaque : 3
Portée : 1
Equipement de base : un clé et le Luck Foot (augmente la chance du joueur)
{lludas

Vie : 1 cœurs
Vitesse : 2
Cadence de tir : 2
Attaque : 4
Portée : 2
Equipement de base : trois pièces et le Book of Belial (augmente les dégâts du joueur jusqu'à la fin de la salle, réutilisable)
{ll??

Vie : 0 cœurs (ne peut avoir que des cœurs gris)
Vitesse : 2
Cadence de tir : 2
Attaque : 2
Portée : 2
Equipement de base : trois cœurs gris et le Poop (fait apparaître un « poop » qui peut alors se détruire pour récolter des items)
{llve

Vie : 2 cœurs
Vitesse : 3
Cadence de tir : 2
Attaque : 1
Portée : 2
Equipement de base : le Dead Bird (inflige des dégâts aux ennemis à chaque fois que le joueur est touché) et le Whore Of Babylon (dès que le joueur n'a plus qu'un demi-cœur il se transforme en démon et voit ses dégâts augmentés de trois jusqu'à ce qu'il regagne de la vie)

LES 7 PÉCHÉS CAPITAUX

Chaque salle a une chance de contenir l'un des 7 mini-boss représentant les 7 péchés capitaux. Tous ont des caractéristiques différentes et laissent des objets après leur mort.

Envy (l'envie)

Il se déplace aléatoirement dans la pièce et inflige des dégâts au joueur en le touchant. Quand sa santé tombe à zéro il se divise en deux parties ce qui fait au final 8 « mini-Envy » à tuer. Pour le battre simplement il faut se focaliser sur une seule division afin d'éviter de se retrouver submergé rapidement.

Gluttony (la gourmandise)

Il attaque en tirant dans toutes les directions ou en envoyant un faisceau de sang unidirectionnel. A sa mort, ce boss laisse de nombreux cœurs. Pour le tuer, il suffit de rester à bonne distance (pour avoir le temps de passer entre les projectiles) et de se décaler quand il prépare le faisceau.

Greed (la cupidité)

Il a la particularité d'apparaitre à la place des magasins et salles secrètes. Son attaque est de tirer 3 flèches de sa bouche et de faire apparaitre deux Hoppers (ennemis sauteurs). Si le joueur est touché par ses flèches il perdra instantanément deux pièces dont une seule pourra être récupérée. A sa mort, le monstre donne de nombreuses pièces et éventuellement le Steam Sale (qui diminue les prix de moitié dans tous les magasins). La bonne stratégie pour le vaincre est de rester à distance et de la bombarder, ce qui permet d'esquiver les flèches et de voir venir les Hoppers.

Lust (l'avarice)

Il n'attaque qu'en fonçant vers vous et en vous touchant ce qui le rend simple à tuer si vous avez eu des améliorations de vitesse. A sa mort, il laisse The Virus, Roid Rage ou une pillule.

Pride (l'orgeuil)

Il a deux attaques : faire apparaitre des bombes dans la salle ou faire un rayon meurtrier en forme de croix. La meilleure tactique est de ne pas s'aligner avec lui pour rendre inefficace les rayons en croix mais aussi d'esquiver les bombes dans l'ordre où elles apparaissent (les premières peuvent pousser les autres vers vous en explosant). En mourant, ce boss vous donnera une carte de tarot ou l'Anarchist Cookbook.

Sloth (la paresse)

Il tire des projectiles verts qui explosent en touchant le sol et fait parfois apparaitre des larves. Le battre demande beaucoup de concentration pour éviter les boules vertes et les larves en même temps. Cela peut se faire plus simplement en tournant autour de la pièce. Une fois vaincu, le monstre vous laissera le Bob's Rotten Head ou une carte de tarot.

Wrath (la colère)

Sa seule attaque consiste à se déplacer aléatoirement et à faire apparaitre des bombes derrière lui. Vous pourrez le vaincre en lui renvoyant ses bombes ou simplement en lui tirant dessus tout en évitant les explosions. En mourant, il laisse des bombes et parfois Mr Mega ou Mr Boom.

CONSEILS DE BASE

Les pierres sombres

Les pierres plus sombres et marquées d'une croix renferment toujours des objets, il est possible de les détruire avec une bombe.

Les clés

Au début de la partie il est préférable d'économiser ses clés en ne les utilisant pas pour les magasins si vous n'avez pas suffisamment de pièces. Conservez toujours au moins une clé pour ouvrir les salles dorées.

Les bombes

Utiliser une bombe pour détruire une machine à sou, une machine à don de sang ou un mendiant vous permettra d'obtenir des objets

Les coeurs supplémentaires

Si à la fin du niveau vous avez des cœurs en trop (après avoir battu le boss ou laissés en cours de route) vous pouvez en profiter pour utiliser les machines à don de sang tout en passant à l'étage inférieur en ayant encore tous vos cœurs.

Les machines de don de sang

Il est possible d'utiliser les machines de don de sang en ayant une invincibilité temporaire donnée par certains objets (comme The Gamekid, My Little Unicorn ou Book of Shadows), vous ne perdez pas de vie même en l'utilisant de nombreuses fois.

Les coeurs gris

Il est préférable de ne récupérer les cœurs gris que juste avant d'aller affronter le boss, même si entre temps vous avez perdu de la vie vous en récupérerez en le battant.

S'enfuir d'une salle

Si vous êtes en difficulté dans une salle vous pouvez détruire une porte avec une bombe pour vous échapper.

The Binding of Isaac : Wrath of the Lamb

© Edmund McMillen / Edmund McMillen et Florian Himsl 2012

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES DIFFÉRENTS BABIOLES

Attention certaines babioles ont des effets différents suivant les Mises à jour du jeu, cette astuce se rapporte à la version 1,5

Cursed Skull :

Si la santé d'Isaac baisse jusqu'à 1/2 coeur, il sera immédiatement téléporté dans la dernière salle complétée.

Child's Heart :

Augmente les chances de recevoir des coeurs.

Curved Horn :

DMG up

Counterfeit Penny :

Donne 50% de chance que chaque pièce ramassée vous donne une pièce en plus.

Liberty Cap :

Isaac a un effet d'un des champignons à chaque salle(totalement aléatoire).

Match stick :

Augmente les chances de trouver des bombes.

Red Patch :

Même effet que l'objet Bloody Lust (Quand Isaac est touché, les points de dégâts augmentent.)

Tick :

Les boss de chaque étages apparaissent avec 15 % de leur vie en moins. Vous regagnez un coeur de votre barre de vie si vous en avez la place. Il est aussi possible de s'équiper d'une autre babiole si vous avez Mom's Purs.

Mom's Pearl :

Vous donne une 10 % de chance que les Red Heart se transforment en Soul Heart.

Cancer :

Effet de sad Onion (Double la cadence de tir) , et augmente les dégâts causés par The Mask, Mom's et Mom's Heart.

Flattened Penny :

Donne une chance d'avoir une clé à chaque fois que vous ramassez une pièce. Et les pièces ramassées dans la salle

secrète donnerons des dorées.

Pinky Eye :

Vous tirez de temps en temps des larmes empoisonnées.

Rusted Key :

De temps en temps lorsque vous êtes touché une clé apparait.

Safety Cap :

Augmente les chances d'obtenir des pilules.

Umbilical Cord :

Quand la santé d'Isaac est réduite à un 1/2 coeur, un Little Steven apparait.

Fish Head :

A chaque fois qu'Isaac est touché, des mouches qui attaquent les ennemis apparaissent (similaire à The Mulligan).

Isaac's Fork :

Vous avez 10 % de chances de recevoir 1/2 coeur à chaque fin de salle.

Ace of Spades :

Augmente les chances d'obtenir une carte de tarot ou le Deck of Cards.

Push Pin :

Parfois vos larmes traversent les objets

Bloody Penny :

Chance d'obtenir un demi coeur à chaque pièce ramassée.

A Missing Page :

Inflige des dégâts seulement lorsque l'on se fait toucher (effet du nechronomicon), 5% de chance qu'il apparaisse

Burnt Penny :

Vous avez une chance d'obtenir une bombe quand vous ramassez une pièce.

The Polaroid :

Quand la santé d'Isaac baisse à un demi coeur, donne à Isaac un bouclier pendant quelques secondes.

Lucky Toe :

Quand vous entrez dans une salle, vous avez 50% que rien ne se passe, 25% d'avoir + 1 en chance et 25% + 2 en chance.

Goat Hoof :

Augmente la vitesse.

Isaac's head :

La tête d'Isaac vous suit comme tous les familiers et tire des larmes.

Cain's eye :

Vous avez 25% de chances qu'en entrant dans un étage d'obtenir toute la carte (sauf les salles secrètes)

???'s soul :

Vous donne un familier resemblant à Brother Bobby, qui flotte lentement autour de la salle. Les tirs sont de longue portée, spectraux et à tête chercheuse. Les autres familiers que vous aurez suivront l'âme de ???.

Eve's Bird Foot :

Donne une chance de faire apparaitre le Dead Bird quand vous attaquez un ennemi dans cette salle seulement.

Judas's tongue :

Les objets de la salle du diable ne coûtent plus qu'un coeur mais il faut avoir la langue avant. Le prix des objets coûtant des soul hearts ne change pas.

The Left hand :

Change tous les coffres en coffres rouges, les coffres en or ne sont pas concernés sauf les 4 de The Chest.

Samson's Lock :

Augmente vos dommages à chaque fois que vous tuez un ennemi, mais l'effet disparaît dès que vous changez de salle.

Maggy's Faith :

Donne un coeur éternel a chaque début de niveau.

The Book of Unwritten Tales

© Nordic Games / King Art 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Prologue

Suivez le tutoriel à l'écran au fur et à mesure que vous avancez.

Vous jouez d'abord en tant qu'Ivo. Avancez et sélectionnez la corde qui flotte pour atteindre la cage de MacGuffin. Examinez la cage et parlez au Gremlin. Vous recevez une bague. Epuisez les sujets de conversation. Examinez la corde de sécurité, qui est trop serrée.

Examinez le support en haut à gauche sur le dragon.

Parlez au Gremlin pour obtenir des informations sur Munkus, Beetle, le plan et le support. Vous recevrez un fouet.

Utilisez le sur le support et grimpez sur le dos du dragon.

Examinez le stand d'armes mais vous ne pourrez l'atteindre sans vous faire repérer.

Examinez la boîte à votre droite, fouillez-la et obtenez un hameçon.

Examinez le drapeau sur votre droite, prenez le bâton en bois. Combinez l'hameçon, le bâton et le fil pour obtenir une canne à pêche.

Utilisez celle-ci sur l'épée qui se trouve à gauche sur le stand.

Descendez du dragon sur la droite.

Parlez à MacGuffin à propos du sorcier et apprenez-en plus sur l'artéfact. Coupez les cordes au-dessus de la cage.

C'est ici que le jeu commence vraiment.

Vous êtes maintenant Wilbur. Examinez la boîte à droite de Wilbur et essayez de l'ouvrir.

Parlez au Maître au bar pour en apprendre davantage sur les autres nains partis en guerre en posant la troisième question.

Prenez le pied-de-biche sur la gauche du bar et servez-vous-en pour ouvrir la boîte.

Lisez le manuel.

Allez dans la cuisine à gauche et jetez un oeil aux alentours.

Examinez l'emblème au-dessus de l'entrée.

Essayez de prendre la marmite à l'avant-plan.

Examinez et prenez les restes de cuisine devant la fenêtre ainsi que le filet sous le comptoir devant la fenêtre. Prenez

les saletés à droite de l'entrée et la cafetière sur le four puis sortez de la cuisine.

Examinez la chaise et la carte en sortant de la cuisine.

Examinez le rat et le trou à côté du bar puis prenez les poils du rat.

Utilisez les saletés dans votre inventaire, puis servez-vous des poils sur le robot.

Parlez au Maître et choisissez la quatrième option pour rentrer chez vous puis sélectionnez la sortie.

Entrez dans le trou où habite la famille de Wilbur en bas de l'écran. Examinez la photo de famille sur la droite. Examinez la chambre et descendez les escaliers à droite pour aller parler au grand-père. Choisissez la troisième option comme mot de passe. Parlez encore une fois au grand-père et posez-lui la première question. Vous aurez besoin d'un équipement constitué d'un casque, d'une carte et d'un parachute. Vous pouvez parler encore une fois au grand-père pour en apprendre plus sur le mage.

Dans la cave, examinez l'étau sur la gauche ainsi que l'engin couvert.

Prenez la corde d'elfe argentée à l'avant, la boîte à outils à côté de la machine et le bras extensif qui était à droite de la boîte à outils.

Examinez ensuite le sous-marin, le fragment et le casier.

Retournez à la chambre du haut et examinez l'équipement chimique à l'avant-plan.

Sélectionnez deux fois la boule sur le sol/le poisson mécanique volant.

Examinez la porte en métal et les leviers à gauche. Utilisez le levier pour la chambre de gauche, le levier de Meggie et le troisième à partir de la chambre gnome à gauche.

Dans la chambre de Wilbur, prenez la raquette de tennis en-dessous du lit et le sac accroché au mur.

Utilisez le levier complètement à droite pour ouvrir la cuisine.

Prenez les ciseaux sur le porte-couteaux ainsi que la bouteille de nettoyant.

Ouvrez le placard et prenez la fiole de fertilisant.

Examinez le petit moulin à deux reprises pour obtenir de l'orge. Sortez de la maison.

Examinez les alentours. Prenez la bâche en-dessous de l'échafaudage à droite. Combinez-la à votre corde d'elfe, puis à votre sac.

Allez maintenant au bar et dirigez-vous à gauche.
Examinez la carte au-dessus du Maître et adressez-vous à ce dernier.

Utilisez les ciseaux sur la barbe du Maître.

Allez à droite et donnez les déchets qui restent dans votre inventaire au robot. Donnez la barbe au robot.

Après la bagarre, allez prendre la carte.

Allez ensuite à la cuisine. Prenez la marmite à l'avant-plan.

Combinez votre bras extensible et le nettoyant de votre inventaire et utilisez cette combinaison sur la marmite pour obtenir un casque.

Retournez voir votre grand-père, à la cave et parlez-lui.

Sortez de la cave et examinez l'oeil de Némo puis essayez de l'attraper. Combinez le filet et la raquette de votre inventaire puis essayez encore d'attraper Némo à nouveau.

Utilisez la boîte à outils sur Némo.

Retournez en bas et allez à gauche puis utilisez Némo sur l'étau.

Utilisez la boîte à outils sur Némo encore une fois.

Sortez de la maison des gnomes et allez retrouver le Maître dans le bastion à nains. Parlez au Maître et renseignez-vous sur la bière des nains.

Sortez du pub, prenez la stalactite en-dessous de l'échafaudage de gauche. Combinez-la au pot de café que vous avez pris dans la cuisine.

Allez dans la cuisine du pub. Placez le pot de café sur le four et reprenez-le pour obtenir de l'eau propre.

Parlez au Maître pour savoir où obtenir des houblons.

Examinez le trou à rat. Donnez l'unique houblon que vous avez récupéré au Maître.

Retournez à la maison gnome et plantez le houblon dans le pot de fleur à gauche. Utilisez le fertilisant de votre inventaire sur le houblon et récoltez les houblons qui apparaissent.

Retournez au Maître et donnez-lui l'eau, les houblons et l'orge.

Retournez au grand-père, parlez-lui pour lui donner la bière et la roue dentée.

Vous êtes à nouveau Ivo. Jetez un oeil aux différents éléments de votre environnement. Allez dans la maison et examinez l'encadrement qui contient un miroir brisé sur le mur de gauche. Examinez la bassine en bois à côté de l'entrée ainsi que le carré au-dessus de la porte, puis examinez la cheminée de ce côté et également la coupe de charpentier en bas à gauche.

Ouvrez le sarcophage et parlez à la momie. Fouillez le sac devant le bureau et prenez le tamis/la passoire.

Lisez le livre sur le bureau à deux reprises. Prenez les documents à droite du livre.

Examinez la pierre et la boîte à droite du bureau.

Ouvrez le coffre à côté du pilier en bas de l'écran et fouillez le sable qui s'y trouve. Utilisez le tamis dans votre sac sur le sable et vous obtenez une clé. Utilisez-la sur la boîte à droite du bureau, vous obtenez un morceau de papier. Fouillez encore une fois la boîte pour obtenir un disc hexagonal.

Allez vers le pilier à gauche du coffre et examinez la cavité au-dessus. Placez le disc hexagonal sur la cavité, examinez la tasse puis la statue.

Parlez à la machine et vous obtenez des haricots aromatiques. Relisez la note dans la boîte en bois puis sortez de la maison.

Parlez à l'oiseau au-dessus de l'épouvantail. Combinez les haricots aromatisés au disc de pierre. Ecrasez-les pour obtenir une poudre aromatisée.

Allez au puits et tournez la manivelle. Allez ensuite à l'âtre, prenez l'arrosoir qui s'y trouve, attachez-le à la corde du puits.

Accrochez l'arrosoir à l'équerre au-dessus du puits, prenez une pile de bois à gauche du four et placez-la dans le four.

Jetez les documents dans le four. Cherchez en-dessous du pot de fleurs sur le bois à brûler pour trouver du silex.

Utilisez-le sur le papier dans le four pour allumer un feu. Tournez l'équerre supportant l'arrosoir sur le feu. Quand le bouillera, faites balancer l'équerre pour récupérer l'arrosoir.

Retournez au pilier de pierre dans la maison. Combinez l'arrosoir et la poudre aromatisée après avoir examiné la statue encore une fois. Versez l'essence pour la machine dans la tasse.

Descendez explorer la cave. Examinez la peinture murale, la figure de pierre et l'ouverture dans le sol. Prenez le bâton en bois en avant-plan et les cisailles sur la caisse.
Sortez de la maison.

Utilisez les cisailles sur les broussailles à gauche de la maison. Examinez la pierre tombale de Kinski. Allez à droite de la maison et utilisez le bâton en bois sur la fenêtre de la mansarde. Retournez ensuite dans la maison.

Prenez le petit bouclier argenté au-dessus de la cheminée et placez-le sur l'encadrement au miroir cassé. Allez à la cave et placez le bâton en bois dans le trou au le sol.

Ajustez trois fois à gauche la statue de pierre. Examinez la grille à 3 pierres précieuses sur la droite.

Retournez au rez-de-chaussée, ouvrez le sarcophage et parlez à la momie. Les sous-vêtements de Mortimer sont rouges et le chat se nomme Kinski. La réponse est 234.

Allez encore une fois à la cave et placez le rubis sur le bâton.

Lisez le livre secret.

Chapitre 2 : En Ville

Vous commencez ce nouveau chapitre en tant que Wilbur. Passez le portail et examinez les alentours.

Examinez la porte de l'école du Maître Mage Markus et cognez-y. Allez voir le stand de l'autre côté du chemin, puis allez à droite et examinez les cartons, le chariot et la canalisation. Continuez votre route jusqu'au portail vers la partie supérieure de la ville.

Parlez à Bartholomew en épuisant les sujets de conversation. Vous devrez vous procurer un diplôme de Mage. Dans la taverne se trouve un mage qui peut vous aider. Regardez la veste d'armes et le panier au sandwich géant.

Retournez à la partie inférieure de la ville, vérifiez le signe de la taverne et entrez-y. Allez parlez aux deux hommes devant la machine, Markus le Mage et Bill le Marchand.

Examinez et prenez le bocal sur le comptoir et la scie dans la boîte derrière la mage.

Allez dans la salle de serveur à droite de la machine RPG. Examinez la chaise où s'assied le singe, le coffre pour les sauvegardes, la corbeille à papiers ainsi que la grande boîte en bois contenant des fiches à droite.

Servez-vous de la scie sur la chaise au coin puis mettez du désordre dans les fiches à deux reprises. Sélectionnez immédiatement la chaise du singe. Sortez de la taverne quand vous verrez les papiers de complaintes des joueurs.

Allez voir Bartholomew, le garde et parlez-lui à deux reprises. Epuisez les sujets de conversation jusqu'à le menacer et vous obtenez une banane.

Allez à la taverne distraire le singe avec la banane.

Vous recevrez deux complaintes de plus.

Sortez de la ville et examinez l'écriteau, le lapin et la pierre plate. Prenez cette dernière et utilisez le bocal sur les scarabées qui se trouvent en-dessous. Allez dans la salle de serveur de la taverne et utilisez le bocal sur le singe.

Vous pouvez maintenant vous rendre à l'école du Mage Markus.

Vous aurez besoin d'une robe de mage faite de tissu magique, une baguette magique et d'une poignée d'or. Vous obtiendrez une carte de la part de Markus qui vous servira à changer d'endroit instantanément.

Examinez le tableau et la bibliothèque à côté de Markus. Examinez la cuisine et l'étrange miroir.

Examinez et prenez la boule de cristal sur l'étagère près de la porte.

Fouillez la boîte pour obtenir une aiguille et du fil et trois potions.

Sortez du bâtiment et vous verrez le Marchand et le Roi des Voleurs en pleine dispute. Allez parler à Bill le Marchand. Essayez d'acheter quelque chose de son magasin à deux reprises.

Allez à la canalisation des égouts devant la taverne et examinez-en l'ouverture. Buvez les trois potions que vous avez obtenues à l'école de mages et encore une gorgée de potion verte pour rapetisser. Essayez d'entrer dans les égouts puis allez voir le marchand. Vous obtenez une bague quand vous lui indiquerez que c'est pour votre mission. Retournez à l'entrée des égouts et mettez la bague, prenez la potion et entrez dans les égouts.

Parlez au rat, parlez de lui donner de la nourriture et sortez des égouts. Allez ensuite voir Bartholomew, prenez le gros sandwich du panier et parlez-en à Bartholomew. Pour gagner au jeu de cartes, vous devrez retourner aux égouts et parler au rat à propos de l'énorme sandwich et du jeu de cartes. Sortez et allez tout raconter à Markus pour qu'il vous donne la moitié d'une carte.

Renseignez-vous sur le miroir puis sortez pour rencontrer le rat et obtenir une nouvelle moitié de carte.

Allez dans la taverne, prenez la tresse adhésive devant la console de la machine RPG.

Combinez une des cartes de votre inventaire à la tresse pour obtenir une carte puissante.

Allez dans la salle de serveur et prenez le pot d'encre qui se trouve sur le coffre. Retournez ensuite voir Bartholomew et parlez-lui pour lui montrer votre super carte.

Retournez ensuite voir le Mage Markus pour lui expliquer ce que vous a dit Bartholomew, retournez voir ce dernier. Allez prendre le sandwich après avoir donné votre super carte à Bartholomew.

Rendez-vous à l'entrée des égouts. Poussez le sandwich dans la canalisation et entrez ensuite. Adressez-vous au rat et vous obtiendrez le masque du Roi des Voleurs.

Allez voir le marchand et parlez-lui du masque et choisissez la toile magique comme récompense.
Parlez encore une fois au rat et demandez-lui une baguette magique, un motif (" cutting pattern ") et une poignée de pièces d'or.

Sortez ensuite des égouts, passez le portail et retournez aux égouts. Un mouchoir blanc dépasse de l'entrée.

Prenez le morceau de tissu et découvrez qu'il s'agit en fait d'une robe de mage pour enfant.

Combinez-la avec le motif qui se trouve dans votre inventaire. Fouillez encore dans le trou d'égout pour obtenir une baguette magique.

Examinez la carte postale dans votre inventaire et sélectionnez le pré en bas à gauche.

Parlez au comédien, Willy Wupperman. Tentez votre chance sur la roue de la fortune. Examinez la cage à pigeons en bas à droite après avoir perdu et prenez une plume de pigeon.

Examinez la cage vide, puis la chose étrange et poilue à gauche.

Parlez au comédien à propos des prédictions et il vous lira votre avenir, posez-lui ensuite des questions sur les cages ainsi que sur Ziggy, l'écureuil invisible. Dès qu'il s'en ira, remplacez sa boule de cristal avec celle que vous avez prise à l'école. Demandez-lui de vous prédire l'avenir à nouveau, il répondra par oui ou non. Redemandez une prédiction et il répondra à 5 de vos questions.

Parlez encore une fois au comédien à propos des prédictions. Afin de gagner à la roue de la fortune, vous devrez prédire à trois reprises laquelle des 4 couleurs jaune, rouge, verte et bleue sera sélectionnée.

La trance : la prédiction sera annoncée après les 5 questions. La liste des questions à poser : " Est-ce la couleur 1 ou la couleur 2 ? ", si la première réponse est " oui ", posez des questions sur une des questions proposées, si la réponse est " non ", demandez si c'est une des questions qui ne sont pas proposées. Déduisez la couleur correcte au premier tour et avancez au deuxième. La troisième question ressemble à la première et la quatrième est similaire à la seconde. Déduisez la couleur du deuxième tour et allez au prochain. La cinquième question est similaire à la première mais le comédien se réveille en même temps et vous aurez donc à deviner tout seule la dernière couleur en procédant par élimination.

Jouez à la Roue de la Fortune jusqu'à que vous gagniez en demandant toujours une prédiction de la boule de cristal. Obtenez un sac de pièces d'or.

Allez voir Markus à l'école. Parlez-lui de la robe de mage, la baguette magique et le sac de pièces d'or. Vous deviendrez son apprenti et devrez passer trois épreuves afin de devenir un mage accompli : vous devrez préparer une potion, obtenir une artéfact magique et lancer un sort. Renseignez-vous sur les épreuves auprès du mage.

Pour la potion, vous devrez obtenir d'abord la liste d'ingrédients en prenant la recette sur la bibliothèque.

Pour l'artéfact, renseignez-vous sur " Balthasar the Brittle " et vous apprendrez que l'artéfact se présentera en forme d'amulette.

Après vous être renseigné sur le sort que vous devrez lancer, allez au prés et parlez à Wupperman à propos du sort. Il aura besoin d'un haut-de-forme et d'un lapin. Prenez la carotte dans la cage du hamster.

Retournez à l'école des mages et inspectez la bibliothèque pour trouver une recette pour un Elixir de Puissance. Allez à la kitchenette, fouillez le pot d'argile pour trouver la menthe poivrée puis examinez la machine à presser (pour l'extraction). Examinez le petit coffre à côté pour trouver les gros vers asthmatiques et prenez la fiole en cristal au bout du comptoir. Examinez le mortier sur le bureau du mage et ressortez de l'école.

Vous trouverez Markus et Mortroga en pleine conversation : écoutez-les.

Allez dans les égouts et parlez au rat pour qu'il vous obtienne des objets. Il cherchera une ramure de lucane et vous fera signe quand il l'aura. Prenez la substance moisie dans l'eau et ressortez des égouts. Sortez de la ville, retournez aux égouts, vous verrez un mouchoir blanc et obtiendrez la ramure de lucane.

Allez dans le Marais des Morts et examinez la lanterne ainsi que le buste de pierre. Examinez et prenez les plantes rouges (" Red Devil's Armpits ").

Entrez dans le vaisseau et examinez le champignon fantôme bleuté sur le sol à gauche.

Prenez un morceau de corde près du kiosque pour obtenir une corde plus fine.

Vous trouverez un haut de forme sur la bibliothèque. Examinez le Livre des Morts mais il est vide.

Parlez à la Mort, qui porte des pantoufles de lapins roses. Renseignez-vous sur le Livre des Morts ainsi que sur le miroir de Balthasar.
Retournez à l'Ecole des Mages et utilisez la substance moisie que vous avez prise dans l'eau des égouts sur la kitchenette.

Utilisez la ramure de lucane sur le mortier et utilisez le pilon sur le bureau du mage.

Vérifiez votre recette, allez au chaudron et suivez les instructions en haut à droite. Mettez les champignons fantômes d'en haut à gauche dans le pot et tournez jusqu'à que l'eau deviennent verte, puis ajoutez l'extrait gluant moisi (vert, en bas) et tournez dans le sens contraire de l'aiguille d'une montre jusqu'à que la substance devienne rose. La potion change du vert au noir au jaune et au rose.

Ajoutez ensuite les plantes rouges que vous avez trouvées dans le creux de l'arbre (rouge, centre gauche) puis aussi rapidement que possible dans le sens d'une aiguille d'une montrer. Saupoudrez la poudre de ramure de lucane (noire, en bas à droite), dès que la potion devient bleue ajoutez les gros vers (rose, en haut à droite). Ajoutez ensuite les gros vers asthmatiques, tournez la potion 4 fois dans le sens d'une aiguille d'une montre pour qu'elle vire au blanc, puis 2 fois dans le sens contraire pour qu'elle devienne jaunâtre puis changez encore de sens et tournez 3 fois. Ajoutez la menthe poivrée et tournez jusqu'à que la potion devienne dorée.

Demandez à Markus de vérifier la potion, il devra l'approuver. Sortez de l'école et allez parler au marchand.

Retournez au Marais de la Mort et entrez dans le vaisseau. Parlez à la Mort à propos du haut-de-forme et du fait que vous devez devenir un fantôme.

Il refuse de vous donner le chapeau. Allez dans votre inventaire et combinez le pot d'encre et la plume de pigeon.

Utilisez la combinaison pour écrire dans le Livre des Morts.

Vous devrez distraire la Mort. Examinez le four et le poster de Spliss au-dessus du lit.

Retournez en ville et allez voir le marchand. Il s'apprête à quitter la ville, renseignez-vous sur le reste de vos récompenses. Dites-lui qu'il n'est plus votre ami. Le sac qu'il vous donne contient des feux d'artifices.

Retournez au Marais de la Mort et allez dans le vaisseau. Mettez les feux d'artifices dans le four, allez écrire dans le Livre de la Mort quand la Mort s'en ira vérifier d'où vient le boucan.

Allez ensuite parler à la Mort pour lui dire que votre nom est dans le Livre.

Examinez l'autre Wilbur, sortez du vaisseau et Wilbur ira à l'Ecole des Mages. Essayez de parler à Markus, entrez dans le miroir et quelques heures plus tard, Wilbur aura obtenu l'amulette magique.

Retournez à la Mort et parlez-lui jusqu'à retourner à la vie.

Wilbur déchire la page du Livre de la Mort. Parlez à nouveau à la Mort pour obtenir un nouvel emploi tel qu'assassin. Votre nouveau but est de trouver de l'argent pour financer votre nouvelle entreprise.

Allez aux prés et trouvez Wupperman pour lui parler de votre entreprise. Retournez voir la Mort, il essaiera de vous faire entrer dans le coffre mais Wilbur sera plus malin, vous obtiendrez le chapeau et la Mort sera enterrée.

Retournez en ville et sortez par le grand portail puis essayez d'attraper le lapin. Attachez la corde fine que vous avez trouvée plus tôt à l'arbre, posez la carotte et attendez que le lapin tombe dans votre piège.

Allez au comédien et parlez-lui du lapin et de l'haut-de-forme. Wupperman vous montre le tour de magie du lapin.

Retournez voir Markus en ville et parlez-lui de l'élixir, de l'amulette magique et du sort. Vous obtenez un diplôme de Mage. Sortez de l'école et allez à droite.

Allez voir Shieldland, près du portail et parlez-lui.

Vous vous retrouvez à un autre endroit et voyez devant vous un Orc qui monte la garde. Parlez à l'Orc. Examinez et ajoutez le filet à l'avant-plan à votre inventaire. Essayez de prendre la corde. Quand Nate, l'humain, et Ma'Zaz, l'Orc, se disputent, prenez la corde. Parlez ensuite à Nate.

Allez à la partie inférieure de la ville et à l'Ecole des Mages. Lisez le petit mot laissé sur le bureau. Vous obtenez ensuite les lunettes magiques.

Allez rendre visite à Shieldland, dans la partie supérieure de la ville. Parlez à Ivo et épuisez toutes les options disponibles. Examinez Tschiep-Tschiep. Examinez les fruits du sumac vénéneux à droite et passez le portail.

Le vaisseau est près de la passerelle au-dessus du portail. Utilisez la corde sur le pilier à droite qui se trouve juste au-dessus du portail de la ville supérieure. Vous aurez la possibilité de changer de personnage entre Ivo et Wilbur.
Vous pouvez examiner les éléments de la pièce. Utilisez les lunettes magiques sur l'encyclopédie Phantastica. Essayez de prendre les rouleaux de parchemins sur l'étagère. Prenez le contrôle d'Ivo. Prenez la carte au-dessus de l'étagère, vérifiez la carte accrochée au mur à deux reprises puis lisez le livre de gremlin dans votre inventaire. Vérifiez la carte encore une fois.

Changez de personnage et examinez l'encyclopédie de Krun'Pak puis vérifiez la carte au mur. Utilisez le compas pour situer Seastone en allant à l'ouest-nord-ouest à partir de la position centrale du compas. Allez au nord à partir de Seastone pour trouver Redstonebury. Vous devrez suivre ces étapes sur l'explorateur féerique : sélectionnez Redstonebury, sélectionnez le pied de la montagne au nord, puis les plaines à l'est. Sélectionnez la route représentée par des lignes discontinues au nord-est, montez jusqu'à la rivière au nord représentée par des lignes, suivez la rivière jusqu'à l'embouchure à l'est, redescendez jusqu'à la baie au sud représentée par une petite indentation puis allez au nord-est jusqu'à la seconde île.

Retournez sur la place en sortant du bureau. Reprenez la corde attachée au pilier.

Prenez Ivo et parlez à Nate puis à l'Orc en lui demandant l'humain.

Prenez Wilbur et donnez à Ivo l'Elixir de Puissance.

Changez de personnage et buvez l'élixir de votre inventaire puis défiez l'Orc dans un bras-de-fer. Attachez la corde à la poutre au-dessus pendant que l'Orc et Ivo se battent. Utilisez le filet sur la planche tout près de la position initiale de l'Orc, près de la cage. Sélectionnez la corde puis amenez-la aux cargaisons. Sélectionnez la corde attachée à la cargaison puis sélectionnez le filet pour attacher la corde. Examinez Ivo et leur bras-de-fer. Essayez de pousser la cargaison et Ivo viendra vous aider.

Parlez à Nate une fois que l'Orc sera assommée.

Chapitre 3 : Le Temple Englouti

Vous êtes Ivo. Examinez la porte d'entrée sur le côté du temple ainsi que les 4 petites alcôves sur la porte : vous devrez trouver les créatures qui correspondent à chaque élément.

Examinez à deux reprises les petites lumières du côté gauche du rebord qui sont en fait des fées de feu. Examinez la ruche à droite de la porte du temple et essayez de prendre du miel. Parlez à Nate en sélectionnant l'icône en haut à droite de l'écran. Parlez à Tschiep-Tschiep et demandez-lui de faire distraction auprès des abeilles. Dès qu'elles s'en vont, utilisez le bocal sur la ruche. Allez à gauche du rebord et utilisez le bocal dessus.

Prenez la corde et le seau d'eau à gauche de la porte puis examinez la terre sèche au centre du morceau de terre. Utilisez le seau d'eau sur la terre et collectez les vers qui apparaissent.

Examinez et prenez l'arête de poisson au bord à gauche ainsi que la branche que laisse Wilbur. Combinez l'arête, la corde, la branche et les vers pour obtenir une canne à pêche. Utilisez celle-ci dans l'océan à gauche.

Parlez à Tschiep-Tschiep à propos de la créature que vous devez mettre dans l'alcôve correspondant à l'air.

Allez placer les créatures dans leur alcôve correspondante puis parlez à Tschiep-Tschiep.

A l'intérieur du temple, Wilbur et Nate tomberont. Examinez le trou/l'abîme. Prenez ensuite Wilbur et examinez les alentours, puis faites la même chose avec Nate.

Changez et prenez Ivo puis examinez les anneaux de pierres sur la gauche.

Allez dans la prochaine salle du temple, jetez un oeil aux alentours mais surtout à l'eau et la méduse lumineuse (" jellyglowfish ") puis prenez la machette à côté du squelette. Sur les deux extrémités des deux ponts en haut et en bas se trouvent deux visages grimaçant que vous devez examiner.

Allez examiner la porte contenant un cristal au centre ainsi les deux rebords d'où vous verrez un objet brillant puis sortez de la pièce.

Utilisez la machette sur les racines qui pendent au-dessus de l'abîme dans laquelle sont tombés vos compagnons.

Balancez-vous de l'autre côté et sortez. Examinez les alcôves puis prenez le bocal de l'alcôve d'en haut à droite et le seau du celle d'en bas à droite. Retournez à l'intérieur et de l'autre côté. Retournez à l'intérieur du temple dans la seconde chambre à gauche. Utilisez le bocal sur l'eau pour attraper la méduse lumineuse.

Placez le bocal contenant la méduse dans votre seau puis combinez la canne à pêche et le seau.

Utilisez le tout sur l'abîme dans laquelle se trouve Wilbur. Ce dernier examinera la dalle de pierre dans son dos. Nate prend la lumière.

Examinez les 4 anneaux de pierres : vous pouvez les faire tourner.

Tournez les anneaux de façon à représenter ce qu'a vu Wilbur sur la dalle, en commençant par le haut : une sorte d'escargot possédant un long cou, un poisson sans tête, une branche et une étoile. Pressez le bouton à droite et la porte à côté de Wilbur devrait s'ouvrir.

Prenez le contrôle de Wilbur. Allez à gauche et jetez un oeil aux alentours. Vous verrez une pierre et deux plateformes ainsi qu'une trappe sur la gauche. Montez sur la plateforme à droite puis regardez la tête sur le mur.

Allez à gauche et passez la porte, vous trouverez une roue. Sortez du tunnel et examinez les racines qui pendent du plafond. Sélectionnez-les à deux reprises pour obtenir l'aide de Nate.

Montez encore une fois sur la plateforme de gauche, grimpez aux racines et arrêtez-vous au milieu. Choisissez Nate et montez sur la plateforme gauche. Prenez Wilbur pour pousser la pierre sur la plateforme de droite. Reprenez le contrôle de Nate et allez ouvrir la trappe à gauche.

Prenez le contrôle de Wilbur et montez sur la plateforme droite. Utilisez Nate pour monter sur la plateforme de gauche. Avec Wilbur, allez à gauche et accroupissez-vous dans la trappe. Montez à l'échelle, montez encore un niveau jusqu'au rebord de la salle d'entrée. Prenez la tablette de pierre à côté de vous quand Ivo aura pris le cristal. Sortez de la galerie pour retourner en haut. Donnez la tablette de pierre à Ivo.

Prenez le contrôle d'Ivo et examinez les 4 anneaux. La tablette de pierre est en bas à droite. Changez les anneaux pour qu'ils soient identiques aux symboles sur la colonne à l'extrême gauche puis pressez sur le bouton à droite. Un passage s'ouvre.

Choisissez Wilbur, allez à gauche dans le tunnel et descendez au niveau du milieu puis rampez dans la trappe. Entrez dans le passage au centre et rejoignez l'autre bord. Ivo prend le cristal. Sortez de la galerie, montez à l'échelle et rejoignez Ivo.

Choisissez Nate, examinez le visage au mur au dernier niveau et vous verrez un interrupteur : utilisez-le. Allez à gauche vers la roue mais vous ne pourrez la bouger.

Prenez ensuite Ivo pour examinez encore une fois les anneaux. Vous voyez une tablette en bas à droite : vous devrez changer les anneaux pour qu'ils soient identiques aux symboles sur la colonne du milieu. Pressez sur le bouton à droite quand vous aurez terminé. La roue d'en bas s'est activée/débloquée.

Prenez Nate et faites-lui tourner la roue. Prenez Ivo et examinez les 4 anneaux à nouveau. Arrangez-les comme les

symboles de la tablette de pierre qui se trouve en bas à droite. Reprenez le rôle de Nate, attendez que l'eau arrive pour grimper à l'échelle et rejoindre les autres.

Changez de personnage et prenez Ivo. Allez à l'entrée du temple à gauche et placez les cristaux en haut et en bas des visages grimaçants.

Placez-vous au cristal du milieu et touchez-le. Les 3 personnages doivent toucher les 3 cristaux.

Choisissez le personnage de votre choix pour aller dans le temple. Retournez-vous pour examiner la sortie. Avancez et examinez le bateau au squelette. Prenez la pagaie du squelette et examinez la barre de fer, seul Nate pourra la prendre. Allez à gauche et regardez la porte au bout puis examinez les deux supports qui tiennent le bol (ils devraient tenir les cristaux). Fouillez le bol et prenez les sardines et le disc de pierre. Prenez les pierres rondes sur le sol devant la porte au-dessus de laquelle se trouvent les engrenages. Examinez la porte au-dessus de laquelle se trouve une entrée.

Vous êtes maintenant dans une salle de machines. Ouvrez le tiroir et trouvez un nouveau disc de pierre. Examinez la légende sur la machine à droite (Goom - Tec). Vérifiez qu'il y ait 2 discs de pierre sur la machine. Parmi vos deux discs, il y en a un qui a une région brune plus large que l'autre. Prenez-la et placez-la sur la machine. Prenez l'autre disc et placez-le au centre du disc de pierre sur la machine. Tournez les discs pour qu'ils soient à la même hauteur que l'axe au centre. Chaque disc est gravé de symboles et il y a 4 lumières en-dessous. Vous devrez sélectionnez les symboles corrects et pressez sur l'axe pour que toutes les lumières soient vertes. Si la lumière devient jaune, cela veut dire que vous avez trouvé un bon symbole mais pas sur le bon disc. Pressez l'axe une fois que vous aurez terminé. Pressez également sur le gros bouton rouge à gauche.

Sortez et allez à la sortie principale. Sortez, vos deux compagnons sont partis, allez dehors.

Suivez Munkus à l'intérieur du temple. Allez dans la salle des machines pour préparer un piège pour Munkus. Utilisez les sardines sur le sol devant le tiroir du bas et ouvrez ce dernier. Utilisez la pagaie sur la machine trouée et tournant sur la droite. Prenez le " mail tube-cylinder " qui se trouve sur le sol, retournez à l'extérieur et utilisez les cailloux pour attirer l'attention de Munkus. Retournez ensuite à la salle des machines. Utilisez le cylindre sur le tube à courrier (" the cylinder on the mail tube pipe ").

Retournez à l'extérieur et fouillez le bol pour reprendre ce qu'y a placé Munkus, prenez le miroir et allez à l'entrée. Prenez les 2 cristaux puis retournez à la sortie.

Prenez la canne à pêche sur le mur et balancez-vous jusqu'à l'autre côté.

Utilisez le miroir sur le troll, retournez à l'extérieur, utilisez la canne à pêche sur la massue du troll (l'objet à droite du troll) puis sélectionnez vos 2 compagnons. Utilisez la canne à pêche sur la massue, puis le miroir sur le troll.

Prenez le contrôle de Wilbur et pressez sur la touche qui vous indique les points avec lesquels vous pouvez interagir car il fait très sombre. Allez à droite et prenez la boîte en carton. Allez au milieu et prenez le récipient de métal et de bois. Prenez la substance caustique en bas de l'écran et examinez tous les autres points d'interaction. Utilisez le récipient sur le liquide au premier plan. Ouvrez la boîte, vous y trouverez des petits paquets contenant des méduses lumineuses séchées. Utilisez-les sur le récipient contenant du liquide pour obtenir un peu de lumière. Examinez le tonneau.

Changez de personnage et prenez Ivo. Renversez le tonneau puis utilisez-les dans la mare d'acide. Essayez de prendre le coffre sur le mur, examinez le trou, la corne et le phonographe à droite. Prenez la planche à gauche du tonneau, retournez là où vous étiez en vous servant toujours du tonneau et donnez la planche à Wilbur.
Prenez maintenant Wilbur et utilisez le tonneau pour aller de l'autre côté. Prenez l'amplificateur de son du phonographe puis examinez la corne et soufflez dedans. Jetez un oeil dans le trou et descendez-y. Vous trouvez le couvercle d'un tonneau et une corde. Utilisez le tonneau pour rejoindre Ivo puis utilisez le couvercle sur le tonneau.

Donnez la corde à Ivo et prenez son personnage pour continuer. Utilisez la corde sur le coffre puis ouvrez-le.

Prenez Wilbur, fouillez dans le coffre et trouvez un autre amplificateur en forme de cône. Examinez le tube en métal et soufflez dans le cor/la corne. Utilisez l'amplificateur du phonographe sur la corne/le cor et soufflez-y. Placez le cône

dans l'amplificateur sur la corne/le cor et soufflez-y.

Chapitre 4 : Les Terres Sauvages (1)

Parlez aux deux zombies quand Nate se réveillera. Le zombie qui se tient la tête se nomme Gulliver et au pilori est le Boss.

Jetez un oeil aux alentours de la crypte, examinez les urnes sur la gauche et prenez le petit morceau de cuir (piece of clothing-scrap of leather) qui dépasse de la tombe derrière la mariée en pleurs.

Parlez à la mariée puis examinez le sarcophage des aïeux de Maximilian. Allez au devant de la crypte puis parlez au Boss des zombies. Allez à la table de travail à gauche, prenez le pot de colle, la peinture jaune et la ficelle incassable.

Examinez la monstruosité mécanique, parlez à Gulliver et écoutez son histoire. Sortez ensuite de la crypte.

Prenez la terre rouge près du portail du cimetière ainsi que le champignon blanc au pied de l'arbre mort à droite.

Parlez à la tête empalée : elle se nomme Esther. Prenez la carte qui se trouve en-dessus d'Esther.

Examinez la carte dans votre inventaire.

Allez parler au paladin.

Allez au tipi qui se trouve en haut à gauche de votre emplacement actuel et parlez au Shaman minotaure.

Prenez le bol en cuivre à gauche de l'entrée ainsi qu'une plume de la coiffe au mur. Ouvrez le coffre et prenez l'encre indienne puis quittez la tente.

Allez à droite de la crypte pour vous retrouver au camp des Orcs. Prenez les planches pourries sur le bord du sentier et les fleurs bleues à gauche du portail Examinez le presse-jus dans la pile de débris, prenez le poster sur le côté droit du portail et quittez les montagnes en passant par le portail. Parlez à Gorruck, le chef des Orcs Bloodscythe.

Allez à la crypte et parlez à Gulliver. Pour gagner le concours, le kit invisible doit se battre pour vous et celui-ci est constitué d'un casque, d'un bouclier et de l'épée de puissance.

Vous devez maintenant aider Gulliver à compléter le reste de son corps. Parlez au Boss des zombies à propos de l'ensemble de guerrier.

Allez au tipi, parlez du paladin au Shaman minotaure pour lui dire que " l'ami " regrette son action mais que le paladin ne veut rien entendre. Le Shaman va vous faire une potion que vous devez boire en premier puis faire boire le reste au paladin. Pendant que le paladin le conduit à un ami, obligez-le à écouter les excuses.

Rendez-vous à la crypte intérieure et examinez les urnes à gauche : l'une d'elles porte le blason du paladin. Prenez les restes de l'ancêtre du paladin et vous obtenez des cendres. Allez voir le paladin à l'extérieur, examinez le coffre qui porte l'emblème des Pink Crusaders sur la gauche. Ouvrez-le et prenez le pompon rose. Examinez le sol humide devant le coffre et placez le bol dessus. Parlez des cheveux du paladin et obtenez son peigne.

Allez voir le Shaman et donnez-lui les ingrédients pour obtenir la potion de somnambulisme.

Parlez au Shaman à propos d'une nouvelle potion, vous obtiendrez des sorts de puissance et le paladin boira la potion.

Déguisé en paladin, entrez dans la crypte.

Allez parler au Boss des zombies quand vous serez de retour dans le corps de Nate et vous apprendrez l'emplacement du casque dont vous avez besoin.

Sortez votre carte et sélectionnez la mine dans le coin inférieur gauche de la carte.

Retournez dans les mines, jetez un oeil aux alentours : il y a un abreuvoir à gauche. Si vous vous faites prendre, retournez-y en étant plus prudent. Passez par l'entrée en haut de l'écran, allez dans la prochaine pièce à droite, prenez la clé sur la table et la dynamite dans le plateau.

Retournez à l'abreuvoir. Allez dans la prochaine pièce sur la droite.

Prenez l'ours en peluche, placez-le dans la chaise vide et observez la suite. Passez l'entrée à côté de la chaise où se trouve l'ours et vous verrez un coffre. Utilisez la clé que vous avez récupérée plus tôt sur le coffre et vous obtenez une pierre magnétique.

Allez maintenant à la partie du dessus. Allez au passage en-dessus et examinez la torche au mur. Retournez à la partie d'en-dessous et allez dans la pièce à gauche. Attendez que le lutin soit à mi-chemin vers le mur pour prendre le tuyau au sol. Retournez à l'abreuvoir et utilisez le tuyau dessus pour obtenir une bombe à eau. Retournez pour allumer le passage qui monte deux fois et utilisez la bombe sur la torche allumée, puis allez au bout du passage au-dessus.

Utilisez votre dynamite sur le tas de débris.
Retournez au passage sombre et prenez la torche éteinte puis allez en bas à gauche où vous avez trouvé le tuyau. Attendez que le lutin le plus proche soit près du mur et allumez la torche sur son feu de camp. Retournez à la pile de débris et utilisez la torche sur la dynamite.

Entrez dans le passage en haut et retrouvez-vous un niveau au-dessus de l'autel. Combinez la ficelle incassable et la pierre magnétique dans votre inventaire. Servez-vous de cette combinaison pour attraper le casque en sélectionnant l'aimant sur la ficelle en bas de l'écran. Après la petite scène, descendez vers l'autel et vous verrez un lutin nettoyant une tête de dragon. Allez au passage d'où provenait la fumée plus tôt et examinez les veines dans le mur. Continuez à descendre pour sortir de la mine et ramassez le casque puis allez à la crypte.

Parlez à la mariée en pleurs, combinez la plume ou l'encre indienne au poster que vous avez pris sur le portail pour écrire une lettre d'amour signée Maximilian à la mariée. Vous devrez répondre : " High-born Miss ", " the voices ", " fate kicked in ", " with considerable headaches and a malign curse ". Utilisez ensuite la lettre sur la bougie dégoulinante de cire à côté de l'entrée de la crypte. Allez au sarcophage à côté de la mariée et utilisez la lettre d'amour couverte de cire sur la bague portant un sceau. Donnez la lettre à la mariée et elle vous donnera l'emplacement du bouclier.

Allez à la cave en haut à gauche de la carte. Vous verrez un vide au milieu du sentier, un ogre à deux têtes et un immense plat de nourriture devant l'ogre. Le plat est en fait le bouclier que vous cherchez. Parlez à l'ogre qui vous dira que Blout, sur la gauche, a faim et que Zloff, sur la droite, est un mage de combat. Ce sont deux demi-frères de la tribu Lightning Fist.

Allez à gauche vers le trou, utilisez les planches que vous avez prises en dehors du camp des Orcs dessus et retournez voir l'ogre. Examinez les pichets d'argile en bas à droite de l'écran puis parlez à Blout. Vous devrez préparer un cocktail.

Prenez le tuyau à côté de l'épée, à gauche du sentier puis prenez le sac de pommes fermentées à l'intérieur de la cave et pressez-les. Retournez à gauche et en haut vers le tipi. Examinez le pot sur le feu et utilisez votre tuyau sur le couvercle du pot. Ouvrez-le et placez-y le jus de pommes fermentées qui sera instantanément distillé. Recommencez cette action et placez le container d'alcool faible dans le pot et recommencez encore une fois. Placez le récipient contenant de l'alcool fort dans le pot et vous obtenez un récipient d'alcool à force d'ogre.

Retournez maintenant à l'ogre à deux têtes.

Dans votre inventaire, combinez le récipient d'alcool au verre de cocktail puis au petit parasol. Donnez le cocktail à Zloff. Parlez ensuite à Blout puis combinez la ficelle au pompon rose du paladin. Leurrez Blout en vous servant du pompon attaché à la ficelle sur lui. Prenez le bouclier.

Retournez à la crypte et prenez la tête d'Esther puis allez à l'intérieur de la crypte pour réunir sa tête et son corps.

Pour trouver les poumons de Gulliver, combinez les soufflets du tipi à la colle sur la table de travail puis, scellez le trou avec le morceau de cuir de votre inventaire et vous aurez des soufflets réparés que vous devez donner à Gulliver.

Pour le coeur de Gulliver, parlez-lui et dites-lui que vous ne trouvez pas son coeur et Esther donnera le sien.

Pour réanimer le corps de Gulliver, parlez-lui à l'extérieur.

Allez voir le Shaman dans sa tente et parlez-lui : il vous dira qu'il n'a plus de champignons fantômes. Parlez à Gulliver à propos des champignons fantômes (ils sont violets à pois verts).

Allez ensuite à l'intérieur de la crypte pour parler des champignons fantômes au Boss des zombies. Prenez les champignons blancs en dehors de la crypte, au pied de l'arbre mort, si vous l'avez pas encore fait ainsi que la terre rouge devant le portail du cimetière et retournez au tipi.
Utilisez la terre rouge sur le mortier, puis utilisez les fleurs bleues dans le mortier et retournez dans la partie intérieure de la crypte. Utilisez la poudre rouge sur la flaque de larmes de la mariée pour obtenir de la peinture rouge. Combinez la peinture jaune et la pâte bleue pour obtenir de la peinture verte. Combinez la peinture rouge et la pâte bleue pour obtenir de la peinture violette. Mettez de la peinture violette sur les champignons blancs et de la peinture verte sur le champignon pour obtenir un champignon lilas à pois verts.

Parlez à Gulliver à propos de la mauvaise odeur des champignons et vous obtenez une imitation des champignons fantômes.

Retournez voir le Shaman et donnez-lui les champignons que vous avez fabriqués puis parlez-lui de la foudre. Après que la foudre vous ait frappé, allez à l'arbre mort devant le cimetière. Sélectionnez le papier où le Shaman a écrit les pas de danse. Faites correspondre les directions dans le mini-jeu, avec un minimum d'erreurs. La foudre viendra s'abattre sur Nate et l'arbre. Suivez Gulliver et Esther à l'intérieur de la crypte et parlez à Gulliver. Vous apprendrez l'emplacement de l'épée et de l'armure. Vous obtenez l'armure.

Allez à la Montagne de Feu en utilisant votre carte. Parlez au dragon de transport sur lequel a voyagé MacGuffin et Ivo au début du jeu. Nate lui donnera une pièce et elle vous donne l'épée.

Examinez le bol de lave/le dragon en métal sans tête. Examinez le trou où se trouvait la tête, le four et prenez le bol de pierre à droite. Examinez la machine à presser (des pièces) à gauche du four, l'enclume et l'abreuvoir. Prenez ensuite les pinces et le marteau ainsi qu'une pierre brillante sur le sol à gauche.

Les lutins des mines nettoyaient une tête de dragon. Posez la pierre brillante sur l'enclume puis utilisez le marteau dessus et vous obtiendrez des pierres de cristal. Allez à la mine où se trouvent les lutins.

Allez directement au passage précédemment rempli de fumée et allez à droite puis descendez sur l'autel. Donnez les pierres de cristal au lutin qui nettoie la tête de dragon et prenez la tête de dragon ainsi que les pépites d'or en offrande sur l'autel.

Retournez à la Montagne de Feu et placez la tête de dragon sur le trou dans le bol de lave. Vérifiez la trappe du bol et tirez sur sa chaine. Combinez le bol de pierre et les pépites d'or dans votre inventaire puis placez le bol dans le four. Utilisez les pinces sur le four pour obtenir de l'or fondu et servez-vous-en sur la machine à presser sur la gauche pour obtenir une pièce d'or puis donnez-la au dragon.

Après avoir obtenu une épée brisée, lisez le livre de forgerie dans votre inventaire. Vous apprendrez que vous devez atteindre le niveau 98 de forgerie pour pouvoir réparer l'épée. Pour l'instant, vous aurez besoin de cuivre.

Retournez à la mine des lutins et allez au passage précédemment rempli de fumée encore une fois pour examiner les veines de cuivre dans le mur. Prenez le bras de la charrette devant le mur et combinez-le à la tête de pioche dans votre inventaire pour obtenir une pioche fonctionnelle. Servez-vous de cet outil sur le mur pour obtenir du minerai de cuivre.

Retournez au volcan, placez le cuivre dans le bol de pierre et mettez-le dans le four. Utilisez les pinces dans le four pour obtenir du cuivre fondu et mettez ceci dans l'abreuvoir en pierre pour obtenir du cuivre. Utilisez le cuivre sur l'enclume.

Placez ensuite l'épée brisée sur l'enclume.

Allez parler au dragon et essayez de le mettre en colère tels que " You're stupid ", " Dragons like you shouldn't go in

monster training ", " I need your help ".

Allez voir le Shaman. Allez ensuite dans le camp des Orcs et parlez au Chef des Orcs. Entrez quand vous lui aurez montré le kit.

Vous jouez maintenant avec Ivo et Critter, qui sont suspendus dans le château de Mortroga. En tant qu'Ivo, parlez à Tschiep-Tschiep puis à Critter.

Vous deviendrez automatiquement Critter. Prenez encore une fois la barre, examinez le squelette suspendu et obtenez un bout de tissu puis sortez. Vous verrez un troll endormi : essayez de prendre les clés sous ses pieds et le marteau juste devant lui. A droite se trouve une niche de chiens et des bols de feu.

Montez les marches et vous verrez le trône et le Black Guard ainsi qu'un pot où vous pouvez vous cacher. Allez à gauche et vous verrez des canons et une table de parchemins à côté de Mortroga. Plus loin à gauche des parchemins se trouve une bassine rouillée contenant une substance sombre. Ouvrez votre inventaire et combinez la barre et le morceau de tissu, puis trempez la combinaison dans la substance sombre. Retournez ensuite à la niche.

Utilisez la torche improvisée couverte de substance noire dans le feu et mettez le feu au pantalon du troll. Prenez les clés une fois qu'il sera parti et retournez aux donjons. Examinez les deux supports de torches dans la cellule, la cage et la cabine téléphonique rouge. En tirant sur le support de torche près de la fenêtre, vous ouvrez la cabine où vous trouverez des images et des écritures. Si vous tirez sur l'autre support de torche, rien ne se produira.
Examinez les barres à serrure et vous parlerez à une chose qui dort à l'intérieur. Sortez du donjon et prenez le poulet en caoutchouc qui pend à la chaise du troll et retournez à la salle de trône.

Prenez le coussin rouge à côté du Black Guard et ouvrez le tonneau puis regardez les images jusqu'à en prendre une. Allez à gauche, poussez le boulet de canon puis observez où il atterrit. Retournez en bas et allez à droite vers la fenêtre du donjon. Bougez le tuyau du four pour que son extrémité gauche soit à l'intérieur de la fenêtre. Placez le coussin rouge sur la planche qui sort du mur et là où le boulet a atterri. Retournez au trône et poussez encore un boulet pour qu'il atterrisse sur le coussin. Allez en bas et poussez le boulet pour qu'il aille dans le donjon. Allez dans le donjon et donnez la torche allumée, le poulet en plastique et l'image à Ivo.

Avec Ivo, placez l'image sur la porte du donjon qui donne sur la fenêtre et utilisez le poulet en caoutchouc sur l'étagère d'équipement de torture. Prenez le boulet et utilisez-le sur le poulet en caoutchouc sur l'étagère d'équipement de torture. Vous attendez maintenant une cible.

Faites sortir Critter du donjon et allez tenter le troll. Il entrera dans le donjon, fournissant une cible à Ivo.

Prenez Ivo et allez réveillez la chose qui dort dans la cellule à droite du troll qui est en fait MacGuffin. Seule la baguette de Mortroga pourra le libérer de sa cellule.

En tant que Critter, allez dans la salle de trône et cachez-vous dans le vase.

Prenez Ivo et montez les marches pour prendre le marteau du troll puis utilisez la torche sur la bannière suspendue au-dessus des escaliers allant vers la salle de trône.

Prenez Critter et prenez le parchemin qui se trouve sur la table à gauche du trône puis retournez dans le vase. Attendez que le Black Guard retourne auprès de Mortroga pour retourner au donjon et donner le sort de gel à Ivo.

Vérifiez le parchemin en tant qu'Ivo et utilisez-le sur les barres de la cellule de MacGuffin mais elle rendra le parchemin à Critter, qui devra utiliser le sort sur les barres.

Faites Ivo détruire les barres de la cellule à l'aide du marteau du troll.

Demandez à MacGuffin d'examiner la cabine téléphonique : il aura besoin d'un numéro et de pièces de monnaie. Posez-lui ensuite des questions à propos du crochet pour qu'il le donne à Ivo. Allez à la salle de trône et utilisez le crochet sur le coffre à côté du vase pour obtenir des pièces. Retournez au donjon et donnez-les à MacGuffin. Tirez sur le support de torche à gauche de la porte du donjon. Prenez l'annuaire quand MacGuffin aura ouvert le compartiment secret.

Donnez l'annuaire à ce dernier pour sortir du château.

Vous jouerez maintenant avec Nate. Vous pouvez commencer le concours à n'importe quel moment mais ne devez pas sortir du camp.

Parlez au chef des Orcs. Vous verrez Nate essayer de lancer le nain, mais vous aurez besoin d'aide. Examinez le monticule de termites à gauche du portail. Demandez-leur de l'aide et elles vous demanderont une planche de 1784 Château Latife. Allez à droite au fond du camp pour trouver la plus grosse tente et entrez-y. Un étranger en capuche en sort. Nate et Wilbur parlent : vous apprendrez où se trouve l'artéfact et saurez aussi qu'elle est entourée d'un sort puissant. Examinez le panier en haut de l'écran et prenez la planche de bois qui porte l'écriteau " Château Latife " puis sortez de la tente pour aller parler à Bill le Marchand à droite.

Retournez ensuite à l'avant du camp et parlez encore une fois aux termites et Nate leur donnera la planche. Sélectionnez le nain pour le lancer.

Allez au fond du camp et parlez au chef des Orcs qui vous défiera au tir à l'arc. Vous aurez d'abord besoin d'un arc et de flèches. Entrez dans la tente du chef et examinez le crâne près de la porte à deux reprises pour obtenir une tête de flèche/une extrémité de flèche. Retournez à l'avant du camp et examinez l'arbre près de la tente du milieu, vous obtenez une tige que vous devez combinez à la tête de flèche et à la plume que vous avez prise dans la tente du Shaman pour créer une flèche (complète).

Parlez au personnage encapuchonné près de la porte puis allez parler au marchand et retournez parler au personnage au capuchon. Allez à l'arrière du camp et retournez voir le personnage encapuchonné pour obtenir un arc.

Allez parlez au chef des Orcs et vous obtiendrez des informations sur le concours. Vous devrez ensuite faire perdre Ma'Zaz. Allez à gauche pour parler au marchand et il vous informera qu'il n'a que 97 pots de cuivre pour le moment. Vous parierez ensuite l'ensemble de guerrier dans le but d'obtenir la pierre magique. Allez voir le personnage encapuchonné à gauche et lisez la note qu'il vous donne.
Allez parler au marchand à propos du jeu dont il vous a parlé et vous gagnerez la pierre magique.

Retournez au camp et placez la pierre magique à l'arrière de la cible de tir à l'arc. Retournez à l'arrière du camp et vous verrez 4 objets suspendus au mur et que vous pouvez bouger. Il s'agit du bouclier du chef près de l'entrée, la casserole chinoise (le wok) en haut à droite, la carapace de tortue et la casserole vers la gauche de l'écran. Entraînez-vous à ajuster ces 4 objets et à tirer sur la cible. Ils peuvent chacun être ajusté 3 fois, à gauche, au milieu et à droite. Déplacez le bouclier et mettez-le à la position centrale ou la seconde pour qu'il soit légèrement orienté vers le haut. La position originale est à la troisième place, là où l'angle pointe au maximum vers le haut. Bougez le wok afin qu'il soit complètement à droite et face à la cible. La position originale est à complètement à gauche ou en face de l'entrée. Déplacez la carapace de tortue au centre, face au wok. La position originale est en face de l'entrée. Placez la casserole complètement à gauche, face à la carapace de tortue. La position originale est au milieu.

Parlez au chef des Orcs pour tirer. Réajustez le tout si vous n'atteignez pas le centre de la cible.

Il vous reste maintenant à passer l'épreuve de vitesse. Vous devrez courir jusqu'au sommet de la montagne et retourner avant votre adversaire.

Vous jouerez maintenant avec Wilbur et récupérer l'artéfact. Examinez-la (la petite boîte et le cercle magique). Examinez le panier pour obtenir du fil rouge. Allez ensuite à l'extérieur et parlez au chef des Orcs, observez Nate et vous en apprendrez plus sur le cercle magique.

Vous obtenez la boîte, examinez l'emballage du cercle magique et vous obtenez ainsi des instructions ainsi qu'une feuille de mithril. Lisez les instructions, puis examinez la cible à deux reprises et prenez la pierre magique que Nate avait placée derrière plus tôt. Allez ensuite à gauche, vers l'avant du camp et cherchez l'antenne sur la droite.

Combinez le fil rouge et la pierre magique de votre inventaire. Utilisez la combinaison sur l'antenne. Combinez le fil de l'antenne et le papier de mithril pour obtenir un casque de protection.

Retournez à l'intérieur de la tente, utilisez le casque et entrez dans le cercle magique pour prendre la boîte et également

obtenir le mot de passe. Essayez de prendre la petite boîte mais vous ne pourrez sortir du camp avec.

Ressortez et repartez à l'avant du camp pour parler aux termites. Wilbur les emportera. Retournez à la tente. Regardez le miroir quand les termites auront pris la boîte.

Chapitre 5 : Les Terres Sauvages (2)

Après la petite scène, vous prenez le contrôle de Nate qui est maintenant encapuchonné. Entrez dans le camp des Orcs et vous êtes confondu avec Kallup, l'espion de la sorcière.

Vous devez fournir de l'aide pour gagner le concours de puissance. Examinez le panneau d'affichage et prenez la chaussette mètre ruban qui y pend. Vous entendez ensuite une conversation entre le chef des Orcs et Ma'Zaz.

Retournez au camp par la droite. Vous verrez votre double et le marchand. Entrez dans la tente. Examinez et sélectionnez le coussin en haut de l'écran.

Allez ensuite à la crypte et examinez le portail verrouillé. Parlez au zombie/fantôme bouffon et demandez une planche de 1784 Château Latife. Sélectionnez les 3 croix sur les 3 tombes actives pour vérifier les dates puis retournez parler au bouffon et il vous montrera la planche. Allez au camp des Orcs et à la tente du chef. Placez la planche sur le coussin puis quitter la tente. Vous rencontrez l'autre Nate.

Allez au tipi du Shaman et examinez-le. Examinez aussi le pot ouvert et l'eau commence à frémir. Faites bouillir les chaussettes et vous obtenez des chaussettes de mesure rétrécies. Retournez au camp des Orcs et accrochez les chaussettes au panneau d'affichage. Sortez et revenez et l'autre Nate aura gagné le concours.

Il faut maintenant aider l'autre Nate à gagner le concours d'habileté et vous aurez d'abord besoin d'un arc en bois. Allez donc voir le Shaman dans son tipi et parlez-lui mais il vous demandera de l'eau-de-vie pour ses animaux. L'autre Nate vous demandera un arc et vous lui demanderez 98 pots de cuivre, puis vous lui donnerez un morceau de papier froissé. Retournez à l'intérieur et parlez de l'eau-de-vie au marchand, qui vous donne les 97 pots. Allez maintenant au volcan.

Parlez au dragon et prenez les 97 pots ainsi qu'un pot de cuivre pour le Mary (??). Retournez voir le marchand au camp des Orcs et parlez-lui pour obtenir de l'eau-de-vie. Retournez au Shaman pour lui donner son eau-de-vie et vous obtenez les ramures. Allez ensuite voir l'ogre à deux têtes. Allez à droite et examinez le placard pour obtenir le fil dentaire de Zloff. Combinez ce dernier aux ramures de bois pour obtenir un arc. Retournez encore une fois au camp des Orcs et ainsi donner à l'autre Nate son arc. Allez à droite et vous le verrez gagner le deuxième concours.

Pour le dernier concours, celui de vitesse, vous devrez trouver quelqu'un qui bloquera la route de Ma'Zaz pendant la course. Allez devant le portail des Orcs et examinez la pile de déchets pour obtenir une montgolfière gnome. Allez voir l'ogre à deux têtes et examinez la fissure puis répondez " Ma'Zaz " quand les ogres demandent votre identité. Parlez encore une fois aux ogres en tant que Nate et il décrira Ma'Zaz aux ogres.

Allez à droite et utilisez la montgolfière gnome sur le feu de camp. Vous allez tenter de faire monter les ogres grâce à la montgolfière mais Blout est trop lourd. Retournez au camp des Orcs et parlez au marchand pour obtenir l'anneau de rétrécissement. Retournez voir les ogres et lancez-leur l'anneau puis retournez au camp des Orcs pour observer la suite des évènements.

C'est maintenant avec Wilbur que vous continuez la partie. Vous descendez dans la tente du chef des Orcs. Utilisez le tissu d'Ivo sur la petite boîte pour changer l'artéfact. Vos doubles sont capturés par Munkus.

Vous jouez avec Ivo. Sortez du donjon et montez jusqu'à la salle de trône de Mortroga où vous prenez l'amulette de Balthasar.

The Cave

© Sega / Double Fine Productions 2013

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 boite 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 boite 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 derrière 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 coeur. 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 débloquer 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 co-équipiers 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 boite 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 rappliquera

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 boite 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'apparaitre 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 débloquer 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 monstres auont 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 boite 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 placébo, 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 replacé 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 poussez 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 boite 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 Crystal Key

nc

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après la séquence d'introduction dans laquelle vous apprenez que le vaisseau d'Ozgar est venu conquérir votre planète et que vous seul êtes apte à la sauver, vous êtes devant le tableau de bord de votre vaisseau sur lequel s'affiche 285-016-909.

Premier Univers

- Sortir et prendre le chemin qui monte : vous arrivez à une cabane, le dernier camp inconnu des troupes d'Ozgar. Entrer.
- Avancer ; remarquer : à droite, une toile et un livre ouvert ; du même côté, un passage ; droit devant, une table et un rayon de soleil ; à gauche, un passage.
- Entrer dans la pièce de gauche ; cliquer sur le pied du chandelier différent des autres ; un tiroir dans la colonne d'à côté s'ouvre ; prendre les 5 livres ; dans la même salle, prendre le rouleau de parchemin
- Revenir dans la pièce centrale et placer le rouleau dans le rayon de soleil ; votre curseur se change en loupe ; vous avez un plan des lieux et l'ordre de classement des livres
- Entrer dans l'autre pièce et aller à gauche du côté de la lucarne ; une petite bibliothèque est apposée au mur ; disposer les livres comme lu sur le plan ; une porte secrète s'ouvre dans votre dos ; pivoter et aller près du chandelier sur le mur ; sur votre gauche vous trouvez un escalier qui descend
- Emprunter l'escalier ; vous arrivez dans une seconde salle qui sur votre gauche présente une ouverture ; s'y rendre et descendre à nouveau ; vous êtes dans une salle où six colonnes en cercle présentent une sphère colorée. En face de vous, une porte en forme d'oméga vous est inaccessible. Sur les murs différents dispositifs ; aller à gauche. Une table sur laquelle se trouve un livre ; l'ouvrir et regarder la disposition des caractères des 5 lignes sous l'illustration : long, court, court, long, moyen ; sur la gauche du livre une sorte de support ; cliquer sur son pied : un hologramme se met en route : c'est l'enregistrement d'un journal qui évoque la technologie du passage. Sortir de la salle ; en haut de l'escalier, sur le mur face à vous, existe une trappe : cliquer sur l'anneau ; un système de touches apparaît : disposer les touches comme l'étaient les lignes du livre : haut, bas, bas, haut, moyen. La boîte s'ouvre : la clé entre dans votre inventaire. Redescendre et utiliser la clé sur le boîtier à côté de la porte oméga. Cliquer bouton gauche et écran. Vous accédez au...

Second Univers

- Avancer ; demi-tour ; entrer dans la maison ; explorer (tables de dessin, seconde pièce, tableau avec poignée...)
- Sortir de la maison ; avancer jusqu'au poteau ; à gauche, passage entre deux parois ; aller dans cette direction : vous arrivez à une passerelle ; regarder à droite : une grotte ; traverser la passerelle ; cratère avec un lac...
- Revenir au poteau ; en face de vous, un passage entre deux colonnes de pierre ; le franchir ; sur votre droite, des escaliers descendent dans le désert ; les prendre ; en bas, vous apercevez un abri dans la roche dissimulant un véhicule ; vous y rendre ; observer autour de vous : deux fûts, des meubles, une cage avec des câbles de batterie : les prendre ; monter dans l'engin ; avancer. Vous atteignez la station.
- Longer le mur de droite ; une tige métallique est en appui sur les conduites : la prendre; revenir et entrer dans la station. Monter l'escalier ; vous arrivez au poste de commande ; devant vous trois manettes : insérer la tige dans l'orifice des manettes ; sous son poids, les manettes descendent ensemble ; la station fonctionne à nouveau. Ressortir et contourner à nouveau la station ; s'approcher de l'endroit où les conduites sortent de la station ; prendre l'outil qui est au-dessus.
- Reprendre le véhicule ; il vous ramène à l'abri initial. Sortir. Violente bourrasque. Vous comprenez trop tard qu'il s'agit

d'un vaisseau ennemi qui vient d'atterir. Un garde alien vous surprend et vous tire dessus.
- Quand vous reprenez vos sens, vous êtes dans une cellule et votre garde en ferme la porte. (Changement de CD)

Prisonnier

- A droite de la porte, vous remarquez une plaque de métal en V. Approcher. Elle est maintenue par des rivets. Sortir l'outil de l'inventaire. Si vous cliquez sur les rivets, il ne fonctionne pas. Considérez-le mieux. Il dispose d'un interrupteur. En position haute, il se transforme en laser ; en position basse, c'est une pince coupante ; utiliser le laser sur les rivets, puis la pince coupante sur le frein circulaire. Vous pouvez maintenant vous saisir de la poignée et la tirer vers la droite. La porte de votre cellule est ouverte.
- Explorer l'étage du vaisseau où vous êtes. Puis monter l'échelle métallique. Si vous allez à droite, vous arrivez à une impasse munie d'un miroir. Regarder dans le miroir. Dans l'une des impasses voisines, vous trouvez un tableau de commandes affecté de symboles dont vous n'avez pas le code de décryptage. Laisser tomber. Partir à l'autre extrémité en passant par un couloir verdâtre. Un autre miroir : vous y voyez un bras qui projette votre garde alien. Faites demi-tour et entrez dans le premier passage à gauche. Un personnage passe : il s'agit d'Ozgar.
Il ne vous voit pas (tant mieux !). Revenez à l'échelle métallique. Descendez.
- Descendre encore. Explorer. Vous trouvez une porte en forme de diaphragme. La franchir. Vous êtes dans le hangar des navettes. Il y en a une sur votre droite. Avancer. Vous faites automatiquement une rotation sur vous-même. Sur votre droite, cliquer sur le levier. L'ascenseur vous arrête devant la porte du vaisseau. Entrer. Explorer. Aller au poste de pilotage. Pivoter sur votre droite ; cliquer sur les sièges : un double boîtier numérique apparaît (Noter les correspondances symboliques) : lire à gauche le code 327-845-483 ; entrer à droite le code de l'univers 1: 285-016-909.
- Le vaisseau décolle. (Changement de CD)

Retour à l'Univers 1

- Vous ne ferez que le traverser : sortir du vaisseau, baisser le levier, pivoter à droite, contournement automatique des vaisseaux, aller à la cabane, descente vers porte oméga, ouverture avec la clé, passage.

Retour à l'Univers 2

- Entrer dans la grotte : elle est éclairée : descente automatique. Vous arrivez à une bifurcation : à droite vous vous retrouvez dans le désert ; à gauche vous arrivez à une impasse, en réalité une porte dont le système d'ouverture est un bouton vert à droite. Pénétrer dans la salle. Emprunter la passerelle métallique qui vous mène à une nouvelle bifurcation ; descendre : tableau avec une manette ; la tirer : un voyant jaune s'allume ; demi-tour et monter : tableau avec une manette ; la tirer : un voyant vert s'allume et un rail se positionne ; demi-tour et redescendre : tirer à nouveau la manette : elle passe au vert : vous êtes sur un wagonnet qui vous emmène automatiquement vers une grande salle avec des machines.
- Pivoter sur la droite et prendre l'échelle métallique : pousser les deux commutateurs à glissières ; vrombissement ; redescendre. Pénétrer dans l'engin qui est à votre gauche : cliquer sur la sphère : vous êtes dans un sous-marin qui se pilote tout seul. Après une courte excursion, vous revenez dans la grande salle. Votre inventaire s'enrichit de quelques pierres.
- Retour dans le désert (sortie de la grotte) après avoir repris le wagonnet.
- Descendre à la maison que vous avez explorée à votre arrivée dans cet univers.
- Entrer dans la seconde pièce : à gauche, une sorte de récipient fixé au mur ; y mettre un caillou ; glisser votre curseur vers le bas à gauche ; actionner la poignée déjà vue (carré glissant sur un rectangle) : la machine se met en route et après un processus de transformation automatique produit une rondelle de métal que vous prenez.
- Repartir vers le désert et passer entre les parois abruptes ; de l'autre côté de la passerelle, à l'intérieur du cratère, se trouvent plusieurs lacs : lancer une piere dans le premier : l'eau fait des remous ; continuer tout droit jusqu'au second lac : même scénario ; revenir sur vos pas ; avant l'accès au premier lac vous avez la possibilité d'aller à droite pour découvrir un troisième lac : la pierre que vous jetez ne produit pas de remous : lancer alors la rondelle métallique ; en lieu et place du lac, vous avez un escalier que vous pouvez descendre jusqu'à une porte métallique fermée. En bas à droite, se trouve une prise électrique ; débrancher le fil puis y placer une de vos cosses de câble électrique ; cliquer sur l'autre cosse et la fixer par glissement sur la poignée de la porte. Celle-ci s'écroule. Ramasser les câbles à cosses. Repérer le projecteur d'illusions que vous venez de débrancher : il est fixé à un socle. Vous ne pouvez pas encore le prendre.
- Pénétrer dans la grotte qui a une rivière souterraine ; avancer ; cliquer sur la porte ; avancer jusqu'à la seconde porte oméga : remarquer que cette fois le boîtier de commande est sur la droite. A gauche par contre, vous avez un second

hologramme en déclenchant le système de la même façon.
- Faites demi-tour et dirigez-vous vers les trois stalactites fins dont deux sont reliés à la base ; prenez vos câbles à cosses et cliquer pour pouvoir descendre dans la rivière ; avancer en direction d'un fin rectangle allongé de couleur bleu ciel ; cliquer dessus : il vient automatiquement compléter votre clé.
- Ressortir par la même voie et se diriger vers la porte oméga ; utiliser votre clé sur le boîtier ; cliquer deux fois sur le bouton gauche, une fois sur l'écran et le passage s'ouvre. (Changement de CD)

Univers 3

- Vous êtes dans une sorte de jungle. Avancer jusqu'au vaisseau blanc en utilisant les zones de clarté. Le contourner pour accéder à l'entrée ; cliquer sur les trois marches. Vous pénétrez dans le vaisseau ; descendre. Sur votre droite, un objet au sol : c'est une sorte de double piston ; cliquer dessus. Aller sur votre gauche pour monter vers la cabine de pilotage. Regarder à droite : vous trouverez une boîte à outils : cliquer : un tournevis regagne votre inventaire. Aller au poste de pilotage et passer aux commandes : cliquer sur les deux boutons circulaires cerclés de bleu. Vous décollez.

Univers 4

- Votre engin vous dépose sur le toit d'une cité insulaire. Puis il repart.
- Vous avez deux directions possibles : vers la console ou vers le dôme.
- Aller au dôme en avançant deux fois ; à gauche, avancer : porte d'entrée. La franchir (évidemment, d'ailleurs quoi faire d'autre !)
- A gauche du grand bureau, une tablette : nouvelle séance holographique ; puis observer les tableaux en particulier celui qui a des taches de couleurs ; tournez-vous vers le bureau sur lequel se trouve un triangle ; cliquer cinq fois sur le losange bleu : un tiroir s'ouvre dans lequel vous récupérez un CD et un passage portable.
- Sortir. Retourner à la console de l'aire d'atterrissage. Déplacer le levier qui se casse. Qu'importe, remplacez-le par votre tournevis. Déplacez-le jusqu'à ce qu'un reflet apparaisse sur la façade qui vous fait face puis guidez-le jusqu'au cercle qui orne la partie supérieure de la dite façade. Lorsque l'objectif est atteint, votre tournevis reprend tout seul sa place dans votre inventaire.
- Aller à ce bâtiment ; cliquer sur le bouton bleu ; la porte s'ouvre ; pivoter ; vous faites face à l'ascenseur : devant la porte, ramassez l'émetteur de fréquences. Cliquer sur le bouton d'appel, puis dans l'ascenseur sur le 9 (le seul actif !)
- Vous êtes dans un hall de gare ; avancer ; regarder en bas ; cliquer ; à gauche, avancer deux fois dans le tunnel ; regarder en haut à droite, cliquer : vous êtes dans une autre station ; monter l'escalier, passer la porte tournante, traverser le hall avec sculpture sphérique, franchir les portes.
- Monter sur la plateforme à votre gauche ; pivoter ; vous êtes face à quatre récipients transparents dont un seul est actif. Cliquer pour le gros plan. Cliquer à nouveau pour qu'il tourne : vous voyez à l'intérieur un ajout à votre clé ; prendre l'émetteur de fréquence et le faire fonctionner jusqu'à ce que l'indicateur soit à hauteur du bouton de commande : le son va briser le réceptacle et votre clé se compléte.
- Pivoter à nouveau pour faire face au tableau de commande : cliquer sur l'écran de droite et insérer la clé ; puis cliquer sur la vis blanche de droite ; vous avez accès au soleil en plus des trois univers connus. Choisissez raisonnablement de retourner dans l'univers 3. Vous êtes automatiquement conduit au passage.

Retour dans l'Univers 3

- Respecter les destinations si vous ne voulez pas vous retrouver à la navette (Je dois reconnaître qu'à cet endroit j'ai un peu pataugé !).
- Avancer, tourner un peu à droite, avancer, à droite, avancer, à droite. Vous êtes face à la carlingue du vaisseau ennemi ; regarder sur votre gauche un cercle diffus. Cliquer pour le gros plan. Cliquer sur les quatre demi-cercles : la porte s'ouvre. Entrer et aller à gauche ; nouvelle porte en forme de diaphragme et même principe, seul le code diffère : demi-cercle jaune gauche, demi-cercle bleu droit.
- Aller jusqu'au boîtier de commande qui s'avère être un lecteur de CD : insérer le CD et appuyer sur n'importe quelle touche ; vous obtenez le décryptage "ordre d'abandonner le vaisseau". Vous êtes sur la bonne voie. Noter quand même les symboles qui correspondent respectivement aux touches 5, 6, 7, 8.
- Prendre dans votre inventaire le passage portable et grâce au bouton droit sous l'écran, choisissez la direction de l'Univers 2.

Retour dans l'Univers 2

- Reprendre la direction des escaliers du faux lac ; vous pouvez maintenant récupérer le projecteur d'illusions.
- Cliquer dessus pour le grossir. Il n'est maintenu que par une seule vis. Le tournevis ressort de votre boîte à outils, non ? L'objet rejoint votre inventaire.
- Prendre dans votre inventaire le passage portable et grâce au code 327-845-483 repartez pour le vaisseau d'Ozgar.

Final

(Peut-être la manipulation la plus difficile du jeu !).
- Reprendre l'escalier métallique puis tourner à droite jusqu'au boîtier de commande. Glisser sur le pied jusqu'à son socle et y brancher votre projecteur d'illusions.
- Repérer le projecteur d'illusions et le grossir : cliquer sur le bouton droit, puis sur le bouton gauche ; sortir votre passage portable de l'inventaire, puis cliquer sur le projecteur d'illusions pour qu'ils s'apparient ; cliquer sur le passage portable et choisissez l'option soleil. Il n'y a plus qu'à semer la panique. Mettez-vous au boîtier de commandes et enfoncez les touches 5, 6, 7, 8. Le message est transmis : Ozgar est cuit.

The Dig

© Ubisoft / LucasArts 1995

SOLUTION COMPLÈTE

L'espace

Vous êtes dans l'espace avec une mission dont dépend la survie de toute l'humanité. Examinez le cochon volant (nom donné à la trousse à outil) puis contactez Miles par radio pour lui demandez de le libérer. Cliquez sur le cochon pour l'emmener vers l'astéroïde. Ouvrez le cochon et récupérez deux unités explosives, un foreur Zero-G et une pelle. Sortez de l'écran pour vous retrouver face à l'astéroïde. Dirigez-vous vers le quadrant 2. Utilisez la foreuse sur la surface cible puis posez une charge explosive dans le tas de poussière. Armez la charge grâce à la clé que vous possédez dans votre inventaire. Allez maintenant au quadrant 3. A l'aide de la pelle, dégagez le rocher et utilisez la seconde charge sur la zone libérée. Armez la charge puis retournez à la navette. Contactez Borden pour qu'il s'occupe des explosions. Après la séquence cinématique, vous voilà dans un tunnel qui mène au centre de l'astéroïde. Observez la saillie étrange puis utilisez la foreuse sur celle-ci. Poussez sur la plaque de métal que vous venez de dégager puis observez toutes les autres saillies étranges. Utilisez plusieurs fois la foreuse et poussez les quatre plaques métalliques. Vous dégagerez ainsi trois conduits et un tunnel sombre. Pénétrez dans celui-ci. Vous arrivez dans une grande pièce et les contacts radio avec la navette sont désormais coupés. Approchez-vous du piédestal et ramassez les quatre plaques. Disposez-les correctement dans l'échancrure carrée. Vous voilà prisonnier de l'astéroïde et transporté sur une planète inconnue.

Une planète inconnue

Allez sur la clairière puis marchez vers le symbole "?" de gauche. C'est une épave. Fouillez le vaisseau pour y trouver un bout de câble. Lorsque vous tirerez dessus, une étrange apparition bleue parcourra la scène. Ramassez le câble et la baguette par terre. Ouvrez le coffre et prenez l'appareil bleu. Revenez ensuite sur la clairière. Dirigez-vous au nord vers l'autre "?". Vous découvrez une tombe. Creusez avec votre pelle pour déterrer des ossements. Prenez une défense et une mâchoire. Retour à la clairière, direction le dernier "?" à droite. Ce n'est rien qu'un talus de terre. Utilisez l'appareil bleu. Il pointe vers une motte de terre. Creusez et vous découvrez un bracelet. Rendez-vous au piédestal au centre de la carrière. Vous assistez à une nouvelle apparition bleue qui semble vous indiquer un endroit bien particulier. Elargissez le petit trou. Brink voudra s'en occuper lui-même. Malheureusement, le sol s'effondre et le pauvre perd la vie. Robbins vous quitte et vous voilà seul.

Ramassez la plaque près du corps de Brink. Explorez le nexus par la droite pour faire le tour de la grotte. Prenez la baguette gravée pourpre par terre puis continuez pour descendre par la rampe. Examine le panneau de contrôle. Appuyez sur tous les boutons pour repérer la couleur à laquelle chacun correspond. Deux boutons servent à effacer la séquence et ne correspondent donc à aucune couleur. Effacez toute votre séquence puis appuyez 5 fois sur le bouton violet, 2 fois sur le bouton jaune et une fois sur le rouge. Eloignez-vous du panneau de contrôle pour aller appuyez sur le bouton triangulaire à gauche. Un petit objet ira alors récupérer une lentille dans le gouffre. La séquence de couleurs que vous avez entrée lui sert en fait de trajectoire. Le violet veut dire aller à gauche, le jaune signifie aller en bas et le rouge indique qu'il doit ramasser l'item. Retournez ensuite au panneau de contrôle, effacez la séquence et entrez celle-ci : 5 fois violet, 5 fois bleu et un rouge. Appuyez sur le bouton triangulaire et le petit robot ira replacer la lentille à sa place. La source d'énergie est alors réparée. Avant de quitter l'endroit, poussez la dalle mal scellée et récupérez le cristal bleu caché derrière. Retournez au nexus.

L'aiguille du musée

Approchez-vous du panneau juste à gauche du tunnel sombre. Il y a quatre symboles. Observez la baguette gravée pourpre que vous avez dans votre inventaire. Elle aussi est composée de quatre symboles. Cliquez sur ceux de la porte pour obtenir la même combinaison que votre baguette. La porte s'ouvre... Descendez dans le tunnel. Robbins vous

contacte par radio et vous explique qu'elle est retenue prisonnière dans une nouvelle salle. Appuyez sur l'interrupteur au centre de la pièce. Une grosse boule. Cette sphère représente le système de transport sur cette planète. Vous en rencontrerez plusieurs au cours de l'aventure. Entrez dans le tram qui vous conduira donc dans un nouveau lieu. Examinez la porte affaiblie. Vous ne pouvez l'ouvrir tout seul, il faudra revenir plus tard avec des bras supplémentaires. La porte en ruines ne s'ouvrira pas non plus. Sortez à l'extérieur et montez au sommet de la corniche. Observez l'étrange appareil. Un nouveau fantôme fait son apparition. Concentrez vos recherches sur le panneau de contrôle. Maintenez le bouton vert pendant quelques secondes jusqu'à ce que le trait sur le dessin soit entièrement formé. Il représente un pont. Ce pont est d'ailleurs matérialisé par une lumière vive. Il permet de naviguer d'un point à l'autre de la planète bien plus rapidement que par le tram. Malheureusement, c'est le seul pont que vous avez pour l'instant et vous ne pourrez pas aller bien loin... Passez donc par la porte de sortie.

Vous trouvez deux cristaux verts par terre. Ramassez-les. Prenez aussi la tablette sur le mur. Regardez les quatre vitrines puis emparez-vous de la baguette grave rouge qui traîne par-là. Continuez par la porte de gauche. Vous avez retrouvé Robbins. Parlez-lui de tout ce que vous voulez et notamment du cristal vert. Ca vous donne une idée. Revenez sur vos pas jusqu'au tram. Utilisez-le pour regagner le nexus puis allez vers le corps de Brink. Utilisez un cristal vert sur lui. Miracle, votre coéquipier revient à la vie ! Guidez Brink jusqu'au tram et continuez vers la porte affaiblie. Avec l'aide de votre ami, vous parvenez enfin à l'ouvrir. Vous découvrez un bassin remplit de cristaux verts. D'après le fantôme qui apparaît, ils pourraient très bien être dangereux. Vous décidez tout de même d'en prendre quelques-uns uns. Quittez ce lieu et sortez dehors. Approchez-vous de l'eau. Une étrange créature aquatique sort de son élément mais se fait immédiatement dévorer par un monstre plus gros qu'elle qui ne recrache qu'une carcasse vide. Avant de l'examiner, vous constater que Brink vous a faussé compagnie. Regardez donc les ossements. Il vous faut les reconstituer correctement. Si vous voulez un modèle, vous pouvez vous inspirer du fossile de l'écran d'à côté. Vous pouvez faire tourner les os sur eux-mêmes avec le bouton droit de la souris. Lorsque vous pensez avoir terminé, sortez et utilisez le récipient que vous venez de trouver. Utilisez ensuite un cristal vert pour redonner la vie à l'animal. La grosse créature l'avalera une nouvelle fois et explosera sous l'eau. La voie est libre pour faire trempette. Plongez et entrez dans la grotte sous-marine. Vous y trouvez une plaque et une baguette gravée orange. Emparez-vous de ces deux objets puis revenez jusqu'au nexus par le tram.

L'aiguille du planétarium

Approchez-vous de la porte juste à droite du tunnel sombre et ouvrez-la en entrant la combinaison de la baguette orange sur le panneau de contrôle. Appelez le tram et entrez dans la boule pour aller découvrir un nouvel environnement. Sortez de la grotte et longez la paroi. Une grande crevasse vous sépare de l'autre côté du chemin. Un bon sens du timing est exigé. Profitez de la vague pour passer (il faut sauter dès que vous commencez à entendre le grondement de l'eau). Au sommet de la falaise, vous découvrez un second appareil pour former un pont. Etrangement, lorsque vous tenter de l'activer, rien ne se passe. Réglez la lentille juste à côté puis réessayez. Voilà qui est mieux. Vous pouvez désormais rejoindre en un clin d'oeil l'autre partie de l'île. C'est bon à savoir, même si pour l'instant, vous êtes bien là où vous êtes. Passez devant la cascade sur le petit pont de pierre. Vous trouvez une baguette bleue de l'autre côté. Revenez un peu sur vos pas et passez cette fois derrière la cascade. Vous surprenez un drôle de rat venant de voler un objet. Emparez-vous de la tige puis déplacez la perche. Prenez ensuite la plaque dans le coin ainsi que l'axe. Ramassez enfin la cage thoracique. Fixez l'axe dans le trou de la roue et assemblez la perche avec l'axe. Placez la cage thoracique sur le crochet puis installez la baguette pour compléter le piège. Examinez le trou du gauche (pas la grotte !). Le petit rongeur en sort, mais s'enfuie presque aussitôt. Déplacez-vous vers la gauche de façon à ce que la roue soit sur la droite de l'écran et attendre que le rongeur revienne. Passez entre la roue pour lui faire peur et l'attraper dans votre piège. Attachez le bracelet à la créature puis libérez-la. Grâce à votre appareil, vous pouvez savoir où l'animal se trouve. L'aiguille indique la grotte à gauche. Elargissez l'entrée avec la pelle puis engouffrez-vous dans l'ouverture. Sortez une nouvelle fois l'appareil bleu pour trouver la cachette du rongeur puis creusez à l'endroit indiqué. Ramassez la pièce que vous cherchiez. Vous pouvez maintenant sortir. Utilisez la pièce sur le panneau à droite puis encastrez la plaque. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le panneau pour ouvrir la porte.

Vous débouchez dans une petite pièce. Ramassez la baguette verte, les deux sceptres et la plaque sur le mur. Revenez ensuite jusqu'au nexus et explorez enfin le tunnel obscur. Traversez la passerelle et appuyez sur le bouton. Entrez dans le sas puis appuyez deux fois sur l'autre bouton pour ouvrir la porte. Approchez-vous du panneau scintillant. Insérez la baguette bleue dans l'un des trous. Deux autres tiges apparaissent alors. Appuyez sur le cristal éteint, puis essayer de l'allumer avec les trois tiges. Procédez méthodiquement. Commencez avec les trois baguettes en bas et levez simplement la première. Tout en l'élevant, observez le cristal. Repérez la position de la baguette pour laquelle le cristal est le plus clair puis passez à la seconde baguette. Faites de même avec celle-ci avant de passer à la dernière. Tous

les cristaux sont maintenant allumés. Vous verrez alors un tram passer à côté de vous. Revenez au nexus.

L'aiguille de la tombe

En vous servant de la baguette gravée rouge, ouvrez la porte juste à gauche de la colonne d'énergie. Entrez et appelez le tram qui vous emmènera dans une autre partie de l'île. Montez au sommet du plateau. Dégagez le rocher à l'aide de votre pelle puis empruntez le chemin que vous venez de trouver. C'est une sorte de chambre funéraire mais elle est vide. Utilisez le cristal bleu dans le trou. Placez-vous sur la dalle marquée en bas puis utilisez la tige pour bloquer cette dalle. Sortez de la tombe et enlevez la terre de la paroi. Continuez par le chemin de droite puis par l'intérieur de la grotte. Vous retrouvez Brink. Son attitude est de plus en plus inquiétante. Parlez-lui si vous le souhaitez et revenez sur vos pas afin d'activer le pont de lumière avec l'étrange appareil. Deux ajustements de la lentille seront nécessaires. Observez la gravure sur le mur et utilisez le pont pour aller jusqu'à l'aiguille. Passez derrière la cascade et entrez dans la porte à droite. Vous êtes de nouveau dans la petite salle que vous aviez visitée tout à l'heure. Utilisez le sceptre d'or sur la lumière tamisée. Vous découvrez alors une sorte de planétarium. Avec le sceptre d'or, cliquez sur la partie éclairée de la grosse planète. Puis avec celui d'argent, cliquez sur la partie sombre de la moyenne planète. Voilà, les astres se positionnent correctement et une statue apparaît dans la tombe. Malheureusement, le rongeur fait encore des siennes et vous enferme là où vous êtes. Appuyez simplement sur le bouton pour sortir. Allez jusqu'à la tombe pour voir la statue. Examinez-la. Elle tombe en poussière. Regardez la crypte puis sortez. Revenez au nexus.

L'aiguille de la carte

Dirigez-vous vers la porte à droite de la colonne. Entrez la combinaison de la baguette gravée orange sur le panneau. Cela ne semble pas fonctionner et pourtant vous êtes bien devant la bonne porte. Retirez le panneau en vous servant de la défense et attachez le câble derrière. Reliez l'autre bout aux étincelles. Voilà, la voie est libre. Descendez dans le nouveau passage. Appelez le tram et embarquez dans la boule. Montez la corniche et descendez dans le puits. Dirigez-vous vers l'ouverture au fond. Le panneau au centre de l'écran permet d'obtenir une image d'un lieu à partir de la séquence d'une baguette gravée. Entrez la séquence de la baguette rouge et vous apprendrez que la crypte renferme un passage secret. Continuez vers l'autre ouverture. Essayez d'activer le pont de lumière. Vous n'y parviendrez pas, même en trafiquant la lentille. Ouvrez donc le panneau de contrôle et examinez le mécanisme. En appuyant sur les prismes, vous pouvez les faire pivoter. Le but est d'alimenter les trois prismes de couleurs. Tout par du centre. Pointez le rayon vers le prisme en bas à gauche. Bougez celui-ci afin que le rayon parte vers les trois autres prismes gris. Enfin, bougez les trois prismes gris pour que chacun pointe vers un prisme de couleur. Voilà, la machine peut maintenez fonctionner. Utilisez le pont de lumière pour atteindre la tombe.

L'inventeur extraterrestre et les malheurs de Robbins

Montez sur la crypte. Tentez d'ouvrir la porte de gauche. Une créature en garde l'entrée. Lancez un cristal sur les ossements de gauche pour réveiller une autre créature. Les deux molosses se battront et vous laisseront passer. Utilisez la baguette gravée dans la fente près de la porte pour l'ouvrir. Entrez. Dirigez-vous vers la pyramide. Après la discussion avec Robbins, utilisez encore la baguette gravée pour ouvrir la pyramide. Utilisez un cristal pour ressusciter l'extraterrestre. Tentez de discutez avec-lui mais je doute sincèrement que vous parveniez à la comprendre. Laissez tomber et contactez Robbins par radio. Elle est enfin parvenue à déchiffrer le langage alien mais une créature la surprend et vous n'avez plus de nouvelles d'elle. Revenez à la crypte, sortez et allez rejoindre Brink dans la grotte à droite. Il ne semble pas très coopératif. Cachez-vous dans la grotte et utilisez la lampe-torche sur les chauves-souris extraterrestres. Rapidement, allez voler les cristaux de Brink. Il acceptera alors de vous donner un coup de main pour retrouver Robbins. Utilisez le pont de lumière pour rejoindre l'aiguille de la carte. Traversez la salle de la carte puis le puits. Dans la pièce suivante, vous trouverez l'entrée d'un nid à l'extrême gauche. Allez-y. Robbins est là. Elle est encore vivante, mais pour combien de temps encore ? Demandez à Brink de distraire le monstre pendant que vous chercherez une solution. Passez derrière la cascade et marchez sur la pierre branlante. Poussez ensuite le rocher et revenez au nid. Parlez de la grille à Robbins puis à Brink. Voilà, votre amie est libre, mais Brink s'enfuit avec les cristaux.

Epilogue

Montrez votre tablette à Robbins puis allez chercher plusieurs cristaux de vie sur l'aiguille du musée. Emmenez Robbins jusqu'à l'extraterrestre (dans la tombe) pour qu'elle puisse parler avec lui. Epuisez tous les sujets pour en savoir un peu plus sur le scénario du jeu. Revenez à l'aiguille de la carte, traversez la salle de la carte, le puits et arrêtez-vous à

l'écran qui précède celui du tram. Vous êtes normalement sur une sorte de pont de pierre. En cherchant bien, vous trouverez une ouverture dans le fond de l'écran. Allez-y. Vous voilà sur une plage. Inspectez le halo étrange puis donnez la tablette à Robbins pour qu'elle y jette un nouveau coup d'oeil. Cette fois, elle comprend les inscriptions et fais apparaître une île. Descendez dans l'ouverture de cette-ci et récupérer la dernière plaque. Remontez en surface jusqu'au pont de lumière. Vous serez contacté par Brink qui prétend être coincé dans une crevasse. Prenez la direction de l'aiguille du planétarium. Passez devant la cascade pour retrouver Brink. Il a effectivement la main coincée dans la crevasse. Utilisez la mâchoire pour le sortir de là. L'équipe se rendra ensuite d'elle-même au nexus, devant la matrice triangulaire.

Posez les quatre plaques aux emplacements prévus à cet effet. Une porte s'ouvre et le très impatient Brink vous quitte. Descendez avec Robbins et appelez le tram. Vous arrivez dans une grande salle munie de panneaux de contrôles, de consoles et de drôles d'objets. Regardez la console tout en bas si vous le souhaitez puis Suivez le chemin jusqu'en haut pour arriver à l'appareil du pont de lumière. Débarrassez-vous du nid qui obstrue la lentille et activez le pont. Allez parler à l'extraterrestre. Prenez des informations sur la machine extraterrestre puis sur la pièce manquante. L'alien fera alors apparaître une nouvelle baguette. Allez l'utiliser dans la salle de la carte. Traversez le puits à gauche puis rendez-vous au nid. Continuez par la porte de droite, mais ne passez pas par la cascade mais par la porte triangulaire. Vous êtes sur une plage. Ramassez la pièce de l'oeil sur le rocher puis allez à l'aiguille de la cathédrale. Descendez au labo. Brink vous a devancé et vous force à lui donner tous vos cristaux. Suivez-le dans son repère sur l'aiguille de la tombe. Montrez la pièce de l'oeil à Brink puis insérez-la dans la fente de la relique. Vous voilà en possession de deux nouveaux cristaux. Fabriquez-en encore un supplémentaire et récupérez la pièce de l'oeil et revenez au labo de l'aiguille de la cathédrale. SAUVEGARDEZ votre partie si vous voulez voir les deux fins différentes du jeu. Placez la pièce de l'oeil ainsi que les deux cristaux dans la console du bas puis regardez la scène. Maintenant, c'est à vous de choisir. Soit vous décidez d'utiliser un cristal sur Robbins, soit vous vous la laissez là. De ce choix dépendra la réaction de Robbins dans la scène finale. Quel que soit votre choix, montez au pont lumineux et essayez de traverser. Une créature vous en empêchera. Coupez le pont avec le panneau de contrôle puis réactivez-le. Traversez et entrez dans l'oeil. Il ne vous reste plus qu'à entrer dans le passage pour admirer la fin du jeu.

The House That Math Built

© Real World

+ D'INFOS FORUM

RÉSULTATS DES NIVEAUX

1 256
2 213
3 35
4 75
5 17
6 96
7 189
8 7
9 858.5
10 320
11 5724
12 39.75
13 22.75
14 281.75
15 756.5
16 336
17 269.973
18 10
19 315.75
20 32.5
21 1.2037
22 75
23 189
24 99
25 69.08
26 552

The Incredible Machine

© Sierra / Jeff Tunnell Productions

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

2 SIERRA
3 DYNAMIX
4 MACHINE
5 DISK
6 SHUTTLE
7 SATURN
8 KING
9 DRAGON
10 ANTS
11 BASEBALL
12 BEAR
13 FISH
14 DALE
15 CHESTERTON
16 SIZE
17 IRELAND
18 WORD
19 BRIEF
20 HOT DOG
21 COUNTDOWN
22 PSALMS
23 TANK
24 NIGHT
25 GAMES
26 WESTERN
27 LOG HOME
28 GRAPHICS
29 KNUTH
30 DONALD
31 COMPACT DISC
32 SHAVER LAKE
33 RHEUMATISM
34 HARPSICORD
35 MARKET
36 DESK
37 MYRTLE
38 QUATERNION
39 AQUARIUM
40 SHOE
41 FLOWER
42 STONE
43 CLARE
44 KERRY
45 FLANGE
46 SEASON
47 TRIBOLOGY
48 ABRASIVE

49 DEFORMATION
50 ELASTIC
51 ASHESION
52 SPECTRA
53 INDUCTION
54 POLARIZATION
55 OVERJOY
56 DISCURSIVE
57 CROSS
58 CHOCOLATE
59 PLATO
60 WELLSPRING
61 HYDROPLANE
62 PALM
63 SOMBRERO
64 JOIST
65 ASTRONAUT
66 MARIONETTE
67 OSMIUM
68 ASSURANCE
69 CALCULATOR
70 SUPERIOR
71 PHILHARMONIC
72 ANGULAR
73 ZIPPER
74 UMPIRE
75 RECOVER
76 SHADOW
77 IONIZE
78 QUAKE
79 OCTOBER
80 BILATERAL
81 LYRIC
82 NEEDLE
83 THEORY
84 LOBSTER
85 SAMURAI
86 SPLICE
87 GULF

The Incredible Machine 2

© Sierra 1994

+ D'INFOS FORUM

PASSER LE NIVEAU

Choisissez l'option "Start the machine" et appuyez sur V.

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

2	SIERRA
3	DYNAMIX
4	MACHINE
5	DISK
6	SHUTTLE
7	SATURN
8	KING
9	DRAGON
10	ANTS
11	BASEBALL
12	BEAR
13	FISH
14	DALE
15	CHESTERTON
16	SIZE
17	IRELAND
18	WORD
19	BRIEF
20	HOT DOG
21	COUNTDOWN
22	PSALMS
23	TANK
24	NIGHT
25	GAMES
26	WESTERN
27	LOG HOME
28	GRAPHICS
29	KNUTH
30	DONALD
31	COMPACT DISC
32	SHAVER LAKE
33	RHEUMATISM
34	HARPSICORD
35	MARKET
36	DESK
37	MYRTLE
38	QUA TERNION
39	AQUARIUM
40	SHOE

FLOWER
STONE
CLARE
KERRY
FLANGE
SEASON
TRIBOLOGY
ABRASIVE
DEFORMATION
ELASTIC
ASHESION
SPECTRA
INDUCTION
POLARIZATION
OVERJOY
DISCURSIVE
CROSS
CHOCOLATE
PLATO
WELLSPRING
HYDROPLANE
PALM
SOMBRERO
JOIST
ASTRONAUT
ASSURANCE
OSMIUM
ASSURANCE
CALCULATOR
SUPERIOR
PHIHAROMONIC
ANGULAR
ZIPPER
UMPIRE
RECOVER
SHADOW
IONIZE
QUAKE
OCTOBER
BILATERAL
LYRIC
NEEDLE
THEORY
LOBSTER
SAMURAI
SPLICE
GULF
RHOMBUS
OLIVE
POLYNOMIALS
PARAMETRIC
SOLAR SYSTEM
MARBLE
HEAVY
REPUBLIC
QUATRAIN
TYRANNOSAUR

98 SULFURIS
99 DOPA
100 MINARET
101 DOVETAIL
102 JASMINE
103 WRANGLE
104 KUDOS
105 CULDESAC
106 YODEL
107 XYLOPHONE
108 MONKEY
109 HEIST
110 CAPTURE
111 PURSE
112 HOBBY
113 DEIFY
114 MERGANSER
115 SEAK
116 CONTRAPTION
117 FLAX
118 PRIMORDIAL
119 RAVE
120 HYACINTH
121 SPIDER
122 YAMMER
123 NERVE
124 GRATE
125 EMULSION
126 INPUT
127 PARADISE
128 SAMURAI
129 CHAOS
130 BRAWL
131 ASIDE
132 AXIS
133 OFFBEAT
134 QUIP
135 NEWMAN
136 SLOPE
137 TENON
138 CROSSCUT
139 NORM
140 HOUSE
141 MACARONI
142 TALON
143 BEAK
144 BIRETTA
145 FREQUENT
146 STREAM
147 UMIAK
148 HIATUS
149 CREEK
150 CROQUET
151 ACID
152 BABY
153 SEAN
154 QUALM

155 THIAMINE
156 TURN
157 KANGAROO
158 CONTENT
159 BELLOC
160 PASSWORD

The Last Express

© Broderbund Software / Smoking Car Productions 1997

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

The Last Express n'est pas un jeu linéaire. Gardez à l'esprit que cette solution n'est qu'une façon parmi d'autres d'arriver à la fin. Il se peut que les événements ou les conversations ne se passent pas exactement dans le même ordre que celui décrit ci-dessous.

Le jeu est aussi découpé en séquences, avec un certain nombre d'actions à faire entre chaque séquence. Si vous jouez rapidement et exécutez toutes les actions nécessaires, il va falloir que vous attendiez la prochaine séquence, ce qui peut être agaçant. Si c'est le cas, soyez patient et profitez en pour lire le journal dans le wagon-fumeur ...

Conseils Généraux

{I Si vous essayez d'entrer dans la cabine d'un autre passager et qu'un contrôleur vous voit, il va vous en empêcher. Attendez qu'il ait le dos tourné ou qu'un autre passager passant dans le couloir lui bloque la vue.
Ecoutez les conversations le plus possible, et parlez aux différents passagers des que vous en avez l'occasion.
Si vous souhaitez traverser automatiquement tout un wagon, il suffit de double-cliquer et le héros ne s'arrêtera pas devant chaque porte.

De Paris à Strasbourg

Après la séquence d'intro et votre entrée fracassante dans le train, retournez vous, regardez sur le siège du contrôleur et prenez le magazine. Vous y retrouverez à l'intérieur la liste des passagers par voiture. Si vous n'êtes pas assez rapide pour récupérer cette liste, vous pouvez demander au contrôleur ou se trouve la cabine de Tyler Whitney.

Allez au compartiment 1, celui de votre ami. Ouvrez la porte pour le retrouver baignant dans une mare de sang.

Pour éviter de vous faire attraper, il va falloir vous débarrasser du corps. Deux solutions s'offrent à vous : soit vous le balancez par la fenêtre, soit vous le cachez dans le lit. A vous de choisir, chaque méthode ayant une conséquence que nous détaillerons plus tard.

Apres vous être débarrassé du corps, prenez la veste verte pendue à coté de la fenêtre et enfilez la pour cacher le sang sur vous. Vous avez maintenant une boite d'allumettes dans votre inventaire. Examinez le compartiment. Examinez la caisse en bois, qui est vide. Prenez l'écharpe rose en dessous. Vérifiez enfin la valise dans l'étagère au dessus de vous. Vous y trouverez un parchemin et un télégramme. Essayez de lire le parchemin : c'est en russe.

Quittez le compartiment et dirigez vous à droite, vers la voiture-restaurant. Allez voir August Schmidt, l'homme chauve avec un costume marron, et parlez lui. Vous comprenez que cet homme vous prend pour Tyler, et qu'apparemment celui-ci devait lui amener de l'or pour une mystérieuse transaction devant avoir lieur à Munich. Quittez-le et parlez ensuite à l'homme dinant tout seul, Alexei. Quand il part, prenez le livre qu'il a laissé et récupérez le planning à l'intérieur. Alexei revient après peu pour reprendre son livre. Ecoutez le vieil homme et la jeune fille parler : il s'agit du comte et de sa petite-fille, Tatiana.

Après diner, dirigez vous vers votre compartiment. Vous croisez un petit garçon, François Boutarel, qui joue avec un sifflet. Si vous avez jeté le corps de votre ami par la fenêtre, il va le raconter à ses parents.

Un des contrôleurs vous signale que Son Excellence souhaiterait vous parler. Suivez-le et rencontrez Kronos dans le wagon privé. Parlez-lui.

Retournez à votre compartiment, vous y retrouverez Milos. Il voit la tache de sang sur vous et vous attaque. S'ensuit alors votre premier combat. Mettez le curseur sur son épaule gauche. Cliquez pour éviter ses attaques au couteau, et attendez que le curseur change en poing pour le désarmez. Si vous échouez, ne vous inquiétez pas, le jeu recommencera au tout début du combat.

Juste avant le premier stop à Epernay, le contrôleur va préparer les lits dans les cabines. Si vous avez décidez de cacher le corps dans le lit au début de l'aventure, vous devez l'en empêcher. Pour ceci, attendez juste devant votre cabine, et dès que le contrôleur arrive, parlez-lui.

Si vous avez décidez de jeter le corps par la fenêtre, des policiers vont inspecter le train à Epernay. Pour les éviter, vous pouvez soit sortir par la fenêtre de votre cabine, soit vous cachez dans la salle de bain du compartiment A. Attendez que les policiers repartent.

Apres avoir quitté Epernay, jetez le corps par la fenêtre si vous aviez décidé de le cacher dans le lit. Refaites votre lit.

Après un certain temps, vous croisez Tatiana, la femme en robe bleue et portant un chapeau. Suivez-la jusqu'à l'arrière du train. Elle va vous demander une cigarette. Parlez-lui. Après la conversation, donnez-lui le parchemin en russe. Elle va vous le traduire.

Retournez dans votre cabine, et cliquer sur le lit pour dormir. Vous faites un cauchemar : levez-vous, quittez votre chambre et revenez : vous voyez Tyler sortir un oeuf de sa bouche. Vous vous réveillez.

Strasbourg a Munich

Allez au compartiment F et parlez à Anna Wolff. Pendant que vous discutez, le comte Vassili à une attaque. Vous suivez automatiquement Anna pour voir ce qui se passe.

Anna retourne à son compartiment, puis ressort pour aller dans celui de Tatiana. Suivez-la et restez à cote pour écouter la conversation. Parlez à Anna, et retournez au lit.

Lorsque vous vous réveillez, allez dans le compartiment G, frappez, puis entrez. Rencontrez Milos et Vesna, qui vous explique leurs motifs et vous en disent un peu plus sur le parchemin. Vous apprenez aussi que Tyler devait participer à une transaction d'armes pour le compte des Serbes : il voulait échanger un objet appelé " L'oiseau de feu " contre de l'or, or qui devait servir à acheter des armes. Il s'agit de la transaction dont vous parliez avec Auguste Schmidt.

Retournez dans le couloir, les contrôleurs parlent d'une clé passe-partout manquante.

Allez dans le wagon-restaurant et récupérez le parchemin traduit auprès de Tatiana. Puis allez dans la voiture-fumeur (celle juste avant la voiture-restaurant) et asseyez vous sur à la table près de la pendule. Un scarabée court sur cette table. Prenez la boite d'allumettes dans votre inventaire, retirez les allumettes et attrapez le scarabée en bougeant le curseur au dessus de la table. Dès que l'icône change, cliquez ... vous l'avez attrapé.

A Munich, vous voyez qu'une grosse caisse en bois, celle d'August Schmidt, est embarquée à bord du train.

Munich à Vienne

A l'approche de Salzburg, le déjeuner pour la première classe est annoncé. Allez vers la cabine C et écoutez la famille Boutarel parler à Abbott.

Attendez qu'Abbot parte et suivez le vers le wagon restaurant. Parlez-lui et déjeunez ensemble.

Une fois que le train a quitté Salzburg, allez dans le wagon privé de Kronos. Quand Kronos et Tahina parlent, vous pouvez les écouter à propos d'une conspiration. Ils pensent qu'Anna a l'Oiseau de Feu. Vous pouvez en profiter pour lire le livre sur le canapé.

Retournez dans la voiture-fumeur et observez les personnes discuter. A un moment, Kronos va entrer et proposer à Anna de jouer en duo avec lui. Elle accepte et tout le monde est invité au concert.

Retournez dans le couloir pour parler à François, le petit garçon, et échanger le scarabée que vous avez attrapé contre son sifflet.

Retournez dans le wagon des chambres et parlez à August Schmidt, qui vous apprend que la livraison aura lieu à Belgrade.

Attendez et écoutez Mme Boutarel se plaindre des aboiements du chien d'Anna. Un contrôleur va arriver pour venir chercher le chien et l'enfermer ailleurs. A partir de ce moment, la chambre d'Anna n'est donc plus gardée. Le concert va commencer. Vous pouvez aller dans la voiture privée de Kronos comme tout le monde pour apprécier la musique, mais vous pouvez mettre ce temps à profit pour faire d'autres choses dans le train.

Attendez qu'Anna parte pour se rendre au concert et essayez d'entrer dans son compartiment. C'est fermé à clé. Allez dans le compartiment E. A l'intérieur, vous trouverez le journal de Rebecca que vous pouvez feuilleter. Allez dans le compartiment d'Anna en passant par la fenêtre. Dirigez vous vers la boite à bijoux. Pressez le rubis du milieu pour ouvrir un tiroir secret. Vous récupérez la clé passe-partout, qui ouvre toutes les portes du train. Dans le coffre, il y a aussi une lettre qui va vous révéler certaines choses. Ressortez de nouveau par la fenêtre.

Tatiana a aussi quitté son compartiment (le A). Allez-y et entrez dans la salle de bain. Ouvrez la porte sous l'évier pour récupérer un oeuf en or. Quittez la salle de bain et le comte va se réveiller. Parlez-lui et partez. Allez dans votre compartiment pour ranger l'oeuf à l'intérieur de la caisse en bois.

Allez dans le wagon de Kronos pour profiter un peu du concert. Observez Tahina : elle va se lever pour fouiller les cabines, puis revenir.

Levez-vous, sortez du wagon et allez à droite pour trouver la porte qui mène à l'extérieur. Utilisez le passe-partout, allez sur le toit du train, retournez vous et marchez jusqu'à une fenêtre sur le toit. Cassez la fenêtre et sautez à l'intérieur : vous êtes dans la chambre de Kronos. Lisez les documents sur la table de nuit. Allez vers la tapisserie et trouvez le bouton à gauche pour ouvrir un compartiment secret qui se trouve sur le mur sur votre gauche. Prenez la valise à l'intérieur et ouvrez-la : de l'or. Sortez par la porte, marchez vers votre cabine et cachez la valise sous votre lit.

Récupérez l'oeuf en or, allez vers le wagon-restaurant et passez à travers les rideaux au fond de la salle. Marchez encore jusqu'à ce que vous arriviez devant la cage du chien d'Anna. Ouvrez la cage, laissez le chien sortir et cachez-y l'oeuf.

Retournez vers les chambres et attendez qu'Alexei demande au contrôleur d'ouvrir sa cabine. Dès que c'est fait et que le contrôleur a le dos tourné, utilisez le passe-partout pour ouvrir la chambre d'Auguste Schmidt (numéro 3). Examinez la valise et trouvez la lettre qu'il a écrite. Lisez-la, reposez-la et quittez la chambre.

Attendez que le concert se termine et retournez dans votre chambre. Prenez l'or et allez vers la chambre 3. Attendez qu'Auguste Schmidt revienne, suivez-le et montrez lui l'or. Partez.

Dans le couloir, Tahina s'approche de vous avec une arme. Prenez la valise avec l'or et allez voir Kronos. Parlez-lui, il reprend l'or. Après ca, allez parler à Milos dans le compartiment G jusqu'à ce qu'une femme, Vesna, se fasse surprendre à écouter derrière la porte.

Allez dans le salon fumeur, écoutez la conversation entre Schmidt et Abbot. Des qu'Abbot part, parlez à August Schmidt.

Allez dans la voiture-bagage, maintenant ouverte, et regardez à l'intérieur de la caisse embarquée à Munich. Anna Wolff arrive juste à ce moment, et vous en apprend un peu plus sur Tyler et l'oeuf en or.

Vesna arrive et essaie de poignarder Anna. Démarre alors une autre séquence de combat. Evitez les coups de couteau jusqu'à ce qu'Anna sorte son arme et fasse fuir Vesna.

Vous pouvez enfin jeter un coup d'oeil à cette caisse : elle est pleine d'armes. Le train arrive à Vienne.

Vienne à Budapest

Allez dans le compartiment F quand le premier service est annoncé et parlez à Anna. Elle va dire au contrôleur de dire à Schmidt qu'elle ne dinera pas avec lui à cause d'un mal de tête. Allez tout au bout du wagon des cabines et surprenez une conversation entre Tatiana et Alexei ... Alexei est sur le point de faire exploser le train.

Allez à la cabine 2 (la chambre d'Alexei) et attendez que le contrôleur vous tourne le dos, puis entrez. Ouvrez la valise et prenez le détonateur de la bombe.

Retournez dans votre chambre. Attendez un peu, quelqu'un va frapper à votre porte. C'est Tatiana, qui a besoin de votre aide. Quand elle part, retournez dans la voiture-fumeur et parlez a August Schmidt, qui a bu un peu trop. Retournez dans votre chambre et dormez. Vous rêvez.

A votre réveil, allez au compartiment A. Vous assistez alors à la mort d'Alexei. Vous surprenez Abbot demandé au contrôleur de garder le silence sur cet incident. A ce moment vous devriez entendre un tic-tac. Souvenez-vous le temps marqué par Alexei sur son planning ... 10h40 ...

Dirigez-vous vers le bureau du contrôleur au bout du wagon, ouvrez le panneau sur le mur et vous y trouverez une bombe. Commence alors la séquence de désamorçage. Le moindre faux pas et c'est le feu d'artifice ...

Bougez la bombe une fois. Allumez une allumette en la frottant sur les tuyaux, et l'utilisez sur les câbles mis à nu. Une fois que c'est fait, ne l'ouvrez pas encore ! Tournez la bombe pour voir l'arrière et retirez les vis sur les charnières. Placez le télégramme entre les contacts sur la droite pour désamorcer la bombe.

Discutez avec Abbot. Suivez Anna à son compartiment et parlez-lui (même quand elle vous dit qu'elle est fatiguée). C'est à ce moment que les Serbes prennent le contrôle du train.

Budapest à Belgrade

Lorsque vous reprenez connaissance, vous vous retrouvez attaché au sol. Libérez-vous en roulant sur vous-même jusqu'à ce que les allumettes tombent de votre poche. Lorsque vous êtes libres, passez par la porte en fer. S'ensuit un autre combat.

Lorsque vous avez gagné, libérez Anna. Allez à l'endroit du train avec la porte donnant sur l'extérieur, sortez et grimpez sur le toit avec l'échelle. Dirigez vous vers la locomotive (suivez la fumée), et vous vous retrouvez bloqué par un autre Serbe. Après l'avoir évité 3 fois, le curseur va se changer en main et vous pourrez vous saisir da barre de fer. Vesna va alors vous attaquer avec une épée. Ce combat est un peu plus compliqué que les autres. Vesna a en effet 2 types d'attaque : une attaque haute et une attaque basse. Quand elle se prépare à attaquer vers le haut, cliquez en haut avec le curseur pour bloquer l'épée avec la barre. Quand elle attaque vers le bas, cliquez en bas pour l'éviter. Apres avoir évité une attaque basse, le curseur va se changer en main, c'est le moment de cliquer pour lui mettre un coup. A un moment pendant le combat, Vesna va tout à coup se baisser. Baissez vous également si vous ne voulez pas finit écrasé contre le tunnel !

Après ce combat intense, allez dans la voiture-restaurant et expliquez ce qui se passe. Allez entre la voiture-restaurant et la voiture-chambres, regardez en bas, retirez les plaques au sol pour découvrir le système d'amarrage des wagons. Détachez-le !

Retournez sur le toit et dirigez vous vers la locomotive. Parlez à Milos, avant qu'il ne se fasse tuer par Anna, qui révèle être une espionne autrichienne. Regardez en bas et tirez sur le levier à gauche pour éviter au train de s'arrêter.

Belgrade à Constantinople

Retournez vers le wagon-bagages et retrouvez Anna. Vous vous réveillez près de Budapest. Anna quitte la cabine, suivez la vers la voiture-restaurant. Vous y retrouvez Kronos : il vous demande d'aller chercher l'Oiseau de Feu pendant qu'il retient Anna en otage. Allez chercher l'oeuf en or dans la cage du chien. Retournez dans la voiture-restaurant et

ouvrez l'oeuf en cliquant sur les pierres précieuses suivantes (la séquence est donnée dans le parchemin traduit par Tatiana) : Australie (vert émeraude) - Angleterre (bleu) - Chine (rouge) - Iles du Pacifique Sud (violet) et Jérusalem (vert). Apparait alors l'Oiseau de Feu, qu'Anna fera chanter en jouant du violon. Quand Kronos vous demande de refermer l'oeuf, utiliser le sifflet en or sur l'Oiseau de Feu : l'animal va alors se transformer en bête féroce et tuer Kronos et Tahina. Vous comprenez alors comment est mort Tyler.

Et voila, vous pouvez maintenant profiter de la séquence de fin de " The Last Express " ...

The Lost Land

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Faites [Shift] + [Option] + [Delete] et tappez "lives".

The Movies

© Feral Interactive 2006

RÉCOMPENSES FACILES

Si vous voulez gagner des récompenses Lionhead sans code, il y a un moyen assez simple. Pour avoir la récompense du meilleur film, il vous suffit de créer un film qui sera premier au classement et de ne jamais l'archiver. De cette manière, vous obtiendrez la récompense chaque année et cela pourra vous aider à "avancer" dans la partie et à débloquer de nouvelles scènes.

The Next BIG Thing

© Focus Home Interactive / Pendulo Studios 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Vous débutez votre aventure en incarnant Liz, la journaliste novice. Discutez avec votre collègue Dan puis allez à droite vers le manoir.

Entrez et parlez à FitzRandolph, le propriétaire du manoir et de la société de production de films ; MKO. Revenez ensuite voir Dan pour essayer de le convaincre de vous aider à distraire FitzRandolph. Dan refusera pour le moment.

Revenez donc au manoir et approchez-vous des escaliers, à droite. Prenez ensuite les lunettes qui se trouvent sur la citrouille située à droite du robot.

Entrez dans la dernière salle à gauche. Dans le salon de lecture, récupérez le pot de pigments bleus qui se trouve sur l'étagère de droite. Prenez ensuite la veste située sur la rambarde de l'escalier. Sortez dans le hall et entrez dans la première salle, à gauche.

Parlez avec Edgard qui rêve d'être un acteur. Examinez ensuite la pancarte du film et revenez le voir. Vous devez maintenant maquiller Edgar pour qu'il ressemble au héros du film sur la pancarte. Entrez dans votre inventaire et combinez la veste, les lunettes et le pigment bleu avec la panoplie du parfait alien.

Donnez cette panoplie à Edgar pour récupérer le blouson qu'il porte. Entrez dans votre inventaire et fouillez le blouson pour récupérer les deux billets du match de boxe.

Vous disposez maintenant d'une arme qui vous permet de convaincre Dan de vous aider.

Revenez voir ce dernier et montrez-lui les billets. Quand il part voir FitzRandolph, récupérez sa flasque située sur le capot et prenez le bidon d'huile vide qui se trouve dans le coffre. Revenez ensuite au manoir.

Approchez-vous du fauteuil sur lequel était assis Fitz et récupérez une manivelle.

Entrez ensuite dans le couloir qui se trouve derrière le fauteuil. Avancez vers le dernier robot et discutez avec lui. Ce dernier vous informe que son niveau d'huile est faible en même temps il refuse de vous laisser entrer. Entrez alors dans votre inventaire et versez de l'alcool dans le bidon d'huile. Proposez-le ensuite au robot.

Une fois ivre, demandez-lui de vous ouvrir la porte du bureau de la secrétaire.

Entrez et prenez le crayon qui se trouve dans la tasse, sur le bureau. Entrez dans le bureau de Fitz et utilisez la manivelle sur le phonographe.

Revenez ensuite dans le bureau de la secrétaire qui vient de se transformer en une belle chambre à coucher. Allez vers l'étagère qui se trouve à gauche du lit et prenez la boite de caviar.

Quittez maintenant le manoir et allez vers la niche de Tobby. Utilisez la boite de caviar pour le faire sortir et récupérer le carnet de Big Albert.

Utilisez alors le crayon sur le carnet pour révéler l'écriture et l'endroit où se trouve Big Albert.

Chapitre 2

Vous incarnez cette fois Dan qui part au manoir pour chercher sa collaboratrice farfelue. Une fois dans la réserve, récupérez la ceinture de Liz qui se trouve sous le lavabo.

Quittez ensuite la réserve et ramassez les bombes de peinture. Avancez à gauche et prenez le Charango géant du Chupacabras.

Entrez dans votre inventaire et examinez cet objet pour découvrir qu'il s'agit d'un kit à tequila. Allez ensuite à gauche et repérez la griffe du Chupacabras plantée dans la porte. Essayez de la récupérer mais en vain.

Revenez à votre voiture et prenez la batte de base-ball. Récupérez aussi le tire-bouchon planté dans le gazon, à droite.

Revenez à la griffe et utilisez votre batte de base-ball pour la récupérer. Allez ensuite à droite vers la jetée puis utilisez la griffe pour couper la corde et la récupérer.

Revenez au manoir et approchez-vous de la niche de Tobby. Utilisez la ceinture de Liz sur le chien pour qu'il vous aide à retrouver ses traces.

Il vous ramène alors à la réserve. Utilisez maintenant la corde avec la trappe ouverte pour descendre.

Après la cinématique, sortez de la réserve pour rencontrer Edgar. Parlez avec ce dernier à propos du sarcophage. Récupérez ensuite la feuille de Tobby qui se trouve dans le coin droit et allez vers la jetée.

Vous rencontrez alors le poète de la douleur et le professeur Fly. Ce dernier cherche un volontaire pour son expérience qui puisse satisfaire trois conditions. Parlez de votre espérance de vie à Fly et effectuez un test sur le vital-o-mètre.

Pour l'instant, vous n'êtes pas le parfait volontaire selon Fly. Allez ensuite vers la sortie et récupérez l'appareil photo qui se trouve entre les deux consoles.

Sortez donc du labo pour retrouver le poète de la douleur. Pour qu'il retrouve de l'inspiration, donnez-lui le sel et le citron ainsi que le tire-bouchon.

Utilisez ensuite la griffe sur l'ardoise située à gauche pour que le poète lâche son dernier vers.

Allez vers votre voiture et utilisez la batte de base-ball pour la détruire. Prenez ensuite une photo de la voiture " customisée ".

Revenez au labo et donnez la photo au professeur Fly pour satisfaire une des trois conditions de Fly. Effectuez ensuite le test d'accablement moral.

Utilisez les vers du poète de la douleur avec les dessins pour réussir ce test. Allez ensuite vers le vital-o-mètre et utilisez cette fois la feuille de Tobby sur cette machine. Vous avez rempli les trois conditions nécessaires pour devenir un cobaye pour l'expérience de Fly.

Après la réussite du test, demandez au professeur Fly de faire une expérience plus poussée. Une fois dans la réserve, utilisez les bombes de peinture sur le télétransport pour qu'il ressemble à un sarcophage.

Allez ensuite voir Edgar pour l'informer de la présence d'un sarcophage dans la réserve. Après la réussite de l'expérience vous vous retrouvez dans le temple des illusions.

Chapitre 3

Vous incarnez toujours Dan qui use de son charme avec la prêtresse Krom-Ha. Discutez avec cette dernière et demandez à l'embrasser. Pendant le baiser, prenez une pièce dans le vase situé à gauche. Quittez ensuite la chambre de la prêtresse.

Allez à gauche et entrez dans le théâtre. Parlez aux deux robots à propos de l'obéissance aux ordres et demandez à Ducky de réaliser un tour de magie. Après son tour, approchez de la table rouge et prenez les accessoires du magicien.

Quittez le théâtre vers le hall puis entrez par la porte située sous les escaliers pour parler à l'oracle. Vous devez lui apporter huit hiéroglyphes pour effectuer un test de syntaxe. Revenez ensuite dans le hall.

Entrez dans la première salle, à droite. Utilisez le chapeau du magicien sur la pyramide puis utilisez la baguette pour terminer votre tour.

Récupérez le chapeau pour trouver une peluche à la place de la pyramide. Revenez donc au théâtre pour récupérer la pyramide qui se trouve sur la table.

Revenez dans le hall et entrez dans la dernière salle, à droite. Vous faites face à une série de sarcophages fermés. Vous devez trouver la momie qui apparait et se cache dans ces sarcophages.

Pour la trouver ouvrez celui qui se trouve à quatre pas à droite de sa dernière apparition. Prenez ensuite la dague que tient la momie.

Quittez cette salle et montez l'escalier pour parler au robot qui garde la sortie. Echangez votre batte de base-ball avec son bâton égyptien ancien et revenez voir l'oracle.

Utilisez la dague avec le panneau de la porte de sortie de secours qui se trouve à droite pour le récupérer.

Avancez vers l'oracle et donnez-lui la pyramide, la pièce, le panneau, la dague et le bâton pour constituer les huit hiéroglyphes. Pour réussir le test de syntaxe, vous devez choisir votre réponse en trouvant l'hiéroglyphe qui se trouve dans la même position sur la tablette et dans la phrase.

Par exemple si le symbole représentant un serpent est dans la dernière position sur la tablette et qu'il est aussi dans la dernière position dans les choix des réponses, il faut alors choisir cette réponse.

Résolvez toutes les énigmes pour que l'oracle vous donne un scarabée femelle. Sortez de la salle et approchez-vous de la fontaine. Placez ce scarabée dans la fontaine pour ouvrir un passage.

Après avoir récupéré le livre des morts, utilisez la pyramide pour l'ouvrir. De retour devant la prêtresse, récitez quelques passages du livre pour récupérer son collier. Vous pouvez désormais donner des ordres aux robots et récupérer le Big Albert.

Chapitre 4

Vous incarnez cette fois Liz qui est retenue par FitzRandolph. Discutez avec ce dernier avant d'aller à gauche. Parlez à Adrian, le robot chef, et épuisez le dialogue pour apprendre qu'il craint le froid. Allez ensuite vers la chambre froide et prenez le parachute qui se trouve à sa gauche avant d'entrer.

Examinez la nourriture qui s'y trouve et sortez. Allez à gauche et prenez un couteau de la collection qui se trouve au dessus du canapé.

Allez ensuite à la pièce qui se trouve à gauche. Approchez-vous de la cible qui se trouve à droite et prenez les fléchettes.

Allez encore à droite et fouillez l'étagère pour prendre un bâton de ski. Allez à gauche et récupérez un pistolet à fléchettes. Placez-en une dans le pistolet et utilisez ce dernier sur la perruche de la Malaisie.

Utilisez ensuite la poulie pour faire descendre la boite. Récupérer alors la sangle qui maintenait la boite.

Revenez voir FitzRandolph dans la salle à manger et demandez que l'on vous apporte à manger. Demandez du crabe royal d'Alaska dans le menu.

Quand Adrian le robot chef entre dans la chambre froide, Liz fermera la porte derrière lui pour l'emprisonner. Allez vers sa table de travail et prenez la seringue et le moule à gâteau. Entrez dans votre inventaire et combinez la seringue avec les fléchettes.

Revenez encore une fois à la salle à manger. Quand FitzRandolph pose sa pipe, utilisez la seringue pour injecter le tranquillisant dans la pipe.

Récupérez ensuite le chariot pliable et utilisez-le avec le coffre. Utilisez la sangle pour attaquer le coffre au chariot puis placez le parachute sur le coffre. Combinez ensuite le moule à gâteau et le bâton de ski pour obtenir un crochet.

Allez dans le balcon situé à droite et utilisez le crochet avec l'anneau qui se trouve au dessus de la porte.

Une fois la coupole ouverte, revenez au coffre et poussez-le à travers le balcon.

Chapitre 5

Vous incarnez Dan qui est attaché à la chaise du labo du docteur Zelssius. Parlez à Fly et demandez-lui si Zelssius l'a mis en boule. Quand Fly s'énerve, il produit un crachat acide. Demandez alors qu'il crache sur les liens de votre bras. Fly crachera alors sur les liens de votre jambe.

Utilisez cette dernière pour pousser le levier et faire descendre la cage de Fly. Appelez ensuite le docteur Zelssius et dites-lui que Fly compte le ridiculiser. Après l'altercation entre les deux scientifiques, Fly est furieux. Demandez-lui alors de cracher cette fois sur les liens de votre main pour vous libérer.

Après la cinématique, vous incarnez Liz qui lutte dans son coma. Entrez dans l'ascenseur et allez au 80ème étage. Approchez-vous du bureau et prenez le calepin. Récupérez ensuite le badge qui se trouve sur le cactus situé à gauche et revenez à l'ascenseur.

Allez ensuite au 11ème étage et approchez-vous du tableau pour retrouver Queenie, la soeur de Liz. Epuisez les dialogues et allez vers le ballot de paille pour récupérer les fils et l'aiguille. Revenez à l'ascenseur.

Allez cette fois au 14ème étage. Prenez le casque de moto qui se trouve à gauche, sur le porte-manteau. Allez ensuite à droite pour prendre le pommeau de la douche.

Allez à gauche et essayez d'ouvrir le coffre. La peinture représentant un homme qui tient sa tête dans sa main vous parlera alors mais refuse de vous donner la combinaison du coffre, pour l'instant. Revenez donc à l'ascenseur.

Utilisez l'un des boutons en votre possession pour le mettre dans le trou gauche du panneau de l'ascenseur.

Vous pouvez maintenant rejoindre le 73ème étage. Parlez au robot Armando qui s'occupe du bal ensuite allez vers le comptoir. Prenez le presse-agrumes qui se trouve sur le comptoir et la flasque qui se trouve par terre. Allez ensuite vers le cornet à gauche et prenez l'ours en peluche. Revenez ensuite à l'ascenseur.

Utilisez le deuxième bouton pour le placer sur le creux central pour accéder au 5ème étage. Allez à gauche et utilisez le pommeau de la douche sur le carnetier. Revenez ensuite à l'ascenseur et montez au 14ème étage.

Tournez le robinet de bain avant de revenir au 5ème étage. Avancez vers le carnetier et prenez le carnet de bal. Revenez donc au 73ème étage et parlez Armando en lui donnant le carnet de bal. Vous devez rétablir la musique pour danser.

Allez vers le pot de fleur qui se trouve à droite et qui fait office d'orchestre.

Cliquez sur les fleurs pour trouver les deux sons intrus à la musique. Vous devez ensuite déclencher chaque instrument en prenant en considération le rythme de la musique. Pour vous simplifier la tache, activez un instrument, faites un petit temps mort pour lancer l'instrument suivant.

Vous pouvez aussi suivre les notes qui s'affichent à droite ou à gauche et attendre qu'elles s'éclatent pour activer un

autre instrument. Suivez toujours la note du dernier instrument activé.

Après la cinématique, vous obtenez la première moitié du bouton. Allez ensuite dans l'ascenseur et allez au 11ème étage. Parlez à Queenie et donnez-lui le badge, le carnet de note, le casque de moto, la flasque et l'ours en peluche pour qu'elle s'inspire de chaque objet et ponde un tableau.

Elle vous demande ensuite de lui trouver la couleur rouge ininflammable. Revenez à l'ascenseur et descendez au 5ème étage. Utilisez le presse-agrumes avec l'extincteur pour obtenir la couleur que recherche votre soeur.

Revenez voir cette dernière au 11ème et donnez-lui cette teinte. Le dernier tableau représente le même homme qui avait la tête dans la main mais, cette fois, sa tête est en place. Pour vous remercier, ce dernier vous donnera la combinaison du coffre qui contient le médaillon du courage. Allez ensuite au 5ème étage et utilisez ce médaillon avec la gueule du crocodile.

Vous obtenez alors la deuxième moitié du bouton. Utilisez alors ce bouton sur le dernier creux du panneau de l'ascenseur pour atteindre le 25ème étage. Vous retrouvez alors Dan en mode Tarzan qui représente le voeu le plus cher de Liz.

Chapitre 6

Vous revenez maintenant à Dan dans la vie réelle. Sortez par la porte de droite et prenez la tête du robot qui se trouve à gauche.

Revenez au labo et allez au fond du couloir pour voir le professeur Fly. Donnez-lui ensuite la tête du robot.

Revenez près de Liz et montez sur la passerelle pour atteindre l'ascenseur qui se trouve à droite. Avancez dans le couloir et entrez par la porte située à gauche. Parlez donc aux deux acteurs Eva Morte et le Saigneur de la nuit.

Allez ensuite à gauche et fouillez le sac à main puis prenez le bracelet et les billets. Saisissez ensuite la note qui se trouve sur la chaise, à gauche du sac.

Sortez et essayez d'entrer par la porte de droite. Parlez à FitzRandolph et dites-lui de ne pas descendre au labo.

Quand il vous en demande la raison, dites-lui que vous avez besoin d'un peu d'intimité avec Zelssius. Allez ensuite dans le couloir vers le distributeur qui cache la porte secrète vers le labo. Utilisez la note trouvée sur le distributeur pour ouvrir le passage. Allez voir le professeur Fly et donnez-lui le bracelet.

De retour à Liz avancez à gauche et parlez à votre double. Posez la question suivante ; " tu sais comment je sais que tu n'es pas moi ? " Ensuite demandez-lui si la maquilleuse est revenue. Quand votre double quitte la chaise, fouillez son sac à main pour prendre le bracelet et les deux billets.

Fouillez ensuite la boite à outils qui se trouve à gauche et prenez une pince et un aimant.

Allez ensuite au 52ème étage pour trouver Dan, le primitif. Demandez à prendre le couteau de Dan. Il vous le remet si vous réussissez le défi qui consiste à toucher la pomme avec le couteau. Il est impossible de toucher la pomme pour l'instant.

Dan vous donne alors la pomme. Entrez dans l'inventaire et combinez l'aimant avec la pomme. Demandez à Dan de refaire le défi et, cette fois, vous ne manquerez pas votre cible. Vous gardez alors le couteau de Dan. Allez ensuite à gauche et prenez le tam-tam.

Allez au 68ème étage. Avancez à droite vers le docteur Zelssius et utilisez le couteau pour couper un bout de son tablier.

Allez ensuite au 30ème étage où se trouve votre deuxième soeur. Discutez avec elle de la peinture vaudou et de son talent de musicienne. Demandez-lui de vous jouer du tam-tam mais elle refuse de le faire sans partition.

Revenez donc au 52ème étage et parlez avec Dan à propos des amis et du chamane. Donnez-lui ensuite les billets du match pour prendre la partition.

Revenez voir votre soeur au 30ème et donnez-lui la partition pour qu'elle commence à jouer du tam-tam. Allez ensuite à gauche et entrez dans la peinture vaudou pour récupérer la poupée vaudou. Entrez dans votre inventaire et combinez le bout de tissu, le bracelet avec la poupée pour obtenir une poupée vaudou de Zelssius.

Ensuite, placez la pince sur la poupée pour échapper au contrôle de Zelssius et vous réveiller de votre coma.

Vous revenez donc à Dan auprès des deux acteurs. Donnez-leurs les deux billets du match de boxe pour qu'ils acceptent de vous aider.

Sortez ensuite de la pièce et allez vers la porte de la salle de projection, à droite. Elle est fermée pour l'instant, entrez donc dans le bureau de FitzRandolph. Essayez de le convaincre d'arrêter de fumer et parlez-lui ensuite de Bobby Russel.

Quittez son bureau et allez au labo. Dirigez-vous vers la table de travail du professeur Fly et prenez le sachet de thé.

Revenez à la salle où se trouve la chaise et sortez par la porte située à droite. Allez vers le baril de poudre et remplissez le sachet de thé avec de la poudre.

Remontez ensuite vers la salle de projection et utilisez la poudre sur la serrure de la porte. Entrez encore une fois dans le bureau de Willie et donnez-lui une bonne raison pour qu'il arrête de fumer. Prenez ensuite sa pipe et quittez son bureau.

Utilisez la pipe avec la poudre sur la porte de la salle de projection pour exploser la serrure et entrer. Récupérez le vaporisateur et descendez au labo. Allez vers la salle où se trouvent vos amis et utilisez le vaporisateur sur Immaterial Man.

Avec ce dernier, vous allez échanger les bobines des films. Regardez ensuite le défilement des événements qui contribueront à la chute de FitzRandolph. Félicitations ! Vous avez réussi à arrêter les plans machiavéliques de FitzRandoph.

The Night of the Rabbit

© Daedalic Entertainment 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Prologue

Après avoir regardé la courte cinématique, cliquez sur le journal en haut à gauche de l'écran puis engagez la conversation avec l'étrange silhouette.

Lorsqu'elle vous demande si vous êtes perdu répondez " oui ", rejoignez votre étrange allié et discutez de nouveau avec lui. Suivez-le de nouveau afin qu'il vous donne accès au début de votre histoire.

Une journée pendant les vacances d'été

Une fois la cinématique terminée, vous serez dans la peau du jeune Jerry, un jeune garçon qui rêve d'être magicien. Allumez la radio et engagez la conversation avec elle pour accéder au didacticiel du jeu.

Cette courte séquence vous permettra d'apprendre à combiner des objets et à utiliser l'inventaire. Dirigez-vous vers le rebord de la fenêtre, prenez le panier, prélevez l'anse et placez-la dans votre inventaire. Replacez l'anse sur le panier, sortez le panier de l'inventaire et interagissez avec la mère de Jerry pour mettre fin au didacticiel. La mère de Jerry vous confiera votre première mission : lui rapporter un panier de mûres.

Avant de vous diriger vers la forêt, passez un peu de temps à fouiller les environs. Ramassez la carotte dans le potager, observez les pas d'animaux sur le sol puis observez la statue sur votre gauche. Dirigez-vous vers la droite, soulevez le pot, récupérez les allumettes, la pièce trouée et le feu d'artifice décomposé.

Poursuivez votre route en direction de la forêt. Ramassez la canette de Pepco au pied de l'arbre et observez les environs : interagissez avec les statues, les glands dans les arbres, poursuivez vers la droite pour regarder les abords de la ville. Poursuivez un peu plus loin pour trouver le buisson de mûres. Malheureusement ces dernières sont inaccessibles à cause des ronces.

Pénétrez dans la forêt et traversez l'étang. Dirigez-vous vers l'est, récupérez le bâton posé sur le sol puis retournez à l'orée de la forêt. Utilisez le bâton pour faire tomber des glands et ramassez-les.

Avancez vers la droite et écartez les ronces à l'aide du bâton, ramassez l'églantier au sol puis cueillez mûres du premier buisson. Utilisez de nouveau le bâton pour ôter la toile d'araignée et cueillir le reste des baies. Une fois le panier plein (" panier avec beaucoup de baies " dans l'inventaire), retournez chez Jerry. Après avoir placé le panier sur le rebord de fenêtre, vous verrez une curieuse lettre apparaître. Interagissez avec la boite aux lettres pour récupérer la missive.

Prenez connaissance du contenu de la lettre depuis l'inventaire : il s'agit d'une recette comportant un certain nombre d'ingrédients à collecter. Retournez auprès de l'étang. Ramassez de la craie friable dans la carrière qui se trouve sur la gauche.

Utilisez la craie friable sur le " rocher avec une forme étrange " puis ramassez l'écorce déposée par les écureuils non loin de là, au milieu du cercle de champignons.

Revenez vers le premier plan, placez la craie friable sur la plaque en pierre, levez la lourde pierre et jetez-la sur la craie friable pour obtenir de la poudre de craie. Depuis l'inventaire, combinez la poudre de craie avec le pétard décomposé de façon à obtenir du " mélange de poudre ". Placez ce mélange dans la canette de cola.

Ajoutez ensuite les autres ingrédients que vous avez récupérés au cours du prologue : l'écorce d'écureuil, les glands et la carotte croustillante (dans cet ordre).

Une fois le cocktail prêt, retournez aux Carrefours de la forêt. Versez le mélange contenu dans la canette sur le sol, puis mettez le feu aux poudres à l'aide des allumettes.

Une malle de magicien remplie de toutes sortes d'objets apparait alors. Prenez le poster de Zaroff et observez la déchirure. Récupérez la baguette magique cachée à l'intérieur de la doublure. Cliquez sur le haut de forme pour faire apparaître automatiquement le Marquis de Hoto.
Au cours de la conversation, dites au Marquis que vous souhaitez devenir magicien. Une fois toutes les options de dialogue épuisées, il vous proposera de regarder à travers votre pièce trouée. Cet objet permet à Jerry de percevoir les éléments magiques/interactifs du décor. Une fois la cinématique passée, vous retrouverez le Marquis à l'étang, dans la forêt.

Utilisez la pièce depuis l'inventaire pour faire apparaître un portail magique. Suivez le lapin blanc à travers le portail pour rejoindre le bois aux souris.

Séjour au bois aux souris

Une fois la séquence cinématique passée, conversez avec la jeune écureuil, puis avec les autres animaux présents sur la place : la souris dansante et le vieil animal avec le parapluie.

Après avoir épuisé tous les dialogues, un nouvel habitant des bois fait son apparition : une souris avec un sac à dos. L'animal se sent observé, utilisez la pièce trouée depuis l'inventaire pour mettre à jour le fantôme qui la tourmente. La souris vous confie un livre à rendre au Lutin des Bois (la fée) si vous êtes amené à recroiser sa route.

La mission d'apprenti magicien

Une fois la séquence animée terminée, le Marquis viendra chercher Jerry pour le conduire devant Jonathan et Conrad. Une fois toutes les options de conversation épuisées, parlez au Marquis afin de prendre connaissance de votre mission.

Il vous remettra une invitation au Festival de la Cime des arbres, un timbre postal magique, ainsi que le " chercheur de conseils " qui vous permettra d'obtenir une astuce en cliquant sur l'icône appropriée depuis l'inventaire. Une fois ces trois objets récupérés et toutes les options de dialogue épuisées, dites au Marquis que vous retournez au travail puis quittez l'hôtel de ville.

Une fois revenu au centre-ville, pénétrez dans le café, observez le tonneau rempli de gâteaux sains. Appuyez sur la sonnette sur le comptoir pour faire venir la tenancière du café. Demandez-lui comment commander du jus de baie bleue et des gâteaux pour le Festival (épuisez toutes les options de dialogue).
Avant de quitter les lieux, assurez-vous d'avoir la sucette sans sucre et le biscuit très sec dans votre inventaire (obtention automatique au cours de la conversation avec Anja).

De retour sur la place, empruntez le chemin à gauche de l'écran. Déplacez-vous vers l'ouest et engagez la conversation avec le curieux animal à l'ombrelle (Spitzweg). Epuisez tous les sujets de conversations jusqu'à ce qu'il vous demande de mener l'enquête à propos de la construction de son bateau.

Retournez en ville. Empruntez le petit sentier qui se trouve juste à gauche de l'horloge de l'hôtel de ville. Ramassez le râteau, prenez le robinet sur le fût, puis dirigez-vous vers l'ouest (abords de la ville) pour rejoindre la menuiserie des Frères Hérisson.

Une fois sur place, combinez la sucette sans sucre sur la ruche à droite de l'écran pour obtenir une sucette au miel. Ramassez le piquet de vieille barrière posé au sol à côté du bateau. Entrez dans le tunnel sur la gauche pour rejoindre l'arrière de l'hôtel de ville.

Engagez la conversation avec Mr. Souris le Bénitier, épuisez tous les sujets de conversation jusqu'à ce qu'il accroche un fil rouge à votre pièce trouée. Après avoir observé les alentours, continuez vers l'ouest pour rejoindre le centre-ville. Empruntez le sentier à gauche du café et discutez de nouveau avec Spitzweg.

Récupérer les outils volés

Retournez aux abords de la ville à la menuiserie et discutez avec l'un des frères Hérisson. Ceux-ci vous parleront du LePrechaun. Utilisez la pièce trouée pour le localiser, vous le verrez se glisser un peu plus loin dans le petit tunnel étroit entre les racines.

Empruntez le tunnel pour retourner auprès de Mr. Souris le Bénitier. Vous verrez le Leprechaun réapparaître puis s'enfuir. Rejoignez les jardins (passez par la menuiserie). Vous verrez une nouvelle fois la créature apparaître puis s'enfuir mais vous comprendrez qu'il tire son pouvoir de la dalle " trèfle magique ". Placez le râteau dessus pour bloquer cet accès.

Prenez la direction des abords de la ville (à gauche). Comme la première fois, la créature s'enfuira par le petit tunnel, poursuivez-le en empruntant le sentier sur une racine d'arbre (à côté de l'hôtel de ville). Comme prévu le Leprechaun sautera sur la dalle. Assommé par le râteau, il laissera échapper les outils volés, ramassez-les puis replacez le râteau où vous l'aviez emprunté.

Retournez à la menuiserie. Condamnez le tunnel à l'aide du piquet de bois (ramassé à côté du bateau) et les outils. Continuez à poursuivre le Leprechaun à travers les décors suivants : Tunnel menant à l'arrière de l'hôtel de ville, Sentier sur une racine d'arbre (en passant par le centre-ville) puis la menuiserie (par les abords de la ville).
A défaut de pouvoir s'enfuir par le petit tunnel, le Leprechaun ira se cacher dans la grosse citrouille sur la gauche. Il s'agit en fait de sa maison, interagissez avec la citrouille pour confondre le voleur. Une fois ce dernier parti, vous pourrez récupérer deux nouveaux objets : la fée cobalt et une cuillère de sucre en argent.

Vous pouvez maintenant rendre les outils aux deux frères Hérisson puis retournez auprès de Spitweg. Malheureusement, il ne sera pas encore possible de lever l'ancre, il faudra récupérer un gouvernail, des rames et déloger le poisson-chat qui bloque la voie navigable.

Retournez au centre-ville, prenez le sentier menant hors de la ville (sur la gauche) puis empruntez le chemin menant au champ tout à droite de la carte. Vous ferez la rencontre de Humbert, une petite souris qui n'acceptera pas de vous laisser traverser gratuitement. Donnez-lui la sucette au miel fabriquée un peu plus tôt pour l'amadouer. Passez le pont et pénétrez dans les champs.

Sauver Ursula la chouette

Vous vous retrouverez dans une clairière, témoin de l'agression d'Ursula la chouette par un corbeau. Prélevez le lacer sur la botte, combinez le avec l'antenne radio pour créer une corde avec hameçon

Placez le biscuit très sec sur la station radio détruite pour détourner l'attention du corbeau. Lancez la corde avec l'hameçon sur l'antenne radio pour frapper le corbeau et le faire fuir.

La souris au sac à dos fera son apparition pour vous remettre une publicité pour des cours de violon. Jerry prendra la chouette avec lui et récupérera automatiquement une plume de corbeau. Fouillez la zone pour récupérer un bourgeon de soucis d'eau (fleur jaune). Glissez la pièce trouée (fil rouge) dans le distributeur de jus Bleu au premier plan puis récupérez le fut.

Livrer le courrier de Plato

Quittez la zone puis revenez immédiatement. Vous pourrez faire la rencontre d'une grenouille qui s'avère être Plato, le facteur. Interagissez avec le courrier posé sur le sol à côté de lui et proposiez-lui de vous charger de la livraison. En observant les 4 paquets depuis l'inventaire, vous saurez à quels habitants les livrer.

Quittez les lieux en empruntant le chemin de droite, continuez en prenant le chemin du sud. Utilisez votre pièce trouée pour mettre en évidence les écailles brillantes sur la statue représentant un poisson. Ramassez-les puis poursuivez vers

l'ouest.

Ce chemin vous conduira à la porte fermée non loin de Spitzweg, ce qui débloquera un raccourci que vous pourrez emprunter ultérieurement. Il est temps maintenant de débuter votre tournée de facteur. Retournez au centre-ville. Livrez le colis violet à Edith. En échange du service elle vous remettra un dollar feuille. Entrez dans le café, et livrez la lettre parfumée à Ludwig le DJ. En guise de pourboire, vous recevrez un mug promotionnel. Attendez qu'il finisse de lire la lettre pour récupérer l'enveloppe vide sur le comptoir. Dépensez la feuille dollar obtenue précédemment pour acheter des gouttes de valériane.

Appelez Anja à l'aide de la sonnette. Donnez-lui la publicité pour les cours de violon vous avez reçue. Utilisez le clou sur la roulette à fromage (au premier plan) pour récupérer un morceau de fromage dur et aromatique puis quittez le café.

Entrez dans l'hôtel de ville et utilisez " ursula " sur Conrad. Empruntez le sentier derrière l'hôtel de ville et livrez le gros paquet encombrant à Mr. Souris de Bénitier (aucun pourboire). Poursuivez en direction des Abords de la ville et placez l'enveloppe magique dans l'étrange boîte aux lettres. Vous n'obtiendrez rien d'autre qu'un " merci " pour cette livraison.

Finaliser la construction du bateau de Spitzweg

Le courrier étant maintenant livré, retournez auprès de Spitzweg (empruntez le tunnel menant derrière l'hôtel de ville, rejoignez l'hôtel de ville puis poursuivez via le sentier de l'hôtel de ville sur la gauche).

Placez la corde + hameçon sur le bateau pour fabriquer l'ancre. Utilisez la cuillère d'argent en tant que gouvernail puis versez quelques gouttes calmantes de valériane sur le poisson chat pour l'endormir.

Montez dans le bateau avec Spitzweg. Vous serez bien entendu stoppé un peu plus loin par le jeune Humbert qui réclamera un droit de passage.

Anja arrivera pour le conduire le garnement à ses leçons de violon, vous permettant de poursuivre votre route (en aval). Une fois à destination (auprès de Plato) Spitzweg vous remerciera pour l'aide apportée en vous offrant du poivre blanc d'inde.

Guérir Steinberg

Remontez dans le bateau et continuez à descendre le cours d'eau jusqu'à atteindre la maison des nains. Ramassez l'escargot scintillant sur l'énorme betterave à gauche. Placez le robinet sur la betterave. Enfin, utilisez la corde + hameçon sur la fenêtre. Utilisez l'escargot pour retirer la vitre sans la briser et pouvoir ainsi pénétrer dans la maison discrètement.

Discutez avec le nain Steinberg jusqu'à ce qu'il finisse par s'endormir. Parlez-lui de nouveau, il vous révèlera qu'Anja pourra surement lui venir en aide. Prenez le trousseau de clé sur le panneau et utilisez-le pour quitter la pièce et rejoindre le devant de la maison. Servez-vous du trousseau de clés pour ouvrir le portail extérieur. Vous pourrez alors emprunter le sentier menant vers la ville.

Rejoignez le café et utilisez la sonnette pour appeler Anja. Expliquez-lui que l'un des nains est malade. Après une courte visite au chevet du nain, Anja vous confiera une liste d'ingrédients nécessaire à la préparation du traitement. Donnez à Anja un bouton de fleur jaune (voir chapitre 2.3), des écailles de poisson (voir chapitre 2.5) et du poivre (voir chapitre 2.5) pour qu'elle fabrique l'antidote.

Retournez à la maison du nain. Combinez le fut de jus bleu au mug pour obtenir un mug de jus bleu, versez le médicament dans le mug. Versez la préparation sur la cuillère en argent avant de la faire avaler à Steinberg. Une fois guéri, le nain ouvrira le tunnel 47, un passage secret menant directement au café.

Réparer le vélo de Plato

Emprunter le tunnel pour retourner au café. Utilisez la tasse avec logo sur la cafetière, remplissez la tasse avec du café chaud puis rejoignez Plato dans à l'ancienne station radio. Versez le café chaud sur le vélo pour le dégeler. Vous pouvez utiliser le tunnel 47 pour faire l'aller-retour plus rapidement.

Depuis l'inventaire, combinez l'invitation au festival de la cime des arbres et l'enveloppe vide. Utilisez l'escargot pour sceller l'enveloppe. Il ne vous restera plus qu'à apposer le timbre magique pour obtenir une gigantesque pile d'invitations. Remettez la pile d'invitations à Plato qui se chargera de les livrer pour vous.

Pour vous remercier d'avoir dégelé son vélo, il vous remettra une grenouille musicale. Cet objet vous permettra d'appeler Plato afin qu'il vous conduise rapidement à n'importe quel endroit de la ville. Utilisez cette nouvelle compétence pour demander à Plato de vous emmener au centre-ville.

Entrez dans l'hôtel de ville puis parlez au Marquis afin qu'il vous conduise au Hall des Apprentis.

Le Hall des apprentis

Une fois la cinématique passée, ramassez les deux arcs de métal au sol pour les replacer sur la machine plus à droite. Placez ensuite le cobalt récupéré dans la maison du Leprechaun sur le tuyau en verre au premier plan. Enfin placez la bille en fer préalablement récupérée dans le tuyau sur la machine.

Une fois la machine de nouveau fonctionnelle, Jerry obtiendra automatiquement une série de cartes ainsi qu'une clé fantomatique. Le marquis vous enverra poursuivre votre formation auprès d'un maître magicien. Quittez l'hôtel de ville et retournez aux Abords de la ville (à l'endroit où les Frères Hérisson vivent). Utilisez la clé fantomatique sur la porte étrange à gauche de la zone et pénétrez dans la tour.

Une fois dans l'atelier du magicien, récupérez le chocolat et la feuille de papier d'aluminium qui le recouvre. Remplissez le fût de jus bleu vide avec la tasse avec lait, vous obtiendrez ainsi un fut de lait.

Prenez la serviette sur la tasse de lait. Utilisez ensuite la corde + hameçon sur les orties pour libérer la voie.

Avancez jusqu'à l'horloge. Utilisez la serviette pour essuyer la goutte d'huile sur l'horloge puis actionnez le bras en métal. Passez la serviette pleine d'huile pour dégripper le mécanisme et actionnez le bras une seconde fois. Jerry ramassera la pièce en forme de clé tombée du mécanisme, il ne vous restera plus qu'à remonter l'horloge pour faire sonner le coucou et réveiller le géant endormi.

Les quatre arbres-portail

Une fois le Magicien du Bois aux Souris réveillé, la formation de Jerry débute véritablement. Il obtient le pouvoir d'alterner entre le jour et la nuit ainsi qu'une carte dévoilant la position des 4 arbres portail. Fort de ce nouvel enseignement, notre héros doit retourner en ville pour parachever sa formation.

L'entrainement de Junior

Retournez aux Abords de la ville puis rendez vous à l'hôtel de ville. Engagez la conversation avec Mr. Souris de Bénitier. Demandez-lui si son fils pratique la magie et proposez d'aider Junior pour son spectacle. Demandez si vous pouvez empruntez la châtaigne et proposez d'improviser quelques blagues. En échange de cette prestation, Mr. Souris de Bénitier vous remettra un crayon et du papier blanc. Prenez congé et dirigez-vous vers les abords de la ville.

Quittez la ville vers l'ouest, puis dirigez-vous vers le carrefour des forêts. Vous ferez la rencontre de personnages suspects qui discutent autour d'un feu. Contournez-les en montant sur le petit chemin de pierre. Vous retrouverez le magicien et le Marquis qui ouvriront un portail vers le monde d'origine de Jerry.

Avancez vers l'ouest, frappez le lampadaire avec le bâton pour parler au pivert. Choisissez l'option de dialogue " Pock " pour faire fuir le volatile Puis poursuivez votre route vers la gauche jusqu'à la maison de Jerry.

Une fois arrivé à la maison de Jerry, observez le fût d'eau de pluie sec. Jerry poussera accidentellement le tonneau ce qui fera sortir une sauterelle de sa cachette. Retournez ensuite auprès du crapaud endormi en bordure de l'étang (via le sentier qui s'enfonce plus profondément dans la forêt).

Premier sort : Le murmure du rocher

Utilisez ce qu'il vous reste de poivre blanc d'inde pour faire éternuer le crapaud puis utilisez la grenouille musicale pour le réveiller et vous présenter (sélectionnez la réponse " Je suis Jerry la noisette, puissant magicien ! " dans les options de dialogue). Questionnez-le sur le murmure des rochers pour que le crapaud enseigne le sort à Jerry.

Ce pouvoir confère à Jerry la capacité de discuter avec les statues de pierre. Peu après, le Marquis de Hote sera son apparition pour reconduire Jerry au Bois des Souris. Testez le pouvoir de Jerry sur l'étrange statue de cristal située non loin de là.

Second sort : Pousse verte

Le marquis vous demandera ensuite de retrouver le Leprechaun pour apprendre le prochain sort. Rejoignez l'hôtel de ville et utilisez le pouvoir du " livre passionnant " pour faire tomber la nuit.

Dirigez-vous à l'est du pont et poursuivez vers la droite jusqu'aux champs de blé (à l'endroit où vous aviez fait la connaissance de Humbert), poursuivez jusqu'à l'ancienne station radio (où vous aviez rencontré Plato pour la première fois).

Utilisez la feuille d'étain résistante à la chaleur sur le feu de camp. Déposez le morceau de fromage dur et aromatique, puis ajoutez une pincée de poivre. Ramassez quelques baies odorantes puis allez à la maison du nain.

Pour vous y rendez empruntez le sentier à gauche de la cascade et contournez la porte d'entrée via le petit chemin qui serpente en arrière plan. Utilisez le robinet sur la betterave géante à côté de la maison pour récolter du jus.

Utilisez le " livre passionnant " pour basculer du mode nuit au mode jour. Entrez dans la maison et empruntez le tunnel 47 pour rejoindre le café.

Assurez-vous que la souris au sac à dos ne soit pas les parages puis échangez la pièce d'horloge en forme de clé avec la clé suspendue au mur du café.

Appelez Anja en appuyant sur la sonnette posée sur le comptoir et donnez-lui la tasse remplie de jus de betterave. Elle vous donnera en retour la liste complète des ingrédients nécessaires à la fabrication du gâteau d'anniversaire.

Vous aurez besoin de chocolat (voir chapitre 2.8), des groseilles que vous avez cueillies un peu tôt à l'ancienne station radio et d'un fût rempli de lait (voir chapitre 2.8).
Une fois les ingrédients confiés à Anja quittez le café et rejoignez l'hôtel de ville. Empruntez le petit sentier qui se trouve juste à gauche de l'horloge de l'hôtel de ville.

Utilisez la pièce trouvée pour voir le Leprechaun se baigner dans la bassine de vaisselle sale. Volez ses vêtements. Il acceptera d'accompagner Jerry dans son monde d'origine le soir même en échange de son chapeau.

Avant de vous rendre au rendez-vous, utilisez le livre passionnant pour passer une journée. Retournez au café, prenez le délicieux gâteau sur le comptoir, revenez dans le jardin de la famille Lièvre et utilisez de nouveau le livre pour passer en mode nuit. Livrez le gâteau au Gardien du Jardin.

Jerry pourra profiter de la fête et recevra un trophée en plus du droit de passage. Discutez avec Jonathan. Ce dernier n'étant pas capable de se souvenir des chutes de ses blagues, Jerry notera le début des blagues sur sa feuille de papier blanc.

Ramassez une noisette luisante dans le baril situé à côté de Jonathan puis retournez au café. Combinez la tasse+logo et la cafetière pour obtenir une tasse de café chaud. Versez quelques gouttes de valériane dans la tasse pour créer du café chaud à effet inverse.

Retournez au jardin, rejoignez le centre-ville et remontez mur de l'hôtel de ville. Offrez la tasse à la souris en faction sur le pont afin de l'endormir (si vous avez perdu trop de temps, le café sera froid, il faudra retourner au café pour vider votre tasse et la remplir à nouveau). Orientez le canon vers l'avant, placez la noix luisante dans le canon et admirez le résultat.

Retournez au centre-ville puis empruntez le sentier derrière l'hôtel de ville. Passez par la fenêtre menant à l'intérieur de de l'hôtel de ville. Grimpez en haut de la tour (si vous avez du mal à visualiser le chemin, faites usage de la pièce trouée). Avancez jusqu'à la branche et parlez au Leprechaun afin qu'il vous conduise au second portail.

Après avoir traversé le portail, parlez au Leprechaun et rendez-lui son chapeau. La créature vous autorisera 3 voeux : choisissez comme bon vous semble. Une fois le Leprechaun disparu, entrez dans la tour par le côté gauche.

Une fois à l'intérieur, utilisez la pièce trouée pour faire réapparaître le Leprechaun et discutez avec lui. Récupérez le vieux drapeau puis quittez la tour.

Posez le trophée sur le rebord de la fenêtre de la tour puis nettoyez avec le drapeau. Le lutin mordra à l'hameçon et fera apparaître un arc en ciel. Entrez dans la tour (entrée ouest), interagissez avec l'arc en ciel pour que Jerry apprenne son nouveau sort : pousse verte.

Ce sort permet à Jerry de faire tomber la pluie et de faire pousser la végétation. Quittez la tour et repassez par le portail magique (sur la droite de l'écran). Entrez dans l'hôtel de ville, ressortez par la fenêtre et dirigez-vous vers l'ancienne station radio.

Troisième sort : La ruse du renard

Une fois arrivé à l'ancienne station radio, utilisez le livre pour passer en mode " jour ". Donnez le feuillet " moitié de blagues " à Ludwig pour qu'il écrive les chutes des blagues de Jonathan.

Retournez au centre-ville et passez en mode " nuit ". Utilisez les blagues sur Mr Souris de Bénitier. La performance sera appréciée et Jerry obtiendra une châtaigne d'eau.

Retournez à l'ancienne station radio et utilisez le livre pour passer en mode " jour ". Placez la châtaigne d'eau sur la zone inondée. Un petit arbuste apparaîtra. Utilisez le sort " pousse verte " pour faire grandir l'arbre de façon à ce qu'il absorbe l'eau restante. La zone inondée donne maintenant accès aux marécages.

Allez vers l'ouest pour rejoindre les champs. Utilisez le livre pour passer en mode " nuit ". Utilisez le sort pousse verte sur les lumières vertes féeriques. Un renard fera une courte apparition avant de disparaître à travers les champs.

Suivez-le dans l'ancienne station radio puis dans les marécages puis utilisez le sort murmure de rocher pour converser avec la statue de renard à 9 queues. Une fois capturé le renard ouvrira la porte du portail menant à sa tanière.

Utilisez la pièce trouée pour mettre à jour la petite clochette cachée dans le buisson. Ramassez-la. Dirigez-vous vers la gauche et utilisez le sort " murmure du rocher " sur la deuxième statue de renard qui se trouve sur la première rangée (en partant du haut).

Faites tinter la clochette de Kitsune à côté de la grande statue de bois et traversez le portail. Après la cinématique, Jerry retrouve le kitsune. Pour vous apprendre un sort, ce dernier exigera que vous rendiez quelqu'un heureux.

Quittez la zone en empruntant de nouveau le portail.
Discutez avec le poète puis utilisez la grenouille musicale sur l'étang aux grenouilles. Une grenouille curieuse fera son apparition. Utilisez de nouveau la grenouille musicale sur elle.

Après avoir écouté le poème, retournez auprès du Kitsune pour lui annoncer que vous êtes parvenu à relever le défi. Le Kitsune apprendra à Jerry un tout nouveau sort : la ruse du renard. Une fois le sort appris, il ne vous restera plus qu'à traverser le portail pour retourner au bois des souris.

Quatrième sort : Rayon d'espoir

Après avoir quitté le monde du renard, allez à l'ancienne station radio (écran à l'ouest). Utilisez le livre pour passer en mode " jour ". Utilisez le sort " pousse verte " sur les champignons sous la cascade. Montez l'escalier menant au repère du papillon de nuit.

Une fois arrivé à destination, repassez en mode " nuit " puis utilisez le sort ruse du renard sur le papillon de nuit. Vous serez alors autorisé à pénétrer à l'intérieur du temple.

Epuisez tous les sujets de conversation avec la prêtresse et observez le contenu du pot en argile. Regardez la " vue au loin " puis prenez le ballot de lin posé sur la barrière avant de retourner à l'ancienne station radio en contrebas.

Retournez aux portes de la ville, empruntez le chemin menant aux carrefours de la forêt et remontez le petit chemin de terre en direction de l'arbre portail. Ramassez la toile d'araignée.

Dirigez-vous ensuite vers l'arrière de la maison des nains (passez par l'ancienne station radio). Utilisez le livre pour passer en mode " jour ". Lancez la corde et l'hameçon sur la branche courbée. Prenez l'autre extrémité de la corde et placez-là sur la fenêtre puis entrez dans la maison.

Appuyer sur l'interrupteur de la machine à jus bleu hors service. Reliez l'extrémité de la corde au grand volant. Rebasculez l'interrupteur puis quittez la maison par la porte de derrière. La branche est maintenant maîtrisée.

Récupérez du sirop de betterave à l'aide de la tasse. Combinez le ballot de lin et le bâton et plongez le dans le sirop. Badigeonnez la branche recourbée de sirop, puis placez la toile d'araignée sur la surface collante.

Retournez à l'intérieur de la maison, attendez que la corde se rompe puis retournez à l'extérieur. Prélevez la graine de pissenlit à l'aide de la brosse collante.

Retournez au temple du papillon nuit, utilisez le livre pour passer en mode " nuit ". Déposez la graine de pissenlit dans le pot en argile et lancez le sort " pousse verte ".

Avant de pénétrer à l'intérieur du portail, assurez-vous d'avoir fait toutes les quêtes annexes que vous souhaitiez accomplir car il s'agit d'un point de non-retour.

Une fois la cinématique passée, vous vous retrouverez dans une zone montagneuse enneigée. Progressez en direction de la mer.

Soulevez la bâche et récupérez la guirlande lumineuse dans la cagette remplie de fils de lumière. Soulevez la bâche située sous le poste radio pour mettre à jour la batterie. Reliez la guirlande de la batterie à l'arbre de noël.

Remontez le sentier glacé vers la pente. Déblayez la neige qui recouvre la statue sur la droite et conversez avec elle à l'aide du sort murmure du rocher. Le dieu fera tomber la foudre sur l'arbre qui s'illuminera. Redescendez vers le poste scientifique. Conversez avec la baleine géante pour apprendre votre quatrième et dernier sortilège : rayon d'espoir.

Jerry la noisette, chasseur de lézards

Après avoir appris ce dernier sort, remontez le sentier et passez à travers l'arbre portail. Une fois la conversation et la cinématique terminées, Jerry retourne chez lui, à l'orée de forêt. Malheureusement, des événements terribles se sont produits durant son absence.

Après avoir ramassé la feuille et la poudre à gratter que le Marquis a laissées derrière lui, rendez vous à la maison de Jerry. Utilisez le Murmure du Rocher sur la statue érodée située à gauche au premier plan.

Utilisez le sort " étincelle d'espoir " sur Jerry pour lui remonter le moral. Retournez à l'arbre portail. Jerry est capable d'ouvrir lui-même le portail menant au bois des souris.

A son arrivée, il retrouve, Plato la grenouille. Dirigez-vous vers la tour du magicien (derrière l'hôtel de ville).
Entrez dans la tour. Parlez avez le magicien prisonnier dans la bouteille, il vous téléportera à ses côtés.

Ramassez le monocle. Utilisez le clou sur le petit sac pour récupérer un grain de maïs. Déposez-le sur l'espace ensoleillé.

Posez le monocle sur l'espace ensoleillé. Sous l'effet du soleil, le grain de mais éclatera, ce qui brisera l'étagère en

deux. Une fois libéré le magicien vous confiera 3 bouteilles bannissantes que vous pourrez utiliser pour capturer des lézards.

Capture du lézard du centre-ville

Le premier lézard se trouve au centre-ville. Utilisez une bouteille bannissante sur le présentoir à bouteilles.

Capture du lézard de l'hôtel de ville

Une fois le premier lézard emprisonné, entrez dans l'hôtel de ville. Utilisez le sort " ruse du renard " sur la silhouette bizarre au premier plan. Répondez-lui " bien sur où est-ce que je signe ? " puis relancez la conversation. Demandez-lui un autre contrat et enfin dites-lui " le prix des glands et des noisettes vient de s'écrouler ".

Une fois l'étrange silhouette disparue, versez un peu de poudre à gratter dans l'armure. Forcé de quitter sa cachette, le lézard s'enfuira par la fenêtre, poursuivez-le. Utilisez la pièce trouée pour le localiser et engagez la conversation avec lui. Capturez-le à l'aide d'une bouteille bannissante.

Capture du lézard du marécage

Quittez la zone et rejoignez le marécage derrière l'ancienne station radio. Une fois la cinématique terminée, conversez avec " la forme pas très fiable ". Demandez-lui de prédire son propre avenir. Ramassez la betterave bleue tombée au sol.

Demandez à nouveau au lézard de prédire son propre avenir. Il tirera à nouveau une bille blanche. Pendant qu'il danse, interagissez avec la jolie fleur pour réveiller le bourdon et détourner l'attention du lézard. Glissez la betterave bleue dans la trappe du tambour.

Ramassez la bille blanche tombée au sol et combinez-là (depuis l'inventaire) avec l'autocollant de jus bleu.

Demandez une nouvelle fois au lézard de prédire votre avenir, pendant qu'il vous dit la bonne aventure interagissez avec la fleur jaune pour le distraire et profitez-en pour glisser la balle blanche modifiée dans la trappe.

Parlez-lui de nouveau pour lui demander de prédire son propre avenir. Comme attendu, il tirera la bille blanche modifiée. Il ne vous restera plus qu'à lui tendre la dernière bouteille bannissante pour le capturer.

Peu après cette dernière capture, vous retrouverez Kistune, écoutez ce qu'il a à vous dire puis retournez auprès du magicien dans la tour du bois aux souris.

Le choix du manteau

De retour auprès du magicien, présentez-lui l'un des 3 lézards capturés. Une dernière épreuve attend Jerry : le choix de son manteau de magicien.

Observez les manteaux posés sur le portant : poussez le manteau rouge, puis la veste bleu royal avec ornements dorés, l'élégant smoking d'occasion, l'ensemble bariolé, la robe osée avec chapeau et enfin, la veste simple à carreaux. Une porte était dissimulée derrière ces vêtements. Observez la serrure puis passez la porte.

Vous voilà dans la chambre de Jerry. Commencez par faire coulisser la porte de gauche. Relevez le coin du tapis puis ouvrez la trappe. Ouvrez le carton, vous y trouverez votre manteau de magicien : un blouson de cuir.

Une fois parvenu au hall des apprentis, placez la feuille oubliée par le marquis sur l'armature métallique. Jerry obtiendra un nouvel objet : le fantastique porteur de son. Placez l'objet dans le trou au centre de la souche d'arbre.

Le cinquième portail

Pour relever son nouveau défi, Jerry devra retrouver les 4 statues de cristal aperçues dans le Bois aux Souris. Faites appel à Plato pour qu'il vous conduise rapidement au temple du papillon de nuit (arbre froid). Utilisez le fantastique

porteur de son sur la statue de cristal. Ramassez le morceau d'ambre tombé au sol.

Rejoignez les marécages, l'arrière de l'hôtel de ville et l'arbre portail menant au monde de Jerry pour récupérer 3 autres morceaux d'ambre.
Une fois les 4 ambres réunies, retournez auprès du portail que vous avez ouvert dans la souche, au-dessus de la maison des nains. Placez les 4 ambres autour de la souche.

Utilisez le pouvoir " étincelle d'espoir " sur l'assiette représentant une image, cette dernière disparaitra et la fontaine cessera de fonctionner.

Récupérez la clé en argent dans la fontaine et utilisez-la pour ouvrir la mystérieuse porte en bois.

L'affrontement final

Jerry a passé le cinquième et dernier portail, il doit maintenant retrouver Zaroff pour en finir avec lui. Vous voici revenu au point de départ, dans le brumeux marais.

Le labyrinthe

Empruntez n'importe quel chemin, tous vous mèneront au même endroit. Réitérez l'opération jusqu'à temps que Jerry ressente le besoin d'obtenir de l'aide.

Utilisez le sort " chercheur de conseil ". Le magicien apparaîtra et vous confiera un nouvel objet (l'écorce d'arbre). Un corbeau vous rendra également visite, demandez-lui où vous êtes afin qu'il vous dévoile le fonctionnement de la roue de pierre.

Utilisez la roue de pierre pour découvrir des lieux encore inexplorés. Récupérez de la poudre à canon dans l'un des décors. Retournez à la roue, faites là tourner pour récupérer les glands dans le filet. Utilisez la longue brosse pour graisser la porte rouillée, vous pourrez récupérer une betterave bleue (racine de nain).

Toujours au même endroit, versez du poivre blanc d'inde sur la pierre gravée pour obtenir de la poudre noire. Mélangez-la à du poivre pour obtenir du mélange de poudres.

Allez à la roue et faites la tourner pour revenir au premier décor (avec le feu de camp). Depuis l'inventaire, versez le mélange de poudre dans le mug. Ajoutez l'écorce d'arbre, la betterave bleue et les glands. Versez cette mixture sur le sol, à la croisée des chemins.

Ramassez une buche de bois dans le feu de camp et utilisez-le pour allumer le cercle magique. Un magicien masqué fera son apparition, après avoir épuisé tous les sujets de conversation, il renforcera votre pièce trouée, lui conférant le pouvoir de détecter où se situe la sortie du labyrinthe. Passez la pièce devant chacune des destinations possibles, la lueur violette est plus intense dès lors qu'il s'agit du bon chemin.

Voici la route à emprunter pour quitter le labyrinthe :
{l
Sentier vers la lumière
Sentier lumineux
Sentier vers la lumière
Dans le blanc

Une fois cette épreuve terminée, vous apercevez le grand Zaroff au loin, juché sur une estrade. Avancez vers lui et engagez la conversation.

Le petit théâtre de Zaroff

Une fois la cinématique terminée, engagez la conversation avec le crapaud. Ramassez les châtaignes en polystyrène. Déplacez le décor du fond de la salle pour accéder à l'interrupteur puis enclenchez-le. Parlez dans le mégaphone puis profitez du fait que le crapaud soit ébloui par la lumière pour placer les fausses châtaignes dans ses narines. Utilisez la

grenouille musicale sur Plato, cette action fera tomber un clou, mettant fin à cette première scénette.

Dans la scène suivante, utilisez le clou pour agrandir la toile déchirée du décor (à gauche). Placez le levier en position intermédiaire et appuyez sur le bouton pour lever le sac d'herbe. Placez ensuite le levier en position basse et appuyez sur le bouton pour renverser l'or. Le Leprechaun sera trop occupé à ramasser son or pour se préoccuper de vous. Tentez de voler son chapeau pour lui rafraîchir la mémoire. Il ne vous restera plus qu'à grimper sur l'arc en ciel pour retirer le second clou et pouvoir passer à la scène suivante.

Dans la scène suivante, utilisez le fantastique porteur de son sur la sonnette. Utilisez sans tarder la clochette de Kitsune sur Kitsune pendant qu'il n'est plus sous l'emprise de la statue géante. Parlez lui, Jerry lui dira que peu importe qu'il soit un renard ou un humain. Il n'en faudra pas davantage pour vous permettre de retirer le clou et de poursuivre le spectacle.

Dans la scène suivante, ramassez la guirlande lumineuse et le sucre d'orge (canne à sucre). Combinez les deux objets depuis l'inventaire pour obtenir une canne à pêche festive.

Lancez la ligne dans l'océan, tirez sur le câble (à deux reprises) pour rapprocher le ventilateur de la berge. Orientez le ventilateur vers la baleine afin de libérer sa vue. Retirez le clou qui se trouve à droite du ventilateur pour mettre fin au spectacle.

Le clou du spectacle

Il est temps de livrer l'assaut final contre Zaroff. Jerry devra faire usage de ses 4 pouvoirs magiques et des 4 clous récupérés à la fin de chaque scénette au théâtre.

Pour résoudre cette énigme, vous devrez contrer les 4 attaques de Zaroff en utilisant le sort correspondant à la couleur de son attaque, et enchainer avec le clou correspondant.

Utilisez la pièce trouée pour vous simplifier la tâche. Voici les combinaisons permettant de contrer et contre-attaquer Zaroff :
{l Attaque Rouge (ruse de renard / clou en bronze)
Attaque Bleue (étincelle d'espoir / clou en or)
Attaque Violette (murmure de rocher / clou en fer)
Attaque Verte (pousse verte / clou en argent)

Après 4 coups manqués, Zaroff tentera une ultime attaque. Le marquis de Hoto apparaitra alors pour l'en empêcher. Dites au revoir à vos amis du bois des souris puis parlez à la fée pour renvoyer Jerry dans son monde.
Félicitations Jerry a sauvé le bois des souris et son propre monde. Profitez de la cinématique concluant The Night of The Rabbit !

Collection

Les cartes

Le jeu de cartes complet comprend 32 cartes. Vous obtiendrez les 18 premières automatiquement au cours de votre progression. Vous pouvez récupérer 14 autres cartes en explorant différentes zones du décor.

Famille Noisette

1. obtenue automatiquement après avoir récupéré le manteau dans la chambre de Jerry
2. obtenue automatiquement après avoir appris à jouer aux quarters
3. obtenue automatiquement (+ 1 carte bonus dans la machine)
4. obtenue automatiquement en touchant l'arc en ciel créé par le Leprechaun

Famille Œil

1. Sur le plancher dans la maison des nains
2. De nuit, dans l'herbe à droite du poste de garde
3. Jouez à cache-cache avec Ursula (après l'avoir sauvée et ramenée à Conrad). Ursula se cachera sur le pont, sur le mur de l'hôtel de ville, dans les jardins puis au centre-ville.
4. Discutez avec les invités pendant la fête qui se déroule dans les jardins.

Famille Feuille

1. Au milieu de papiers à l'étage de l'hôtel de ville.
2. Apportez une tasse de café au fêtard des jardins (de jour)
3. A l'étage de l'hôtel de ville, en haut à gauche.
4. Jouez aux quarters avec le nain Steinberg au café (de jour).

Famille arbre portail

Toutes les cartes de cette famille sont cachées dans la maison des frères hérisson. Pour pouvoir entrer dans leur logis, dites-le " vous travaillez pour gagner de l'argent ".

Les histoires

La fée (le lutin des bois masqué) peut voir lire 8 histoires différentes. Engagez la conversation avec lui de nuit dans ces différentes zones :

1. Au café
2. A l'ancienne station radio (sous l'arche à droite)
3. A l'arrière de la maison des nains
4. Sur le pont du bois des souris
5. Sur le chemin caillouteux (à la sortie de la ville)
6. Histoire obtenue automatiquement après avoir quitté le repaire du renard
7. A côté de la souche creuse au-dessus de la maison des nains
8. Sur la droite de l'écran, au premier arbre-portail (celui menant au monde de Jerry)

The Oregon Trail

© MECC

+ D'INFOS FORUM

DÉSACTIVER LE MANAGEMENT

Entrez dans le menu "Management", et faites "Disable Management". Ensuite entrez "boom" comme mot de passe.

JOUEUR IMMORTEL

Entrez SUPERMAN comme nom et commencez ne partie. Votre personnage sera souvent malade mais ne mourra jamais.

The Secret of Monkey Island

© LucasArts 1990

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie : Les trois épreuves

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC de The Secret of Monkey Island : Special Edition.

Vous êtes GuyBrush Threepwood, et votre rêve est de devenir pirate ! L'homme à la barbe blanche vous conseille d'aller au bar de Scumm et vous trouverez des pirates qui vous raconteront les épreuves par lesquelles faut passer pour devenir pirate.

Dirigez vous vers la droite et continuez à avancer. Dépassez la maison que vous rencontrerez et continuez jusqu'au Scumm bar.

Entrez et parlez au premier, celui qui porte une veste de couleur rouge. Ce dernier vous informe que le conseil des pirates se tient à l'autre pièce. Allez près du rideau et entrez dans la pièce en question. Parlez au pirate se trouvant à l'extrême droite et renseignez-vous à propos des différentes épreuves à passer pour devenir pirate.

Attendez que le chef quitte la cuisine et entrez discrètement. Allez vers le poisson, un oiseau arrive et vous empêche de vous en emparer. Pour le faire fuir, cliquez plusieurs fois sur la dernière planche pour la faire bouger. Le temps que le volatile s'éloigne, ramassez le poisson et revenez à la cuisine.

Ramassez la viande et le pot qui est posé juste sous la table (qui vous servira de casque au cirque) puis quittez le bar. Dirigez-vous vers la falaise dans laquelle vous vous êtes retrouvé au début du jeu puis prenez à droite. C'est là que la carte du jeu est débloquée. Choisissez d'aller à la clairière qui est le point lumineux le plus proche de vous, sur la carte.

Allez à gauche et entrez au cirque. Parlez aux frères Macaroni et dites-leurs que vous pouvez faire l'homme canon et que vous possédez un casque. Ouvrez votre inventaire et sortez le pot que vous aviez récupérer à la cuisine. Montez dans le canon et sachez qu'ils vous payeront qu'après la réussite de la tentative.

Sortez du cirque et revenez au village. Allez vers le bar et prenez à droite. Parlez à l'homme qui est accompagné d'un perroquet vert puis achetez une carte et avancez. Parlez aux trois hommes qui possèdent un rat et demandez l'identité de l'homme au perroquet puis choisissez la réponse : " Si j'en prends un, Tu me donnes deux pièces de huit ? ".

Entrez ensuite dans la maison qui se trouve au milieu, à droite. Parlez à la magicienne et posez-lui des questions à propos de votre avenir. Ensuite, sortez, passez au dessus de l'horloge et entrez dans la première maison. Parlez au vieillard puis récupérez l'épée qui est à votre gauche ainsi que la pelle qui se trouve en haut puis descendez.

Allez en direction du bar puis dépassez la falaise et prenez à droite. Allez maintenant vers la maison. Un Gobelin vous barre la route, donnez-lui le poisson rouge pour qu'il vous laisse passer.

Une fois devant la maison, insistez afin d'apprendre à manier l'épée. Une fois que le cours est fini, sortez et repartez vers l'endroit par lequel vous étiez venu. Sur la carte, vous allez apercevoir plusieurs pirates qui se déplacent le long de l'ile. Coupez-leur la route pour les affronter jusqu'à gravir les niveaux et atteindre celui qui vous permet de combattre la Reine des sabres.

En combattant les pirates, vous allez apprendre davantage d'insultes. Lorsque vous aurez atteint un niveau suffisant pour battre la Reine des sabres, les pirates vous le diront.

Astuce : Pour augmenter vos chances de battre la Reine des sabres, essayez d'employer un maximum de répliques contre les pirates et ce pour avoir un max de réponses.

Localisez la Fourche sur la carte et rendez-vous sur place. Dirigez-vous vers le passage en hauteur, ramassez les pétales des fleurs jaunes puis continuez votre montée. Allez ensuite à droite deux fois avant de prendre à gauche. Enfin, montez.

Utilisez la pancarte (juste avant l'arbre cassé) pour rétablir le passage et continuez votre chemin vers la Reine des sabres. Vous devez répondre correctement cinq fois de suite aux insultes de la reine.

Lorsque vous en aurez fini avec la reine, revenez au village. Vérifiez que vous possédez toujours les pétales jaunes que vous aviez récupérées sur votre chemin vers la reine. Allez à la maison du gouverneur, posez les pétales sur la viande pour obtenir un morceau de viande assaisonnée puis donnez-le aux chiens qui vous empêchent de passer pour qu'ils s'évanouissent. Faufilez-vous ensuite dans la maison du gouverneur et entrez dans la première pièce, à votre gauche.

Revenez maintenant au village car vous devez parler à un prisonnier. Pour cela, allez acheter une pastille à la menthe et offrez-la au prisonnier pour parfumer son haleine et pouvoir discuter avec lui.
Demandez-lui s'il aurait une lime. Il vous proposera un gâteau si vous lui apporterez un objet qui lui permettra de se débarrasser des taupes. Donnez-lui l'anti-taupe que vous aviez récupérer à la maison du gouverneur. Utilisez maintenant le gâteau qu'il vous a offert en échange pour obtenir la lime. Repartez vers la maison du gouverneur et passez par le trou dans le mur.

Parlez ensuite au shérif qui n'hésitera pas à vous jeter à la mer après avoir parlé au gouverneur. Récupérez l'idole et remontez. Allez ensuite au Scumm bar et parlez au conseil des pirates de vos récents exploits.

Allez maintenant vers la Fourche puis dirigez-vous vers le haut avant de prendre à gauche. Montez à nouveau puis allez à gauche et encore vers le haut. Prenez ensuite à droite puis à gauche et montez avant de tournez à droite. Avancez un peu et utilisez la pelle sur le la lettre X pour récupérer le trésor. Revenez ensuite au Scumm bar et prenez les cinq verres. Parlez au cuisiner, entrez ensuite dans la cuisine et utilisez le gros du tonneau pour remplir un verre puis prenez la direction de la prison.

A chaque fois que le verre est abimé, versez son contenu dans un deuxième. Continuez ainsi jusqu'à utiliser les cinq récipients dont vous disposez. Une fois arrivé devant la prison, utilisez le contenu du verre et versez-le sur la serrure pour libérer le prisonnier.

Dirigez-vous ensuite vers le rivage (extrême droite de la carte) pour traverser et passer vers l'autre rive. Utilisez le poulet en caoutchouc, entrez ensuite dans la maison d'en face et parlez à l'homme qui y réside. Montrez-lui votre courage et ce en ouvrant la boite et en touchant le perroquet. Puis, repassez vers l'autre rive en utilisant la poule une deuxième fois.

Vous avez maintenant fini de recruter les membres qu'il vous faut pour commencer votre aventure. Allez chez Stan en vous dirigeant vers le point lumineux sur la carte et dites-lui que vous voulez acheter un navire mais que vous ne disposez pas d'argent liquide. Il vous demandera de prendre un crédit chez le marchand.

Allez donc au village et parlez au marchand pour lui demander de vous faire crédit. Ce dernier se dirigera vers le coffre et composera la combinaison secrète afin de l'ouvrir. Ensuite, il vous demandera ce que vous faites comme travail. Dès qu'il se rend compte que vous n'avez aucune activité, il refuse de vous faire crédit. Demandez-lui donc de parler à la Reine des sabres. A son départ, allez composer la combinaison en utilisant les actions " pousser " et " tirer " (si par exemple vous devez composer deux fois l'action " haut ", composez la première avec " pousser " et la deuxième avec " tirer ").

Récupérez le bon de crédit et repartez chez Stan. Dites-lui que vous voulez le bateau de l'Ile des singes et demandez-lui de vous parler des accessoires. Répondez par la négative après chaque phrase de votre interlocuteur pour lui faire comprendre qu'aucun accessoire ne vous intéresse. A la fin de la discussion, faites-lui ensuite une proposition en

partant de la plus petite somme jusqu'à atteindre les 5000. Ensuite, faites semblant de partir puis dites-lui qu'il a raison et que vous devriez trouver un arrangement. Rejoignez ensuite le dock du village.

Deuxième partie : Le voyage

Vous êtes maintenant dans la cabine du capitaine, ramassez le porte-plume et le pot d'encre, juste derrière vous, sur le bureau. Ensuite, ouvrez le tiroir du même bureau et regardez à l'intérieur pour récupérer un livre.

Dirigez-vous maintenant vers l'extérieur et parlez à votre équipage. D'abord, ils refuseront de vous aider. Escaladez donc les filets et prenez le drapeau de pirate (vous en aurez besoin pour la suite) et redescendez. Puis, descendez les marches et franchissez la porte. Ouvrez le placard, prenez un paquet de céréales et ouvrez-le pour saisir une clé dans le paquet cadeau. Prenez ensuite la casserole qui se trouve juste à votre gauche pour vous en servir comme casque (comme dans la partie du cirque). Revenez maintenant à la pièce précédente et descendez. Allez au fond et récupérez la corde (qui va servir de mèche, plus tard) puis prenez de la poudre à canon dans le baril (celui sur lequel se trouve l'inscription XXX). Ensuite ouvrez le coffre qui est au fond, à droite, et récupérez le vin.

Remontez maintenant vers votre cabine et utilisez la clé pour déverrouiller l'armoire. Récupérez donc, ce qu'elle contient (un papier) et lisez son contenu. Ouvrez ensuite le coffre qui est en face de l'armoire et récupérez les bâtons de cannelle.

Revenez maintenant à la cuisine et suivez la recette indiquée sur le papier. Appuyez sur H à chaque fois pour savoir quel élément de votre inventaire vous devez mettre dans la marmite. Une fois tous les ingrédients dans la marmite, vous allez vous évanouir à cause du gaz dégagé par la solution.

Votre bateau atteint les côtes de l'Ile des singes, vous vous réveillez. Il va falloir que vous arriviez à vous propulser vers la plage. Pour cela, allumez le papier que vous avez récupéré dans l'armoire (utilisez le feu qui est sous la marmite). Ensuite, allez vers le canon qui est à coté de votre équipage et alimentez-le avec de la poudre à canon. Utilisez le bout de corde et le papier brulant pour allumer le canon et utilisez la marmite comme casque.

Troisième partie : Sous Monkey Island

Commencez par prendre la banane qui se trouve juste sous l'arbre qui est à votre gauche. Ensuite, dirigez-vous vers la jungle, localisez la petite rivière (en haut, à gauche) et suivez-la jusqu'à atteindre un grand lac. Allez vers le fort qui est juste derrière.

Ramassez la longue vue et la corde qui sont devant le canon puis utilisez l'action " pousser " pour renverser le canon. Récupérez la poudre à canon ainsi que la boule. Toothrot, le seul humain, débarque. Parlez-lui puis dirigez-vous vers l'est de la carte, vers l'affluent de la rivière.

Ramassez le mot du capitaine Chuck, sous la petite pierre, puis avancez un peu et montez les marches. Lisez la notice qui se trouve par terre et retournez-vous. Utilisez l'action " pousser " afin d'orienter la catapulte vers vous. Montez les escaliers qui se trouvent derrière la catapulte et parlez à Toothrot. Choisissez ensuite l'action " utilisez " en face du premier rocher qui est à votre gauche pour le jeter sur la catapulte et lancez-le sur le bananier qui se trouve sur la plage. Dirigez-vous maintenant vers la mare au sud-est de la carte (dans la jungle). Lisez la notice qui se trouve par terre puis parlez à Toothrot. Retournez à l'affluent de la rivière et utilisez la poudre sur le barrage. Ensuite, combinez la boule et le silex pour le faire sauter.

Une fois que c'est fait, retournez à la mare, récupérez la corde et dirigez-vous vers la crevasse. Utilisez ensuite les deux cordes pour pouvoir descendre et récupérer les rames. Dirigez-vous maintenant vers la plage, ramassez les bananes qui sont sous l'arbre puis montez à bord du bateau rapide et dirigez-vous vers le nord de la carte (là où se trouve le village que vous cherchiez).

Une fois arrivé au village, lisez la notice et continuez à avancer. Prenez la banane qui se trouve près de la dernière hutte. En sortant, les cannibales qui occupent le territoire vont vous interpeler et vous enfermer. Lisez le parchemin puis récupérez le crane qui est au milieu de la hutte. Choisissez l'action " utiliser " sur la planche sur laquelle est posé le

crâne pour sortir de la hutte. Quittez le village des cannibales et dirigez-vous vers la plage. Repérez le singe qui se déplace à proximité et donnez-lui les cinq bananes que vous possédez pour qu'il vous suive.

Allez à la clairière (Est de la carte) et approchez-vous du siège. Regardez les deux totems (ceux aux nez pointus) et tirez le nez du premier totem. Le signe viendra alors imiter votre geste ce qui provoquera l'apparition d'un passage secret à travers le siège. Prenez ce passage et récupérez l'icône de pacotille avant de vous diriger vers le village des cannibales (au nord de la carte par rapport à votre position actuelle). Donnez-leur l'idole comme cadeau puis entrez dans la hutte dans laquelle vous vous étiez fait enfermer et récupérer le ramasseur de bananes. En sortant, vous croisez Toohrot et vous pouvez lui donner le ramasseur.

Discutez ensuite avec les cannibales, ils vous parleront d'une certaine potion d'exorcisme qui permet d'éliminer les fantômes. Donnez-leur le deuxième livre de votre inventaire (ils refuseront tout autre objet de toute façon) et ils vous donneront en échange la tête du navigateur (qui va vous servir en tant qu'indicateur de chemin) et le collier (qui vous servira à devenir invisible devant les fantômes). Retournez donc à la clairière où vous aviez récupéré l'icône et utilisez la clé de la tête de signe sur son oreille afin de lui ouvrir la bouche, celle-ci mène vers un passage sous terrain.

Entrez donc et équipez-vous de la tête du navigateur qui vous guidera vers le bateau de Chuck. Une fois devant, et avant d'entrer, parlez à la tête du navigateur et insistez pour qu'il vous donne le collier. Equipez-vous du collier pour devenir invisible et embarquez sur le bateau.

Allez à la cabine du capitaine Chuck (à gauche) et utilisez la boussole pour récupérer la clé. Ensuite, retournez vers l'équipage du navire et continuez avant de descendre. Avancez un peu et récupérez une plume (en choisissant l'action " prendre " sur une des poules) puis revenez vers la pièce précédente et chatouillez deux fois le fantôme qui dort pour qu'il lâche la bouteille. Prenez-la et allez vers la pièce de droite puis descendez. Versez le contenu de la bouteille sur le plat du rat, qui le en goutant s'évanouira, puis avancez vers le container de graisse et prenez-en un peu.

Remontez tout en haut et utilisez la graisse sur la première porte (à votre droite).
Ouvrez-la et entrez. Récupérez le matériel qui se trouve entre vous et le fantôme qui dort et redescendez à nouveau pour vous rendre à la pièce où vous aviez récupéré la plume. Avancez jusqu'au fond puis employez les outils que vous aviez récupéré pour ouvrir la caisse. Jetez un coup d'oeil à l'intérieur et emparez-vous du contenu.

Retournez maintenant au village des cannibales et donnez-leur la racine vaudou que vous aviez trouvée dans le coffre. Parlez ensuite au singe à trois têtes (dites lui n'importe quoi) puis prenez le vaporisateur de gaz magique que les cannibales vous offriront.

Retournez à la clairière et prenez le passage sous terrain. Parlez au fantôme et questionnez-le à propos de l'emplacement du mariage. Dites enfin à votre équipage que vous devez revenir à l'ile de mêlée.

Quatrième partie : Guybrush est le boss

Vous voila de retour sur l'ile de Mélée. Vous devez interrompre le mariage coute que coute et pour ce dirigez-vous vers l'église et éliminez les trois fantômes qui vous barrent la route en utilisant la bouteille d'eau gazeuse magique.

Une fois devant l'église, entrez et interrompez le mariage. Le capitaine Chuck vous attaquera et à chaque coup qu'il vous assènera, il vous enverra vers une partie de l'île. Dès que vous atterrissez chez Stan (le marchand de bateau), récupérez rapidement la bouteille d'eau gazeuse magique et utilisez-la pour anéantir le capitaine Chuck.

The Settlers II

© Blue Byte 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Tapez thunder pendant la partie puis pour voir la carte ou Option + 1 à 9 pour changer la vitesse du jeu.

The Settlers II : Gold Edition

© Blue Byte

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Tappez "winter" pendant le jeu pour activer les touches suivantes:

Carte complète: [F7]
Vitesse du jeu: [Option] + 1 à 9

The Stanley Parable

© Galactic Cafe 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Fin 1 - Liberté

Cette première fin est la plus simple à découvrir puisque c'est celle qui vous est dictée par le narrateur. Commencez, comme à chaque fois, par sortir du bureau de Stanley et traversez les bureaux vides jusqu'aux deux portes. Franchissez celle de gauche puis un peu plus loin montez les escaliers pour entrer dans le bureau du patron. Après le speech du narrateur, tapez le code 2845 (si vous essayez avant, il s'arrêtera pour vous faire écouter un peu de musique).

Entrez ensuite dans le passage secret et empruntez l'ascenseur. Continuez le chemin et entrez dans le centre en face. Appuyez après successivement sur les trois boutons pour découvrir l'effroyable vérité puis prenez l'ascenseur pour mettre fin à tout ça : au fond de la salle suivante, appuyez sur le bouton "Off" pour découvrir votre première fin, celle de la liberté.

Fin 2 - Explosion

Suivez exactement le même chemin que la précédente fin mais cette fois-ci appuyez sur "On". Le centre va finir par exploser, le timer et les pirouettes du narrateur n'y changeant strictement rien, il est impossible de s'échapper ou de revenir en arrière.

Fin 3 - Lâcheté

Une fin complètement différente pour changer et bien dans l'esprit de Stanley : avant de faire quoi que ce soit, fermez la porte du bureau et attendez calmement que le temps passe.

Fin 4 - Folie

Recommencez à suivre le chemin " normal " et choisissez la porte de gauche mais plus loin descendez les escaliers au lieu de monter. Des choses bizarres se produisent, les salles se répètent à l'infini et la séquence s'achève sur une cinématique pleine de sens (ou n'en ayant aucun, au choix).

Fin 5 - Capsule de sauvetage

Procédez comme si vous suiviez le chemin normal mais juste au moment d'entrer dans le bureau, ressortez aussitôt avant que les portes ne se ferment. Retournez ensuite au bureau de Stanley et passez par la porte juste à côté. Suivez ensuite couloirs et escaliers pendant un petit bout de temps jusqu'à une dernière porte avec marqué "Escape" au-dessus qui semble d'après le panneau conduire à une capsule de sauvetage. Continuez jusqu'au bout du couloir sombre et c'est tout, pas même une petite phrase du narrateur concluant cette étrange fin.

Fin 6 - Musée

Toujours dans la même branche narrative, allez jusqu'au bureau mais cette fois-ci après avoir pris l'ascenseur de la pièce secrète, avancez et prenez à gauche là où il y a marqué " Escape " au lieu d'entrer dans le centre de contrôle. Suivez ce long couloir jusqu'au bout et sautez dans le vide. Vous voici dans un chariot, prêt à vous faire écraser mais juste avant le sol s'ouvre pour vous permettre de tomber sur la plateforme en dessous. Suivez ensuite le couloir pour découvrir le musée du jeu. Ressortez et activez l'interrupteur puis laissez-vous mourir ou redémarrer le jeu pour conclure cette fin.

Fin 7 - Par la fenêtre

Voici une des rares fins quasiment impossible à découvrir seul. Il s'agit dès la sortie du bureau de Stanley de monter sur la chaise de son collègue 434 puis sur le bureau et en s'accroupissant de passer par la fenêtre pour "sortir du jeu". Choisissez oui ou non pour voir ce qui se passe et redémarrez la partie quand vous en aurez marre de cette salle vide.

Fin 8 - Confusion

Comme son nom l'indique, voici une fin complètement bizarre. Pour y accéder, allez jusqu'aux deux portes, sélectionnez celle de droite cette fois mais revenez vers la gauche quand le narrateur vous le demande et dans la salle où vous arrivez, empruntez l'ascenseur. Cela vous conduit dans les sous-sols jusqu'à une passerelle surmontant la salle de contrôle. Le narrateur n'est pas bien très content que vous le découvriez ainsi et redémarre le jeu.

Recommencez la partie comme d'habitude mais tout ne se passe pas vraiment comme prévu, au lieu des deux portes habituelles, vous voici devant quatre portes toutes connectées dans un étrange labyrinthe, parcourez-le jusqu'à ce que le jeu redémarre encore. Pire encore, cette fois il n'y a plus aucune porte, revenez en arrière pour découvrir un couloir à l'emplacement du bureau de Stanley. L'histoire va de plus en plus mal, vous finissez dans une cabane n'ayant rien à voir avec le jeu et celui-ci redémarre encore.

Il y a maintenant une ligne jaune pour vous indiquer le chemin alors suivez-la dans les bureaux jusqu'à la passerelle au-dessus de la salle de contrôle. Encore un redémarrage et vous pourrez à présent suivre les instructions du narrateur jusqu'à une salle circulaire. Après avoir marché en cercle, rentrez dans la salle avec le planning de cette fin et appréciez.

Fin 9 - Héros

Passez par la porte de droite comme précédemment mais cette fois n'entrez pas dans la porte de gauche envoyée par le narrateur pour rattraper le chemin prévu. Montez sur la plateforme jaune et sautez en contrebas. Vous mourez mais au moins vous aurez prouvé que pour une fois, c'est vous et vous seul qui décidez.

Fin 10 - L'appartement

Suivez le même chemin que pour la fin précédente mais cette fois-ci restez sur la plateforme jusqu'à la salle avec un téléphone en son centre et décrochez. Vous êtes maintenant dans un étrange lieu, possiblement chez vous et pourrez écouter les réflexions du narrateur en appuyant sur les touches demandées jusqu'à la fin.

Fin 11 - L'histoire détruite

Exactement comme avant mais cette fois débranchez le téléphone au lieu d'y répondre et appréciez les leçons du narrateur puis revenez sur vos pas et cette fois-ci, faites ce qu'il dit. L'histoire commence à ne plus fonctionner et le narrateur se rend compte que vous n'êtes pas vraiment Stanley. Dans le bureau, vous ne pouvez rien faire, attendez que le jeu redémarre et lisez les crédits avant de quitter la partie.

Fin 12 - Suicide

Encore une fois allez à la plateforme jaune en prenant la porte de droite et en ignorant la porte de gauche. Quand vous êtes en l'air, laissez-vous tomber sur la passerelle en contrebas. Un peu plus loin, prenez la porte rouge et le narrateur vous emmènera dans un endroit où vous seriez tous les deux soi-disant heureux. Comme vous êtes cruel, passez la porte et montez tout en haut des escaliers pour sauter. Revenez ensuite en arrière et laissez-le finir son speech puis retournez vous suicider malgré ses pleurnicheries (cela demande plusieurs sauts).

Fin 13 - Un autre jeu

Nous voici à la dernière fin "normale" du jeu, celle qui implique que vous ne suiviez jamais les consignes : procédez comme pour la fin précédente mais cette fois passez la porte bleue trois fois d'affilée. Le narrateur commence à se vexer, change les règles du jeu et vous demande votre avis. Après l'ajout de la troisième porte et du leaderboard, il se

permet même de vous faire jouer à un autre jeu dans lequel vous devez sauver un bébé du feu en appuyant sur un bouton.

Dès que vous perdrez, il se vexera encore plus et vous fera jouer à un autre jeu : Minecraft ! Regardez-le construire une horrible maison en terre puis descendez dans la mine. Il vous emmène alors dans Portal, sortez simplement de la pièce et posez le cube sur l'interrupteur. Lassé, il supprime l'ascenseur de sortie : vous pouvez sauter pour vous promener dans une section inachevée de Stanley Parable dans laquelle il n'y a rien d'autre à faire qu'attendre qu'il redémarre le jeu.

Fin 14 - Le placard à balais

Cet arc narratif n'est pas à proprement parler une fin mais est plutôt amusant : le placard à balais est situé avant l'escalier du boss et vous pouvez y entrer même s'il n'y a rien à faire dedans. La première fois, vous aurez un long discours du narrateur, énervé de vous voir passif à l'intérieur plutôt qu'entrain de jouer au jeu. La seconde fois il s'agacera directement et la troisième fois, le placard sera tout simplement condamné par des planches.

Fin 15 - Le paradis

Si vous avez visité les bureaux, vous aurez peut-être remarqué des ordinateurs avec inscrit "Input required". Interagissez avec eux dans cet ordre (en redémarrant après chaque) : le poste 419, le 423, celui devant le bureau du patron, le 434 et enfin celui de Stanley pour atterrir dans un endroit appelé "Paradis" contenant juste des boutons inutiles.

Fin 16 - Tableau blanc

Une autre fin qui n'en est pas une, activez la console dans le jeu en tapant "-console" dans les options de lancement du jeu sur Steam et relancez la partie jusqu'à démarrer dans un bureau bleu. Entrez dans la salle 426 pour voir un tableau blanc avec inscrit "bark" : vous pouvez taper cette commande dans la console pour aboyer à chaque interaction, pas très utile mais marrant.

Fin 17 - La salle sérieuse

Dans la console (voir plus haut pour y accéder), tapez "sv_cheats 1" pour vous téléporter dans la salle sérieuse. Le narrateur vous punit ainsi d'avoir utilisé un code en vous condamnant au châtiment le plus sérieux qu'il connaisse : rester une éternité dans la salle sérieuse qui ne contient qu'une table, la plus sérieuse au monde.

The Tinies

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

0 ADJUACES
1 GASIANDI
2 GROIDEKN
3 NEBACRUC
4 RESTUSHA
5 ENTRLACO
6 BOTCREPA
7 OCTOANUA
8 COADSUPP
9 RAWBSKIT
10 TANGVILI
11 DENAJOIN
12 UAMBTHEA
13 UNPASUBO
14 LANDPAPY
15 PREPPAND
16 NIFESAIL
17 BROCINDI
18 BUSKPULI
20 OCTOGLAB
30 COCKSTUM
40 DECLDROL
50 NONHMISC
60 COBEGALE
70 PORTCARO
80 NICKMAST
90 BADIVELL
1* MAUD DIB

The Ultimate Doom : Thy Flesh Consumed

© GT Interactive / id Software 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Tapez les codes suivants au cours du jeu :

`IDBEHOLD` Suivi par :

- S Mode berserk (folie furieuse)
- V Invulnérabilité temporaire
- I Invisibilité partielle
- R Combinaison anti-radiations
- A Carte du tableau en cours
- L Lunettes infragrouges

`IDCHOPPERS` Vous donne la tronçonneuse

`IDCLEVxy` Permet de changer de niveau pendant le jeu : x correspond à un numéro d'épisode et y correspond à un numéro de niveau. Pour chaque épisode, il existe un niveau caché qu'il est possible d'atteindre avec y = 9.

`IDDQD` Invulnérabilité (même code pour revenir au mode normal).

`IDDT` Rend toute la carte visible. En tapant le code une seconde fois, tous les éléments apparaissent (y compris les monstres)

`IDFA` Donne le plein de munitions, toutes les armes et 200% d'armure (v1.666 ou +).

`IDKFA` Donne le plein de munitions, toutes les armes, 200% d'armure et toutes les clés.

`IDSPISPOPD` Permet de passer à travers les murs et les portes.

`IDMYPOS` coordonnées

The Walking Dead

© Telltale Games 2012

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 jetez 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.

Eliminez 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. Eliminez 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 apparaitra 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 apparait. 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 apparait.

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. Eliminez 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 apparait. 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.

The Walking Dead : Episode 1 - A New Day

© Telltale Games 2012

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.

The Walking Dead : Episode 2 - Starved for Help

© Telltale Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

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 jetez 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.

The Walking Dead : Episode 3 - Long Road Ahead

© Telltale Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

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.

Eliminez 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. Eliminez 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.

The Walking Dead : Episode 4 - Around Every Corner

© Telltale Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

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 apparaitra 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 apparait. 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 apparait.

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. Eliminez 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.

The Walking Dead : Episode 5 - No Time Left

© Telltale Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

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 apparait. 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.

The Walking Dead : Saison 2 : Episode 1 - All That Remains

© Telltale Games 2013

SECRETS : MONTRE ET JUS DE POMME

Dans le chapitre 8, vous pouvez récupérer un jus de pomme et une montre. Il s'agit d'objets secrets qui n'influencent pas l'objectif du chapitre en cours mais qui ont un impact scénaristique sur la suite de l'aventure.

Le jus de pomme

Parlez avec Alvin à la fenêtre de la maison pour obtenir cette boisson.

La montre

Elle se trouve dans la chambre au premier étage.

Theme Park

© Electronic Arts / Bullfrog

+ D'INFOS FORUM

PLUS DE VISITEURS

Quand vous êtes à Dinoland, ignorez ou éffacez le message concernant le prix d'entrée trop bas.

PARC WORLD OF WONDERS

Ammassez trois clés d'or.

PARC SPACE ZONE

Ammassez cinq clés d'or.

MODE TRICHE

Entrez HORZA comme surnom et entrez un des codes suivants:

50,000$: C
Tous les manèges: [Option] + Z
Tous les scénarios: [Shift] + Z
Tous les magasins: [Control] + Z
Montrer coordonées: V
Scène d'action: J

Theme Park World

+ D'INFOS FORUM

PLUS DE VISITEURS

Quand vous êtes dans Dinoland, ignorez le message qui vous conseille de monter le prix du billet d'entrée et beaucoup de visiteurs afflueront dans votre parc.

GAGNER RAPIDEMENT DE L'ARGENT

Commencez un nouveau parc en y mettant que quatre petites baraques de jeux pas trop émoignées l'une de l'autre et avec deux manèges, des toilettes et un snack. Fixez le prix d'entrés du parc à 0$ (gratuit). Lorsque les quatres baraques seront occupés, montez brusquement le prix à 10 000$ chacune. Vous gagnerez ainsi 40 000 $ très rapidement. N'oubliez pas de baisser le prix ensuite.

WORLD OF WONDERS

Récupérez 3 clés d'or pour débloquer le parc World of Wonders.

SPACE ZONE

Récupérez 5 clés d'or pour débloquer le parc Space Zone.

BON MAINTIEN DU PARC

Délimitez les zones d'action de chaque membre du personnel. Ainsi, le parc restera toujours propre, les attractions resteront touours en bon état et plus de personnes s'amuseront. Placez aussi uns salle de repos dans chaque zone.

TICKETS GRATUITS

Pour gagner un ticket d'or très facilement, il suffit d'installer dans votre parc un maximum de "stands". Participez ensuite aux épreuves que vous êtes sûr de réussir pour remporter autant de tickets d'or que vous voudrez.

Thomas Was Alone

© Mike Bithell 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Bienvenue dans la solution jeuxvideo.com de Thomas Was Alone ! Cette solution s'adresse à tous les humains souhaitant momentanément se glisser dans la peau de petits quadrilatères colorés ! Ainsi, chacun des cent niveaux de Thomas Was Alone sera décrit et expliqué pour qu'aucune énigme ne puisse vous résister. Et comme une image est bien souvent plus parlante qu'une vidéo, n'hésitez pas à vous référer aux écrans que nous avons photographiés et qui vous indiqueront en détails la position à prendre pour chaque quadrilatère, notamment lorsqu'il s'agit de créer des escaliers ou de réaliser des techniques complexes décrites dans le texte.

En outre, nous vous indiquons en images où trouver et comment récupérer chacun des vingt morceaux de trophée disséminés dans les chapitres. Pour finir, ce guide vous donnera quelques précieux conseils, en vidéos, pour glaner en toute simplicité l'intégralité des trophées PlayStation et ainsi finir à 100% Thomas Was Alone.

Allez, qu'attendez-vous donc pour tenir compagnie à ce pauvre Thomas ?

Cheminement

Apparaître

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Monsieur Solitude

0.1

Ce niveau est le tutoriel de déplacement. Allez tout simplement dans la porte à droite.

0.2

Ce niveau est le tutoriel de chute grâce à la gravité. Descendez et rentrez dans la porte de sortie.

0.3

Ce niveau est le tutoriel de sauts. Sautez pour gravir les marches et empruntez la porte de sortie.

0.4

Ce niveau est le tutoriel de grands sauts. Maintenez le bouton de saut appuyé longuement pour franchir le gouffre.

0.5

Ce niveau est le tutoriel de prise de conscience du danger. Foncez sur la droite pour survivre à l'effondrement du pont.

0.6

Ce niveau est le tutoriel de mouvement en plein saut. Ajustez votre trajectoire à droite ou à gauche après un bond pour

gravir les marches.

0.7

Ce niveau est le tutoriel de mouvement durant les grands sauts. Ajustez votre trajectoire à droite ou à gauche durant un grand saut (maintenir le bouton de saut enfoncé) pour gravir les marches.

0.8

Ce niveau est le tutoriel de prise de conscience du danger que représente l'eau. Sautez pour éviter de tomber dans l'eau. Vous rencontrez aussi pour la première fois un point de sauvegarde automatique.

0.9

Ce niveau permet d'expérimenter les sauts. Sautez de petit cube en petit cube jusqu'à arriver à la porte de sortie qui se situe tout en haut à droite de la zone.

0.10

Ce niveau est la phase finale du tutoriel. Sautez par-dessus l'eau puis traversez le champ de plateformes aux mouvements verticaux pour atteindre la porte de sortie.

Matrice

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Trois amigos

1.1

Ce niveau est le tutoriel de changement de personnage. Apprenez à utiliser un personnage comme plateforme pour aider un autre à accéder à des zones en hauteur. A chaque personnage sa porte de sortie qui correspond à la forme qui lui est propre.

1.2

Le rectangle rouge doit aller en haut à gauche. Le carré orange, en bas à droite. Grimpez avec le rectangle rouge et stationnez avant la zone de l'eau. Aidez le carré orange à progresser en hauteur. Aucun autre problème d'accès.

1.3

Ce niveau est le tutoriel d'utilisation des interrupteurs. Ils permettent l'altération de la configuration des lieux. Utilisez ensuite le rectangle rouge pour aider le carré orange à grimper. Pour finir, empilez-les comme indiqué par les portes de sortie pour terminer le niveau.

1.4

Utilisez le carré orange comme plateforme pour permettre au rectangle rouge d'accéder à l'interrupteur en haut à droite. Une fois en bas, les deux quadrilatères doivent sauter sur plusieurs petites plateformes pour atteindre leur porte de sortie respective.

1.5

Actionnez l'interrupteur avec le rectangle rouge pour permettre aux deux quadrilatères de passer. Une fois le gouffre traversé (par un simple saut pour les deux), le rectangle orange passe par le haut et le carré par le bas.

1.6

Un nouveau quadrilatère, le rectangle en hauteur ! Utilisez chacun des trois quadrilatères pour grimper les uns sur les

autres et ainsi correspondre aux trois portes de sortie.

1.7

Chacun sa porte de sortie. Le rectangle en hauteur doit se glisser dans la fente pour permettre aux deux autres de passer à sa droite pour rejoindre leurs portes de sortie.

1.8

Allez tout d'abord actionner l'interrupteur avec le rectangle en hauteur. Puis, utilisez le rectangle rouge pour permettre au carré de monter les escaliers. Dans la zone du bas, utilisez les quadrilatères pour former des escaliers et ainsi pouvoir progresser jusqu'aux portes de sortie.

1.9

Actionnez l'interrupteur avec le rectangle en hauteur, puis progressez en utilisant systématiquement les trois quadrilatères pour former des escaliers et ainsi leur permettre de progresser. Grimpez ainsi en hauteur jusqu'à trouver les trois portes de sortie.

1.10

Amenez premièrement le carré en bas en utilisant les deux autres quadrilatères pour le faire grimper. Montez ensuite tout en haut avec le rectangle rouge. Placez les deux autres sur leur porte de sortie respective puis laissez tomber le rectangle rouge en direction de la sienne pour terminer le niveau.

Origine

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : La toison d'or

2.1

Ce niveau est le tutoriel d'utilisation du gros carré. Attendez simplement que la tour s'effondre pour remarquer que vous pouvez flotter à la surface. La porte de sortie ne tardera pas à arriver des profondeurs jusqu'à vous.

2.2

Utilisez le rectangle pour permettre au carré de traverser le petit gouffre et ainsi accéder à la plateforme en hauteur. Puis, faites grimper le rectangle sur le carré pour traverser en toute quiétude le champ de plateformes très petites.

2.3

Utilisez le gros carré comme bateau. Installez les trois autres quadrilatères dessus pour leur permettre de traverser l'eau et d'aller rejoindre leurs portes sur la gauche. Terminez en amenant le gros carré sur la droite.

2.4

L'eau monte toute seule progressivement. Allez vite actionner l'interrupteur avec le rectangle puis retournez sur le gros carré. Contrôlez ensuite le gros carré pour éviter les plateformes durant la montée jusqu'aux portes de sortie.

2.5

Utilisez le rectangle en hauteur pour permettre aux deux autres quadrilatères de grimper les marches des escaliers. Puis, dans la zone du bas, utilisez le gros carré pour faire traverser l'eau au rectangle en hauteur afin que chacun puisse atteindre sa porte de sortie.

2.6

Allez actionner l'interrupteur sur la gauche avec le gros carré, puis utilisez-le pour permettre aux trois autres quadrilatères de traverser vers la gauche. Ainsi, chacun pour accéder à sa porte de sortie.

2.7

Utilisez le gros carré pour permettre aux deux autres quadrilatères de traverser l'étendue d'eau. Attention, les plateformes en l'air sont trop basses et les bousculent. Grimpez donc par-dessus ces plateformes pour poursuivre le chemin sur l'eau et accéder en bas aux trois portes de sortie.

2.8

Utilisez les plateformes mouvantes au-dessus des étendues d'eau pour permettre aux trois quadrilatères de traverser, y compris le gros carré. Tout à droite se trouvent les trois portes de sortie.

2.9

Un peu de plateforme pure pour le gros carré seul. Sautez par-dessus les pics, grimpez sur la plateforme ascendante, flottez dans l'eau, puis sautez de manière bien verticale entre les deux murs de pics. Vous atteignez ainsi la porte de sortie.

2.10

Même chose avec cette fois le rectangle rouge en plus. Réalisez le même trajet avec chacun des deux quadrilatères. Utilisez le gros carré pour permettre au rectangle de traverser la zone d'eau. Puis terminez comme précédemment.

Associations

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Amour authentique

3.1

Faites progresser chacun de leur côté le carré et le rectangle aplati. Actionnez les interrupteurs sur votre chemin pour permettre à l'autre quadrilatère de continuer. Vous accédez ainsi aux deux portes de sortie.

3.2

Il est possible de rebondir sur le rectangle aplati. Utilisez-le pour permettre au carré d'accéder à sa porte de sortie située dans le vide, en hauteur.

3.3

Utilisez le rectangle aplati pour permettre au carré de progresser afin d'activer les interrupteurs. Cela abaisse les plateformes, ce qui permet au rectangle aplati de continuer également. Au bout du chemin, gravissez les marches avec le carré pour atteindre la dernière porte de sortie.

3.4

Faites glisser le rectangle aplati dans les fentes pour permettre au carré de grimper et d'activer l'interrupteur. Montez le rectangle aplati grâce à l'ascenseur sur la droite. Chacun pour ainsi atteindre sa porte de sortie.

3.5

Utilisez l'espace sans pic au plafond pour permuter les deux quadrilatères. Utilisez ensuite le carré pour permettre au rectangle de grimper. Parcourez le champ de petites plateformes en sautant avec le carré, puis en fonçant sur la droite avec le rectangle.

3.6

Au cours de la descente en trampoline, allez sur la droite et sur la gauche avec le quadrilatère adéquat pour actionner les interrupteurs et pouvoir ainsi poursuivre la descente. Tout en bas, rejoignez la porte de sortie de chacun des quatre quadrilatères.

3.7

Utilisez comme trampoline le rectangle aplati pour permettre au rectangle en hauteur d'activer chacun des nombreux interrupteurs au plafond. Cela permet au carré d'atteindre sa porte de sortie sur la gauche. Utilisez ensuite le rectangle en hauteur comme plateforme pour aider le rectangle aplati à regagner sa porte de sortie sur la droite. Terminez en amenant le rectangle en hauteur à sa porte de sortie.

3.8

Utilisez premièrement les quatre plateformes mobiles pour accéder à la zone du dessus. Pour cela, créez des marches avec les quatre quadrilatères. Dans la partie supérieur, actionnez l'interrupteur au plafond avec le rectangle en hauteur puis grimpez sur la plateforme avec les quatre quadrilatères (même méthode que précédemment) pour atteindre les portes de sortie.

3.9

Actionnez les interrupteurs à droite puis à gauche grâce aux petits rectangles. Cela permet de faire monter le niveau de l'eau. Dépêchez-vous de vite remonter sur le gros carré qui flotte pour ne pas être englouti par la montée de l'eau. Attention aussi au plafond : déplacez le gros carré un peu sur la droite pour ne pas être coincé sous le plafond. Tout en haut, placez chaque quadrilatère sur sa propre porte de sortie.

3.10

Attention à la plateforme remplie de pics qui fait le tour de la zone de manière répétée. Actionnez l'interrupteur au plafond avec le rectangle en hauteur. Empruntez ensuite la plateforme ascendante sur la droite pour permettre à chaque quadrilatère de monter et de se placer sur sa porte de sortie. Terminez par le quadrilatère qui doit finir en l'air en rebondissant sur le rectangle aplati.

Purger

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Seul survivant

4.1

Ce niveau est le tutoriel des interrupteurs de couleur. Chaque interrupteur correspond au quadrilatère dont la couleur est la même. Ici, cela permet de lever les cinq murs pour accéder aux cinq portes de sortie.

4.2

Utilisez le carré pour monter et activer tous les premiers interrupteurs. Montez ensuite avec le rectangle en hauteur pour activer l'interrupteur de sa couleur. Dans la partie gauche maintenant, faites de même avec le rectangle rouge. Placez les trois quadrilatères de gauche sur leur porte de sortie. Utilisez le rectangle en hauteur comme plateforme pour le carré afin d'activer le dernier interrupteur. Cela permet l'accès aux portes de sortie de la partie droite.

4.3

Utilisez le gros carré comme plateforme en le faisant rebondir sur le rectangle aplati. Cela permet au carré d'aller activer l'interrupteur sur la droite. Ensuite, allez placer le rectangle en hauteur sur sa porte (utilisez le rectangle aplati pour rebondir sur la gauche). Terminez ensuite en plaçant chacun des trois autres quadrilatères sur leur porte de sortie. Terminez par un saut du gros carré.

4.4

Chute libre pour le carré orange. Evitez les différentes plateformes de pics durant la chute en vous déplaçant sur la droite et sur la gauche. La porte de sortie se trouve tout en bas, au sol.

4.5

Utilisez le rectangle aplati pour faire sauter le gros carré, qui permet en tant que plateforme au rectangle en hauteur d'accéder à l'interrupteur plus haut. Actionnez ainsi les différents interrupteurs de couleur jusqu'à ce que chaque quadrilatère ait atteint sa porte de sortie.

4.6

Utilisez le gros carré et le rectangle aplati pour permettre au rectangle en hauteur d'activer les deux interrupteurs permettant la progression du groupe. Les trois portes de sortie se trouvent sur la droite : allez-y grâce au gros carré qui flotte dans l'eau.

4.7

Utilisez le gros carré pour permettre au rectangle en hauteur de se déplacer sur l'eau. Chaque interrupteur de couleur activé fait baisser le niveau de l'eau et fait apparaître un nouveau interrupteur de couleur. Procédez ainsi pour descendre jusqu'aux deux portes de sortie.

4.8

Le mur de pics sur la gauche se déplace vers vous : dépêchez-vous de progresser vers la droite. Faites d'abord traverse le rectangle en hauteur en sautant de plateforme en plateforme, puis le gros carré en fonçant sur l'eau. Faites ensuite monter le rectangle vers le haut et attendez que le carré arrive par le bas pour sauter de nouveau dessus. Les deux portes de sortie sont juste à côté.

4.9

Niveau de pure plateforme pour le rectangle en hauteur seul. Grimpez en sautant de plateforme en plateforme jusqu'à atteindre la porte de sortie.

4.10

Encore un niveau de pure plateforme pour le rectangle en hauteur seul. Grimpez en sautant de plateforme en plateforme et en évitant les faces de pics. Descendez ensuite en sautant au milieu entre les murs de pics mouvant. Puis montez de nouveau jusqu'à atteindre en haut à droite la porte de sortie.

Inverser

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Défiant la gravité

5.1

Ce niveau est le tutoriel du rectangle que nous appellerons rectangle inversé. En effet, ce rectangle se déplace avec une gravité inversée : il est collé au plafond et saute vers le bas. Déplacez-vous donc simplement sur la droite, sautez pour éviter les pièges et sur les cubes pour atteindre la porte de sortie.

5.2

Un niveau simple d'exercice pour ce rectangle inversé. Progressez sur le cube mobile en activant chacun des quatre interrupteurs blancs. A chaque fois, sautez rapidement sur le cube mobile pour rester dans la course et atteindre ainsi la porte de sortie.

5.3

Encore un niveau de plateformes assez facile pour le rectangle inversé. Dans la première partie, attention aux grosses plateformes qui descendent et qui sont donc susceptibles de vous écraser contre les pics. Ensuite, montez simplement les marches pour atteindre la porte de sortie.

5.4

Cette fois, le rectangle inversé rencontre Thomas, le rectangle rouge. Vous remarquez ainsi que chacun évolue avec sa propre gravité. Pour Thomas, allez simplement dans la porte de sortie. Pour le rectangle inversé, sautez de coin de mur en coin de mur pour arriver jusqu'à la porte de sortie en bas à gauche. Ne craignez pas de tomber dans l'eau, n'oubliez pas que votre gravité est inversée !

5.5

Encore un niveau avec les deux rectangles. Activez à tour de rôle les interrupteurs de couleur successifs jusqu'à faire apparaître les deux portes de sortie.

5.6

Dans ce niveau, vous apprenez à maîtriser une technique très importante pour la suite que nous appellerons " technique du baiser des deux rectangles ". Il s'agit d'une technique durant laquelle deux rectangles de gravité inverse s'utilisent l'un l'autre comme plateforme. Pour la réaliser, il suffit de sauter avec un rectangle, de rapidement changer vers l'autre et de sauter avec ce nouveau pour se glisser sous le premier. Ainsi, vous pouvez vous déplacer l'un l'autre ensemble, dans le vide ! Accédez ainsi aux deux portes de sortie.

5.7

Rien de bien compliqué : chacun des deux rectangles doit parcourir le chemin de droite à gauche pour rejoindre sa porte de sortie. Il s'agit d'un parcourt de plateformes tout simple. Faites le chemin avec les deux rectangles indépendamment l'un de l'autre.

5.8

Utilisez la technique du baiser des deux rectangles pour gravir le niveau vers le haut, puis même méthode pour la descendre vers le bas : dans chacun des deux cas, un rectangle aide l'autre à monter. Les deux portes de sortie se trouvent au bout du chemin, tout en bas à droite de la zone.

5.9

Encore un parcourt de plateformes double, pareil pour chacun des deux rectangles à la gravité inversé. Encore une fois, chacun des deux rectangles est indépendant pour parcourir ce champ de pics mouvants. Il y a une zone de sauvegarde automatique au milieu. Les portes de sortie sont à tout à gauche.

5.10

Ce niveau est fait pour la technique du baiser des deux rectangles : utilisez-le pour le parcourir entièrement de gauche à droite. Pour descendre au milieu, sautez simplement (vers le bas) avec le rectangle à la gravité inversée. Rien de bien compliqué, les portes de sortie se trouvent sur la droite.

Itérer

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Une noble quête

6.1

Dans ce niveau, vous contrôlez un nouveau rectangle : le petit rectangle, qui est doté de la capacité du double-saut, ce qui signifie pouvoir sauter une nouvelle fois en étant déjà en l'air. Ceci est très pratique pour atteindre les zones élevées : allez activer l'interrupteur pour permettre aux deux rectangles d'atteindre leur porte de sortie. Finissez avec le petit

rectangle pour vous glisser en haut.

6.2

Niveau de plateforme pure pour expérimenter les pouvoirs du petit rectangle. Activez les interrupteurs successifs (repérez-les grâce aux halos de lumière) pour finir par la porte de sortie tout en haut.

6.3

Activez l'interrupteur de couleur avec le rectangle inversé. Amenez chacun des deux rectangles sur leur porte de sortie. Finissez avec le petit rectangle : le double saut vous permet de rejoindre votre porte de sortie en sautant sur la droite, puis sur la gauche.

6.4

Un niveau de plateforme pure pour le petit rectangle uniquement. Progressez vers le haut en sautant sur les plateformes mouvantes. La grosse plateforme est une sorte de point de contrôle au milieu de la zone. La porte de sortie se trouve tout en haut, en l'air.

6.5

Utilisez le pouvoir du petit rectangle pour passer au milieu des deux piliers de pics. Allez activer l'interrupteur. Ainsi, tous les rectangles peuvent facilement rejoindre leur porte de sortie.

6.6

Commencez par grimper tout en haut avec le petit rectangle en utilisant son double saut pour sauter à gauche puis à droite, sur la gauche de la zone. Activez l'interrupteur. Descendez ensuite avec le rectangle inversé activer le nouvel interrupteur. Pour finir, montez avec le rectangle rouge pour que chacun puisse atteindre sa porte de sortie.

6.7

Amenez d'abord le petit rectangle tout à droite grâce à la technique du baiser des rectangles inversés. Une fois à droite, faites monter le rectangle rouge sur le rectangle inversé. Le petit rectangle rejoint sa porte de sortie, laissant ainsi les deux autres rejoindre la leur.

6.8

Rejoignez la porte de sortie du petit rectangle en effectuant le second saut au niveau de l'eau pour pouvoir passer sans problème. Puis montez avec le rectangle rouge tout en haut : la porte de sortie est dans la grande source de lumière.

6.9

Activez chacun des interrupteurs de couleur avec les quadrilatères correspondants dès que le suivant devient accessible. Une fois tous les interrupteurs activés, chacun des rectangles n'a aucun mal à rejoindre sa porte de sortie.

6.10

Même méthode : activez chacun des interrupteurs de couleur avec les rectangles dès qu'ils sont accessibles. La zone change à chaque interrupteur activé, ce qui donne accès au final aux trois portes de sortie.

Création

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Créativité

7.1

Activez chacun des interrupteurs dès qu'ils deviennent accessible pour faire évoluer la zone jusqu'à pouvoir accéder aux portes de sortie. Pour cela, utilisez tous les quadrilatères pour créer des plateformes ou des escaliers et ainsi permettre aux autres d'atteindre leurs interrupteurs de couleur.

7.2

Chaque quadrilatère doit tout simplement rejoindre sa propre porte de sortie. Deux difficultés : elles sont mouvantes et certaines sont difficiles d'accès. La première chose à faire est de choisir lequel des deux emplacements de portes prendre pour chaque quadrilatère. La réponse se trouve dans la troisième image ci-dessous. Pour y accéder, aidez-vous des autres quadrilatères comme vous savez désormais bien le faire.

7.3

Utilisez le gros carré dans tout le niveau pour transporter les deux rectangles jusqu'à la gauche où se trouvent les portes de sortie, à la surface de l'eau. Sur le chemin, les deux rectangles ont des interrupteurs à activer pour permettre la suite de la progression.

7.4

Ce niveau est le tutoriel d'utilisation du losange. Le losange, correctement placé et centré sur sa plateforme, permet l'activation d'un interrupteur. Pour le déplacement, sautez dessous, dessus, sur les côtés... Avec n'importe quel quadrilatère. Deux interrupteurs losange à activer, les portes de sortie se trouvent tout en bas à droite. Vous n'avez rien à faire de particulier avec le losange une fois les deux interrupteurs activés.

7.5

Commencez par activer le premier interrupteur avec le petit rectangle pour pouvoir faire tomber le losange en contrebas et activer l'interrupteur losange. Ensuite, activez les autres interrupteurs accessibles et placez chaque quadrilatère sur sa porte de sortie.

7.6

Utilisez le rectangle aplati comme trampoline mouvant sur la droite pour le petit rectangle qui progresse ainsi et active les différents interrupteurs. Cela permet l'avancée du rectangle aplati et donne ainsi accès aux deux portes de sortie tout au bout à droite.

7.7

Chaque quadrilatère doit tout simplement gravir ou descendre les grosses marches pour rejoindre sa porte de sortie. Dans le cas du gros carré, aidez-vous du rectangle aplati pour accéder à la porte de sortie qui se trouve en hauteur.

7.8

Faites progresser le losange jusqu'aux interrupteurs losange successifs. D'abord avec le petit rectangle, puis avec les autres. Une fois tous les interrupteurs losange activés, toutes les portes de sortie deviennent accessibles.

7.9

Comme d'habitude, activez les interrupteurs de couleur au fur et à mesure qu'ils deviennent accessibles jusqu'à ce que chaque quadrilatère puisse atteindre sa porte de sortie. Finissez par un double-saut du petit rectangle.

7.10

Voici l'ultime niveau avec la bande de quadrilatères de couleur que vous contrôlée jusque-là. Tout simple : les portes de sortie sont tout à droite, entraidez-vous pour progresser et pour les atteindre. Faites des marches, une plateforme sur l'eau, et ainsi de suite jusqu'à atteindre toutes les portes de sortie.

Génération

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Désaturé

8.1

Niveau de plateforme pure pour un nouveau rectangle gris, seul. Une fois en haut, passez dans les zones hachurées bleues pour devenir flottant et ainsi pouvoir progresser sur l'eau jusqu'à la porte de sortie.

8.2

Commencez avec le rectangle foncé pour aller actionner l'interrupteur qui se trouve tout à droite. Contrôlez ensuite le carré pour rejoindre sa porte de sortie sur la droite. Finissez en amenant le rectangle foncé sur la sienne, sur la gauche. Utilisez bien sûr les hachures bleues pour devenir flottant.

8.3

Ce niveau est le tutoriel de découverte de nouvelles hachures : les hachures violettes donnent la capacité du double-saut. Progressez ainsi jusqu'au sommet où se trouve la porte de sortie.

8.4

Nouvelles hachures : les hachures roses permettent à un quadrilatère de devenir rebondissant. Vous remarquez que les couleurs des hachures correspondent aux quadrilatères précédents et à leurs capacités propres. Progressez ainsi jusqu'aux portes de sortie qui se trouvent sur la gauche. Utilisez à bon escient les hachures roses et bleues pour rebondir et flotter. Au final, le carré doit rebondir sur le rectangle pour atteindre sa porte de sortie.

8.5

Un seul rectangle à mener jusqu'à la porte de sortie. Progressez en sautant sur les plateformes vers la droite, puis tombez dans l'eau. Les hachures rouges vous font redevenir normal. Sautez suffisamment loin pour passer dans les hachures bleues et ainsi pouvoir flotter de nouveau. Progressez ainsi jusqu'à la porte de sortie située tout en bas à gauche.

8.6

Utilisez le rectangle en hauteur qui devient trampoline pour aider le rectangle plat à accéder sa porte de sortie vers la droite. Puis rejoignez la porte de sortie du rectangle en hauteur sans difficulté.

8.7

Utilisez chacun des deux rectangles pour progresser vers la droite. Utilisez-les en tant que trampoline pour sauter les gouffres puis en tant que flotteurs grâce aux hachures bleues. Ainsi, vous actionnez l'interrupteur et ouvrez l'accès aux deux portes de sortie tout à droite de la zone.

8.8

Séquence de plateforme pure pour le rectangle en hauteur seul. Utilisez les hachures violettes pour avoir le double-saut, puis les hachures bleues pour flotter. Pour finir, sautez suffisamment loin pour avoir les hachures violettes en plein vol et ainsi pouvoir effectuer un double-saut salvateur. Vous arrivez ainsi à la porte de sortie.

8.9

Séquence de plateforme pure pour le rectangle plat seul. Allez d'abord vers la gauche et grimpez pour passer dans les hachures bleues. Ceci fait, flottez vers la droite. Remontez et sautez dans les hachures violettes. Vous accédez ensuite à la porte de sortie grâce au double-saut.

8.10

Passez dans les hachures violettes avec le rectangle en hauteur pour passer par-dessus le pilier central jusque dans la zone de gauche où se trouve, en bas, un interrupteur. Il permet l'accès à l'eau et à un mécanisme physique intéressant : en restant bloqué sous l'eau, sous le rebord de gauche, puis en revenant à la surface, les quadrilatères sont éjectés vers le haut. Ainsi, chacun peut accéder à sa porte de sortie.

Y+1, X+1

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Sortie par le magasin de souvenirs

9.1

Niveau tutoriel pour le dernier élément de gameplay du jeu : l'armée des petits carrés. Utilisez-les ensemble comme escalier pour monter sur la gauche, puis pour actionner l'interrupteur. Passez ensuite sur la droite en les utilisant comme trampoline. Ensuite comme plateforme pour atteindre le dernier interrupteur puis aller les empiler pour les placer sur leurs portes de sortie.

9.2

Rien de compliqué ici, chacun des six quadrilatères (dont les cinq petits carrés) doit rejoindre sa porte de sortie. Commencez par les petits carrés en prenant les emplacements au fur et à mesure qu'ils se trouvent sur votre chemin. Finissez par le rectangle en faisant attention lors de la dernière zone d'eau de ne pas passer dans les hachures rouges pour ne pas finir dans les pics de gauche.

9.3

Commencez par faire monter le rectangle en hauteur grâce à la hachure violette. Faites le ensuite flotter (hachure bleue) jusqu'à sa porte de sortie tout à gauche en évitant les hachures mouvantes qui enlèvent la capacité de flotter. Ensuite, passez aux deux autres quadrilatères en empruntant l'ascenseur dont le mouvement fait un angle droit. Une fois en haut, même méthode pour rejoindre les portes de sortie.

9.4

Même chose que précédemment pour les cinq petits carrés et le rectangle. Placez d'abord chacun des cinq petits carrés sur leur porte de sortie respective, en utilisant les hachures vertes qui permettent de changer sa gravité. Une fois chose faite, terminez par le rectangle en le faisant tomber devant sa porte de sortie située en l'air.

9.5

Simple ligne droite exploitant les hachures vertes et les hachures normales qui rétablissent une gravité normale. Ainsi, progressez avec chacun des trois quadrilatères de manière indépendante jusqu'à la droite où se trouvent les trois portes de sortie. Chaque quadrilatère doit emprunter un chemin différent qui dépend de son poids : en bas ou en haut des pics.

9.6

Un niveau très grand dont la seule difficulté relève du grand nombre de quadrilatères que vous pouvez contrôler. Il n'est pas aisé de passer d'un quadrilatère à l'autre sans se mélanger les pinceaux : apprenez si ce n'est pas déjà fait à bien gérer le changement de personnage. Commencez par la zone de gauche en plaçant chaque petit carré sur sa porte de sortie, puis le rectangle. Puis passez à la zone de droite pour réaliser la même manipulation. Dans chacun des deux cas, utilisez les nombreuses hachures de couleur pour changer les capacités de vos quadrilatères et ainsi pouvoir progresser au milieu des plateformes.

9.7

Le principe est simple : faites progresser les trois quadrilatères vers la gauche où se trouvent les portes de sortie. Pour

cela, utilisez les zones hachurées vertes et normales à bon escient mais attention, des pics se trouvent au sol et au plafond. Veillez donc bien à toujours avoir des hachures inversées pour pouvoir redescendre ou inversement pour pouvoir remonter avant d'atteindre les pics. Vous accédez ainsi aux trois portes de sortie.

9.8

Chaque quadrilatère doit atteindre sa porte de sortie qui se trouve en haut à gauche de la zone carrée. De manière régulière passent dans la zone, de bas en haut, des hachures vertes, puis normales, inversant ainsi la gravité. Utilisez donc cela pour permettre à chaque quadrilatère de monter sans problème jusqu'à sa propre porte de sortie.

9.9

Au début du niveau, chaque quadrilatère est affecté à une zone hachurée particulière. Mais vous remarquez que cela n'est pas définitif, car vous pouvez en effet faire passer n'importe quel quadrilatère dans les hachures de couleurs qui vous arrangent pour pouvoir ainsi progresser. Une porte de sortie sur la droite, deux sur la gauche : pour accéder à ces dernières, utilisez le petit rectangle comme plateforme pour le rectangle en hauteur en mode violet comme montré dans la troisième image ci-dessous.

9.10

L'ultime niveau de Thomas Was Alone. Vous contrôlez deux quadrilatères. Le premier est en gravité inversée : grimpez tout en haut et passez dans la zone où une sorte de neige monte. L'autre est en mode double-saut : accédez au même endroit en pure plateforme, en sautant. Une fois réunis dans la zone de neige, activez l'interrupteur pour faire venir les hachures vertes et ainsi monter dans une ultime chute vers le haut. Au bout, les deux dernières portes de sortie du jeu.

Félicitations, vous avez mené chaque intelligence artificielle jusqu'à la lumière de la liberté et avez terminé l'aventure de Thomas Was Alone !

Vous obtenez le trophée or : Thomas n'était pas seul

Les vingt morceaux de trophée

Apparaître

0.3

0.5

Matrice

1.8

1.9

Origine

2.4

2.9

Associations

3.4

3.8

Purger

4.4

4.8

Inverser

5.1

5.4

Itérer

6.2

6.7

Création

7.1

7.10

Génération

8.5

8.10

Y+1, X+1

9.2

9.10

En récupérant les vingt morceaux de trophée du jeu, vous obtenez le trophée argent : La collection

Astuces pour les trophées annexes

Voici une astuce pour glaner en toute simplicité chacun des trois derniers trophées restant :

Succès inestimable

Le premier trophée annexe vous demande de mourir au nombre de cent fois. Ce compteur cumule toutes les morts de toutes les parties confondues. Voici en vidéo une petite astuce permettant d'atteindre de manière rapide et efficace ce nombre de cent décès des petits quadrilatères colorés.

Vous obtenez le trophée bronze : Succès inestimable

Partie intégrante du problème

Le deuxième trophée annexe vous demande de rebondir cent fois sur Laura. Laura est le petit rectangle plat sur lequel il est possible de sauter comme sur un trampoline afin de s'élever haut dans les airs. Voici en vidéo une petite astuce permettant d'atteindre de manière rapide et efficace ce nombre de cent rebondissements sur Laura : ici, le nombre de sauts de chacun des trois personnages est comptabilisé, ce qui permet au total de grimper très vite !

Vous obtenez le trophée bronze : Partie intégrante du problème

Sauteur chevronné

Le dernier trophée à glaner vous demande de sauter 1 600 fois. Il n'y a pas vraiment d'astuce particulière pour ce trophée : si le compte n'est pas atteint après avoir terminé le jeu (c'est normalement le cas à moins que vous ne soyez incroyablement économe sur les sauts), vous pouvez toujours prendre plaisir à sauter encore et encore, ou bien à poser un personnage sur Laura pour rebondir automatiquement jusqu'à atteindre le nombre de 1 600 sauts.

Vous obtenez le trophée bronze : Sauteur chevronné

Tinies

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

001 GASIANDI	026 SPONENCR	051 PERUSMIT	076 ISOSNURS
002 GRCIDEKN	027 LA YHOMI	052 DYSSDEKN	077 HENDWOOD
003 NEBACRUC	028 HENDOUTK	053 DUIRGASI	078 AGONUPS
004 RESTUSHA	029 PAPYEPIP	054 ODORCAUS	079 LANDDIVU
005 ENTRLACO	030 COCKSTUM	055 PEASANCH	080 NICKMAST
006 BOTCREPA	031 ETHIGANG	056 URORDEFE	081 PICKROLL
007 OCTOANUA	032 INLADONC	057 SUBBPICK	082 OUTSSPOT
008 COADSUPP	033 INTEASSA	058 RULASCAR	083 KALAACCE
009 RAWBSKIT	034 MASTWOOD	059 NODUOOPH	084 TELORULA
010 ZANOUILI	035 ABROINST	060 COBEGALE	085 WORKLAUD
011 DENAJOIN	036 BACKBANA	061 TROLTACS	086 GRAIUPLA
012 UAMBTHEA	037 ECLOWHIP	062 PEASUAMB	087 POLOOCTO
013 UNPASUBO	038 GROIIMPO	063 HYLOWIRE	088 REPADETA
014 LANDPAPY	039 CUBACUBA	064 SCIUMINT	089 FELDUNFO
015 PREPPAND	040 DECLDROL	065 EUGERUNE	090 BADIVELL
016 NIFESAIL	041 SIMPUNDE	066 ERUPPLOT	091 PATIBEEF
017 BROCINDI	042 UNHUSCHO	067 MARICONK	092 TITASAUC
018 BUSKPULI	043 LEGAMURA	068 NURSHISP	093 PUPIUNRP
019 LOGIMARA	044 ANIMCATE	069 SNOBHOMO	094 MASTERUP
020 OCTOGLAB	045 LAUGMAGA	070 PORTCARO	095 QUARFELD
021 TRISEMES	046 PALSDYSS	071 CHARGEDA	096 GRIFSIDE
022 CONUJEHO	047 BROCREUE	072 UNNEPOWS	097 WHITUNNI
023 RENDCLIN	048 PORRUNDE	073 POONROMA	098 DOWNINSU
024 NEGAPOLY	049 UIGUAPPER	074 PREAPREP	099 UNLIISOP
025 PETRACCE	050 NONHMISC	075 SAILZOON	100 MUAD DIB

Tomb Raider : Anniversary

© Eidos Interactive

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GUIDE VIDÉO : EMPLACEMENT DES ARTEFACTS ET DES RELIQUES

Pérou

Grèce

Egypte

Ile perdue

Ce guide vidéo est une contribution de Enarpilod.
Voir e|http://www.youtube.com/user/Enarpilod|sa chaîne.

Tomb Raider : La Révélation Finale

© Eidos Interactive / Core Design 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Angokwatt

Pour commencer, vous n'aurez qu'à écouter et suivre le vieil homme. Quand il vous demande de sauter au-dessus de l'eau, n'hésitez pas à plonger d'abord pour récupérer le crâne d'or. Dans la salle suivante, vous devrez éviter le sanglier pour que le vieil homme le tue à votre place. Après avoir franchi la cascade, vous trouverez un autre crâne dans l'eau. Suivez le passage sur votre gauche pour récupérer deux trousses de secours. Sortez de l'eau, appuyez sur le levier et suivez à nouveau l'homme. Montez à l'échelle, activez un autre levier et prenez le passage en bas à droite. Après avoir franchi les barres, évitez les sangliers. Vous trouverez ensuite un autre crâne doré derrière le grand pilier de droite. Vous devrez ensuite ramper dans un passage souterrain(faites un détour par la gauche pour récupérer un crâne supplémentaire puis continuez votre route). Activez le levier dans la pièce au squelette pour libérer le passage bloqué par la grande roue. Franchissez la pièce suivante en rampant pour éviter les fléchettes. Suivez à nouveau l'homme et ramassez le crâne sur l'arrête. Vous devrez ensuite ouvrir une autre porte: escaladez le mur à droite et activez le levier. Continuez ensuite à monter puis rampez dans le passage. Prenez à droite après la sortie et accrochez-vous à la végétation. Vous devrez vous balancer pour atterrir sur votre droite Appuyez ensuite sur le bouton pour ouvrir les portes. Avancez en marchant et laissez-vous tomber dans l'eau. Suivez ensuite le vieil homme et admirez la séquence animée.

La tombe de Seth

Ramassez les torches immédiatement sur votre droite puis avancez et tournez à gauche pour en récupérer d'autres. Descendez et ramassez le fusil à pompe puis continuez sur votre gauche, descendez encore et prenez la grosse trousse de secours. Après la scène animée, tuez le chien qui vous poursuit et montez pour ramasser une grosse trousse de secours. Descendez et suivez le petit passage jusqu'à une pièce éclairée en rouge. Récupérez une autre grosse trousse de secours dans la boite contre le mur de droite. Allez sur la gauche de la pièce et tirez sur la boite la plus proche de l'homme en robe rouge. Faites demi-tour et prenez le petit passage à gauche. Dans la pièce ramassez le matériel et un objet doré (un morceau d'oeil) qui vous permet d'ouvrir la porte dans la pièce où l'homme en robe rouge allumait des torches. Retournez-y et suivez-le en bas des escaliers. Attendez qu'il désactive le piège et traversez l'endroit pour récupérer l'autre morceau d'oeil. Associez les deux morceaux et vous obtenez l'oeil d'Horus. Retournez en arrière et placez l'oeil à droite, dans le symbole contre le mur. Suivez ensuite l'homme en rouge jusqu'à ce qu'il ouvre une porte. Suivez le passage et sautez dans le trou à droite. Ramassez la trousse de secours, faites demi-tour, remontez puis entrez dans la pièce de gauche. L'homme en rouge ne peut pas vous suivre: vous devrez le libérer en tirant sur la chaîne dans la pièce suivante. Reprenez le passage que vous avez pris pour venir dans cette pièce et récupérez les munitions du fusil à pompe. Tirez ensuite sur la chaîne pour ouvrir la porte bloquée de la pièce précédente. Dans cette pièce, vous devrez sauter sur les quatre sections plus claires pour aller vers la porte qui enferme le Sablier éternel. Une nouvelle porte s'ouvre quand vous le ramassez. Progressez jusqu'à une pièce contenant une petite dune, prenez à gauche et suivez l'homme en rouge qui vous attend. Après la scène cinématique avancez jusqu'à la salle avec une grande plate-forme au centre. Montez sur l'arrête en face et utilisez le sablier: le sable disparaît alors de la pièce précédente et révèle une gigantesque statue et un petit chemin. Faite demi-tour et allez dans la salle de la statue. Repérez la bouche de la statue, accrochez-vous à l'arrête puis rampez dans le passage. Avancez dans le noir et laissez-vous glisser le long de la pente pour finir ce niveau.

Les Chambres Sépulcrales

Vous arrivez dans une pièce avec deux statues et un levier. Appuyez dessus pour ouvrir le portail derrière vous. Empruntez le passage et glissez sur la pente. Ramassez la Main d'Orion et sautez rapidement sur la gauche pour éviter

d'être tué par les piques. Continuez à descendre et ramassez les munitions du fusil à pompe pour ouvrir la porte. Suivez le grand hall jusqu'à une section circulaire. Prenez à droite après les piques qui sortent du sol. Traversez la zone suivante jusqu'à ce que vous rencontriez d'autres piques. En les franchissant, vous tomberez automatiquement dans un trou qui vous mènera à un petit passage en dessous. Insérez la Main d'Orion dans l'emplacement sur votre gauche et des lames se mettront à tourner. Passez le piège et sortez à gauche puis traversez le hall jusqu'à une pièce contenant trois sarcophages et une grande statue. Ramassez la trousse de secours à gauche puis sautez à droite dans le trou où vous trouverez une trousse de secours et des munitions. Remontez et retournez à la momie de la salle précédente puis laissez agir Lara. Retournez dans la zone précédente et les sarcophages s'ouvriront puis entrez dans l'un d'eux pour attirer toutes les momies dehors. Ne gâchez pas vos munitions, vous ne pouvez pas les tuer. Vous devrez maintenant déplacer la statue vers le cercle rouge tracé sur le sol. Pour cela, attirez les momies aussi loin que possible dans le grand hall et profitez de leur lenteur. Quand la statue sera en place un passage s'ouvrira dans l'un des sarcophages. Progressez jusqu'à une pièce rouge où vous devrez tuer deux chiens. Montez au fond à gauche. Passez dans la pièce aux deux statues et montez par l'échelle. Prenez à gauche et ramassez le serpent d'or (à gauche de la pièce) puis escaladez l'arrête de l'autre coté de la pièce pour échapper à deux momies. Glissez ensuite le long de la pente et dirigez-vous sur la gauche dès que vous arrivez en bas. Remontez en restant sur la gauche pour éviter les piques puis grimpez par l'arrête. Suivez le chemin sur la droite et récupérez la trousse de secours puis sautez en arrière et accrochez-vous avant de vous laisser tomber. Répétez la même manoeuvre en vous déplaçant vers le droite pour éviter une torche. Dirigez-vous vers l'échelle puis tournez pour traverser le pont. Tuez les deux chiens et montez les marches. Faites un saut en arrière pour descendre sans vous blesser, évitez les piques et escaladez les deux arrêtes (vous pouvez faire un saut en courrant vers une autre arrête pour découvrir un autre secret). Escaladez les murs jusqu'à une petite pièce et appuyez sur le bouton qui s'y trouve. Redescendez à l'entrée de la pièce et prenez la porte noire qui est maintenant ouverte. Montez à l'échelle et appuyez sur le bouton qui ouvre une trappe près des piques. Prenez le passage en face de vous et entrez dans une pièce semblable à la précédente. Descendez par la trappe et récupérez la Main de Sirius. Quittez la pièce par un petit passage sombre qui mène à une échelle. Vous vous retrouvez dans la première pièce. Montez sur les blocs en faisant attention aux piques puis sautez sur la gauche dans la zone d'ombre. Sautez ensuite dans la petite ouverture à droite, entrez dans le hall puis sautez sur le mur pour vous y accrocher et descendre en sécurité. Tirez la chaîne qui ouvre une nouvelle section. Allez du coté droit de la pièce en faisant attention aux momies et escaladez l'échelle puis le bloc en face et faite aussitôt un saut arrière pour ne pas tomber. Rampez ensuite sous les piques pour retourner dans la salle précédente. Allez au fond de la salle et escaladez les blocs. Sautez sur la plate-forme située sous le bouton qui a servi ouvert la trappe puis sautez à gauche pour atteindre une nouvelle pièce. Prenez le Talisman du Scarabée, suivez le passage rouge et tuez les chiens. Continuez sur le chemin autour de la salle qui contient quatre grands piliers. Prenez à gauche ne bas du chemin et vous revoilà dans la grande pièce rouge. Engagez-vous dans le couloir qui mène à un cadavre caché derrière un bloc de pierre et insérez le Serpent doré et le Talisman du Scarabée dans les emplacements à droite et à gauche. La pièce se remplit alors de sable et le cadavre vous attaque. Evitez-le jusqu'à ce que le sable vous permette d'atteindre l'ouverture illuminée.

La Vallée des Rois

Vous êtes attendu par cinq ou six hommes, abattez-les et récupérez des munitions, des trousses de secours et les clés du véhicule bleu. Dirigez-vous vers la gauche et escaladez les blocs dans l'obscurité. Ramassez les munitions et le fusil à pompe puis montez dans la jeep. Dirigez-vous vers le canyon et ralentissez en approchant. Conduisez doucement jusqu'au petit chemin qui termine le niveau.

KV5

Evitez les explosifs lancés par le véhicule vert et les tirs des hommes embusqués. La jeep verte finit par s'arrêter. Descendez aussi et récupérez la trousse de secours et les munitions sur les blocs. Attendez que la jeep verte reparte puis remontez dans votre jeep. Roulez jusqu'à une zone désertique qui contient des statues sur votre droite puis traversez la caverne. Vous pouvez escalader les blocs sur votre droite pour découvrir un secret. Continuez à suivre le chemin puis montez et tournez deux fois sur votre gauche. Un portail noir se trouve sur votre droite. A gauche, récupérez la trousse de secours sur le bloc puis passez par la petite ouverture et escaladez. Vers la gauche sur le chemin, tuez le garde puis continuez jusqu'à un trou où vous découvrirez un secret. Retournez sur vos pas, tournez à droite et grimpez pour accéder à un passage au-dessus de vous. Vous y trouverez une trousse de secours sur la droite et derrière vous... le vide qu'il vous faudra franchir par un saut avec élan pour vous accrocher à la liane et retomber de l'autre coté. En haut à gauche sur le mur se trouve une roue. Sautez et appuyez sur le bouton action, vous entendrez le grand portail noir s'ouvrir. Retournez au portail et prenez le chemin de pierre à gauche. Evitez les lames en zigzaguant puis descendez la pente pour enfin vous tourner sur la droite (attention aux explosifs). Avancez puis arrêtez-vous

devant le trou sur votre droite. Faites un saut avec élan et rattrapez-vous au bord puis descendez jusqu'en bas. Descendez encore jusqu'à une salle au sol rouge, évitez le trou à gauche et montez la pente. Avancez sur la gauche dans l'obscurité et sautez sur le chemin. Marchez tout droit sur le chemin jusqu'à ce que vous soyez entourés de falaises. Continuez jusqu'à une pente et restez sur la gauche pour éviter les piques. Prenez la première à gauche vers une zone désertique. Dans les dunes, dirigez-vous vers la caverne en roulant sur la droite.

Le Temple de Karnak

Escaladez deux blocs sur votre gauche et descendez de l'autre coté. Tuez les scorpions et ramassez la trousse de secours prenez à gauche et passez par la deuxième ouverture puis suivez le chemin. Montez sur deux blocs à droite pour récupérer une trousse de secours. Retournez-vous et laissez-vous tomber dans le petit trou à gauche de l'écran. Rampez vers la droite jusqu'à une grande pièce sombre. Vous y trouverez un secret et un scorpion. Prenez l'ouverture à droite de la grande porte et suivez le chemin (attention aux scorpions). Retournez à la pièce avec le pilier au centre et escaladez en face de vous. Descendez de l'autre coté et entrez par les alcôves à gauche. Sautez sur la gauche au-dessus des trous et montez sur l'arrête à droite pour récupérer les torches. Descendez dans le petit trou puis grimpez dans la salle avec deux rangées de piliers et un escalier. Vous pouvez traverser la pièce grâce aux barres au plafond et tuer les scorpions de l'autre coté. Escaladez sur votre gauche et appuyez sur le bouton. Traversez à nouveau la pièce jusqu'à l'entrée. Une porte s'est ouverte derrière l'escalier, allez-y et appuyez sur le bouton. Descendez ensuite par le trou en bas de l'escalier. N'allez pas dans l'eau, escaladez le bloc derrière vous et récupérez la trousse de secours puis partez par la droite. Escaladez le mur jusqu'à une petite ouverture et suivez le chemin. Descendez dans le chemin en contrebas puis remontez sur votre droite. Rampez dans le petit passage sur la gauche, traversez une pièce et rampez à nouveau dans le passage en face de vous. A la sortie, descendez puis escaladez le mur en face. Laissez-vous tomber et grimpez sur le bloc au milieu de l'écran. Prenez l'ouverture de droite de l'autre coté. Suivez le chemin jusqu'à un petit portail noir, prenez à droite, montez et sautez sur le bloc en face. Appuyez sur le bouton à gauche et portail s'ouvre puis sur le bouton de droite. Sautez encore pour récupérer les munitions et la trousse de secours puis jusqu'au portail. Prenez à droite et ramassez l'amphore numéro 1. A gauche, vous trouverez une trousse de secours et un fusil à pompe. Retournez en arrière jusqu'à la salle aux escaliers et descendez par la trappe. Allez sur la droite et montez sur le bloc. Encore à droite se trouve un emplacement pour l'amphore. Une porte s'ouvre dans la salle où vous avez trouvé l'amphore quand vous la mettez à sa place. Vous n'avez plus qu'à y retourner.

Le grand Hall de l'Hypostale

Commencez par monter sur votre gauche. Passez ensuite à droite jusqu'à une salle et escaladez à droite. Vous verrez une zone avec des ouvertures dans le sol. Sautez vers la gauche et tuez les deux scorpions, puis encore à gauche vous trouverez des munitions pour les UZIs. Suivez le chemin et grimpez jusqu'à des munitions pour le fusil à pompe sur la droite. Repartez en arrière puis descendez sur le chemin inférieur. Continuez à avancer après la séquence vidéo jusqu'à un grand trou que vous devrez sauter en vous accrochant de l'autre coté. Passez à droite par l'ouverture. Dans la pièce suivante, descendez de la corniche et suivez le chemin en pente jusqu'à la fin du niveau.

Le Lac Sacré

Commencez par escalader pour quitter la pièce où vous êtes puis passez par l'ouverture de gauche. Tuez les deux chauves-souris et l'alligator. Montez en face de vous pour récupérer une trousse de secours et passez par la gauche. Tuez un autre alligator depuis la hauteur puis continuez sur la gauche. Escaladez jusqu'à un petit passage où vous devrez ramper. De l'autre coté, descendez du coté gauche de la pièce après avoir tué les deux scorpions. Grimpez sur les blocs jusqu'à des murs couverts de symboles jaunes. Sautez dans l'eau et ramassez les munitions du fusil à pompe. Descendez ensuite vers une autre étendue d'eau. Nagez tout droit puis à droite et sortez de l'eau avant de vous faire dévorer par les deux alligators. Allez sur l'escarpement à gauche pour tuer les alligators depuis la hauteur. Vous pouvez maintenant nager tranquillement jusqu'à une trappe dissimulée sous l'eau. Nagez tout droit dans la zone sombre puis prenez à droite pour ramasser les torches. Vous trouverez une trousse de secours dans un recoin au centre de l'écran. Retournez en arrière dans la section principale, reprenez de l'air et nagez vers la pente où les alligators vous avaient rejoint. Sortez de l'eau et suivez le chemin à droite. Passez par l'ouverture qui ressemble à l'entrée d'une caverne. Allez au fond de la pièce et descendez, retournez-vous et descendez encore trois blocs, enfin laissez-vous descendre le long de la pente. Vous devrez ensuite escalader puis saute en arrière pour atterrir sur la plate-forme noire à droite. Tournez-vous vers la droite et faites un saut en arrière pour atteindre le bloc. Montez encore d'un bloc vers le petit passage et rampez vers la caverne verte. Descendez et tirez sur la chaîne qui ouvre un grand portail sous-marin vers le début du niveau. Retournez jusqu'au portail où un nouvel alligator vous attend. Franchissez le portail et appuyez sur le bouton au-

dessus du bloc rouillé puis nagez vers la plus petite des deux trappes. Franchissez ensuite la porte et allumez une torche puis suivez le chemin jusqu'à deux gros rochers que vous franchirez pour récupérer une grosse trousse de secours. En vous retournant, vous pouvez sortir de l'eau à gauche, grimper et ramasser des munitions pour le fusil à pompe. Allez de l'autre coté de la pièce et récupérez d'autres munitions. Retournez à l'endroit où vous avez ramassé la grosse trousse de secours près des deux pentes et nagez à travers le petit passage. De l'autre coté se trouve un grand miroir sur le mur. Vous y distinguerez la sortie au plafond. Nagez vers cet endroit et faites surface pour reprendre de l'air. Montez sur le rebord et descendez le chemin puis emparez-vous de l'amphore numéro 2 sur le piédestal. Vous pouvez maintenant passer par la deuxième trappe dans la salle principale. Avant cela, vous pouvez ramasser des munitions d'UZI des deux cotés de la salle.

Le Temple de Karnak

Nagez vers le bord et sortez de l'eau. Montez sur les deux blocs en face puis sur un troisième à droite. Marchez tout droit jusqu'à l'ouverture et descendez puis prenez la première à droite et enfin tout droit. Là, vous pourrez déposer l'amphore numéro 2 dans son emplacement. Après une nouvelle séquence animée vous pourrez sauter dans l'eau et aller au fond de la salle pour récupérer les munitions de UZI derrière le monument en haut des marches. Prenez le passage derrière vous et suivez le chemin. Escaladez le bloc et descendez de l'autre coté. Il y a trois alligators dans cette zone mais vous pouvez déjà en tuer deux depuis la hauteur. Une fois qu'ils sont morts, sautez dans l'eau et ramassez les munitions pour le fusil à pompe. Vers la gauche, vous pouvez voir un artefact enfermé dans une cage. Suivez le petit passage dans l'eau et montez sur le rebord. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la cage et allez chercher la Déesse du Soleil et la Clé de l'Hypostale. Remontez sur les blocs de droite et rejoignez la salle du monument. Rampez dans le petit espace au-dessus jusqu'à une salle avec un grand pilier. Vous devrez vous débarrasser de deux hommes avant de continuer votre route par le petit passage de gauche dans le sable. Descendez puis montez à gauche pour arriver dans une pièce où se trouve un autre homme. Quittez la pièce en prenant deux fois à droite, tuez un dernier garde et prenez encore à droite par la porte pour quitter le niveau.

Le Grand Hall de l'Hypostale

Grimpez et prenez à gauche en faisant attention aux ouvertures où est caché un homme ressemblant à un assassin. Prenez ses munitions d'UZI et allez à gauche tuer deux scorpions. Retournez dans l'autre sens et ramassez la trousse de secours et les torches. Montez à gauche sur le petit bloc du centre. Plus haut à gauche se trouvent des munitions pour le fusil à pompe. Prenez ensuite à droite vers le fond de la pièce (attention à l'assassin), et escaladez le bloc. Sautez par-dessus le trou puis traversez la zone suivante en vous accrochant au plafond. Allez vers la gauche pour atterrir sur une plate-forme. A gauche, vous pouvez sauter sur une autre plate-forme pour ramasser des munitions de fusil à pompe. Sautez en face et récupérez les torches. Sautez en arrière sur la plate-forme centrale et utilisez les barres au plafond pour vous laisser tomber dans la pièce. Débarrassez-vous des deux assassins (attendez qu'ils baissent leur garde pour tirer). Passez ensuite à gauche dans la zone suivante puis sautez en face et accrochez-vous à l'arrête. Montez et prenez l'ouverture qui mène dans une pièce où vous ramperez par le petit passage de droite. Suivez le passage jusqu'à une serrure où vous insèrerez la Clé de l'Hypostale pour ouvrir la porte voisine. Passez la porte et débarrassez-vous de deux assassins et récupérez le UZI! Grimpez sur les blocs au fond de la pièce puis tournez-vous vers la gauche pour sauter sur la section centrale. Vous pourrez utiliser les barres au plafond mais un assassin viendra de la pièce voisine et vous fera tomber. Tuez-le de loin puis entrez dans la salle de droite. Tuez un autre assassin et traversez la pièce pour ramasser les torches puis montez sur les blocs de pierre, juste en dessous vous verrez un garde que vous pourrez abattre. Sautez sur la gauche et utilisez les barres pour aller au fond de la pièce puis sautez pour activer le bouton noir qui abaisse un pont. Retournez au centre de la pièce par les barres et cette fois tournez à gauche pour rentrer dans la pièce suivante. Toujours accroché aux barres, tournez à droite et lâchez-vous au-delà de la plate-forme aux deux piliers, tuez un assassin et retournez sur les barres tout droit jusqu'au pont. Lâchez-vous et rattrapez-vous au rebord, montez sur le bloc au-dessus de vous et faites demi-tour. Sautez en face et traversez le pont. Vous arrivez à un pilier soutenant un rocher. Tirez sur le rocher pour le faire tomber et passez par le trou qu'il fait dans le sol. Descendez à gauche dans une pièce sombre qui contient une chaîne que vous ne pouvez pas encore tirer. Il y a une tour et trois chemins dont deux ont des échelles. Ils mènent à des pièces fermées par des rayons lumineux. Retournez d'où vous venez et prenez le chemin de Gauche jusqu'à une trappe et une échelle. Sautez sur l'échelle pour entrer dans une pièce rouge. Dirigez-vous jusqu'au levier et actionnez-le. Dans les pièces, il y a trois mécanismes. La première pièce contrôle le rayon de droite. La pièce du milieu contrôle le rayon du centre: actionnez-le deux fois. La dernière pièce contrôle le rayon de gauche: actionnez-le une fois pour qu'ils soient tous alignés. Les trois rayons touchent la tour de verre que vous pouvez maintenant escalader pour obtenir le Disque Solaire que vous devrez utiliser au lac sacré. Redescendez et prenez le petit passage près du rayon central.

Le Lac Sacré

Avancez au-delà des portes et associez la Déesse du Soleil au Disque Solaire pour créer le Talisman solaire que vous déposerez sur la pique qui sort du sol. Après une scène cinématique, les trois portes s'ouvrent. Prenez celle de gauche et descendez jusqu'à l'eau, ramassez les munitions d'UZI et fusil à pompe. Montez sur le rebord puis aussi haut que vous pouvez et faites un saut en arrière sur les rochers pour récupérer les torches. Revenez ensuite en arrière et prenez la porte de droite pour ramasser une trousse de secours, enfin prenez la porte centrale et montez sur les rochers les plus hauts à droite. Avancez en vous accrochant aux rebords puis tournez à gauche. Récupérez la trousse de secours et les munitions de fusil à pompe puis laissez-vous tomber. Retournez sur les rochers à l'entrée et accrochez-vous aux barres et traversez la pièce. Lâchez-vous et rattrapez le bord puis entrez dans le petit passage en rampant. Ramassez les munitions d'UZI à gauche puis partez à droite. Escaladez les rochers en face de vous et sautez pardessus le trou en courrant. Laissez-vous tomber puis montez sur votre gauche. Descendez dans la pièce en dessous, tournez à gauche et pénétrez dans une pièce où vous trouverez des torches et des munitions pour l'UZI. Quittez cette pièce et prenez à gauche puis passez entre deux grandes statues qui gardent un portail. Le niveau se termine quand vous approchez de la serrure sur le mur de droite.

Le Temple Funéraire de Semerkhet

Commencez en tirant sur le vase à droite pour récupérer une trousse de secours, et sur la gauche des munitions d'UZI. Avancez tout droit puis glissez le long de la pente jusqu'à la séquence animée. Vous devrez ensuite vous accrocher au plafond pour éviter les araignées. Allez jusqu'au bout des barres puis glissez sur la petite pente. Sautez sur le mat, descendez d'un niveau puis sautez en arrière. Sautez au-dessus du trou à droite et tirez sur le vase pour ramasser une trousse de secours. Marchez jusqu'au coté opposé et ramassez le bâton au sol puis utilisez-le avec la torche: vous voilà avec de la lumière gratuite. Descendez dans la pièce suivante en faisant attention aux araignées et appuyez sur les trois boutons dans les alcôves. Remontez vite dans la pièce du dessus, une porte s'y est ouverte. Après ce passage, il y a des grandes portes oranges sur votre gauche que vous pouvez pousser. Montez sur les blocs et descendez d l'autre coté. Tournez à gauche et vous trouverez une salle avec une échelle sur la gauche qui mène à un secret. Redescendez et passez par l'ouverture en face de vous. Montez ensuite par l'échelle de droite et tuez les deux chiens dans la salle parsemée de trous crachant du feu. Quand les flammes se rétractent, ramassez la trousse de secours et tirez sur les leviers à gauche, à droite puis au centre. Passez par l'ouverture de droite, sautez dans l'eau et ressortez du coté gauche. Il y a six petits leviers à actionner dans cette salle: commencez par celui qui n'est pas éclairé et ramassez les munitions de fusil à pompe. Le suivant est sur la gauche, ensuite tournez le dos au premier levier et allez actionner celui qui est en face de vous. Les flammes disparaissent derrière vous, allez actionner le levier qu'elles dissimulaient puis celui à droite. Une plate-forme descend dans la pièce où vous avez tué les deux chiens. Faites demi-tour et appuyez sur le dernier levier quand les flammes se rétractent. Remontez de l'autre coté de la pièce et passez par les barres pour retourner dans la pièce où vous avez tué les chiens. Avancez et escaladez le bloc noir derrière la plate-forme puis montez sur celle-ci. Faites des pas de coté jusqu'à son angle à droite puis faites un saut avec élan vers le bord opposé. Suivez le chemin et appuyez sur le levier à gauche pour éteindre les flammes. Retournez dans la pièce à la plate-forme et suivez la pente jusqu'au piédestal, puis appuyez sur le bouton. Remontez la pente et sortez de la pièce. Montez sur l'escarpement le plus haut et suivez le passage. Descendez deux fois pour revenir au niveau principal. Allez du coté opposé, grimpez à l'échelle puis passez par l'ouverture dans le toit. Montez à l'échelle, descendez d'un coté ou de l'autre et enfin entrez dans la pièce pour déclencher la séquence animée. Vous arrivez devant trois dalles (rouge à gauche, verte devant et bleue à droite). Pour déplacer une pièce verte, marchez sur la dalle verte et activez le déplacement sur le mur de gauche. Débarrassez-vous de toutes les pièces. Descendez ensuite par l'échelle et retournez dans la partie principale de la pièce. Sautez dans le trou de gauche et laissez-vous glisser le long des pentes. En bas, ramassez les carreaux d'arbalète empoisonnés puis en sautant derrière vous les munitions du fusil à pompe. Descendez par le mat, allez au bout de l'escarpement puis descendez par l'échelle et sautez en bas. Vous aurez besoin de quatre objets pour rentrer dans cette pièce. Remontez les deux échelles et retournez à l'entrée de la pièce. Faites de pas de coté tout le long de l'arrête sur la gauche puis sautez (avec élan) pour vous accrocher aux lianes. Tournez sur votre droite et balancez-vous pour atterrir en sécurité. Montez l'escalier jusqu'à l'ouverture suivante, tuez les deux chiens puis entrez. Appuyez sur le bouton et admirez le travail des marteaux. En arrière dans le hall, tirez la plaque verte vers les marteaux. Elle se brise et vous obtenez le morceau de cartouche numéro 1. Retournez dans la pièce aux lianes et rampez par le petit espace en bas de la pièce. Dans la salle où vous arrivez, utilisez la même technique que précédemment pour obtenir le morceau de cartouche numéro 2 puis associez-les pour créer le Cartouche de Râ. Retournez en arrière et utilisez le Cartouche sur une des portes. Tuez les chiens, entrez puis sautez à droite pour attraper le petit levier. Allez tout droit, montez sur le mat et sautez en arrière. Là vous devrez déplacer les grosses

pièces en faisant attention aux flammes pour récupérer un autre Cartouche. Ouvrez la deuxième porte et montez les escaliers en tournant à gauche. Dans la pièce, évitez l'esprit du feu en descendant de l'escarpement. Tournez à droite puis remontez pour entrer dans une pièce et appuyez sur un bouton.
Un bloc se lève et dévoile un esprit de l'eau (il y a deux trousses de secours dans cette salle). Retournez à l'entrée de la salle de l'esprit du feu puis balancez-vous de liane en liane jusqu'au bout de la salle et là, tournez à gauche et sautez sur le rebord puis entrez dans la pièce. Sautez sur le bloc puis montez au mat et faites un saut arrière au niveau de l'escarpement. Appuyez sur le bouton à droite en sautant. Vous descendrez d'un niveau mais pourrez remonter par le mat. Cette fois, passez à gauche par le passage étroit et récupérez un bâton. Montez sur le chemin et sautez sur les rochers en face. Tournez-vous à gauche, tuez les chauves-souris et retournez vers le bouton noir. Sautez (sans l'activer) puis lâchez votre bâton dans le trou. Descendez, récupérez-le et amenez-le dans la salle de l'esprit du feu. Allumez les torches et vous entendrez un bruit. Faites demi-tour et descendez par la trappe. Suivez le chemin et sautez encore. Prenez de l'élan, sprintez puis plongez pour éviter les lames. Dans la salle, ramassez le matériel puis revenez en arrière et laissez-vous tomber dans la trappe piégée. Sautez rapidement sur les rebords, suivez le chemin. Retournez là où vous avez ramassé le bâton et prenez le passage sombre. Sautez sur les blocs et suivez le couloir. Arrivé près de la porte noire, sautez dans la salle en contrebas et prenez la première à gauche.

Le Gardien de Semerkhet

Marchez dans pièce, descendez par le trou et glissez le long de la pente. Sprintez et plongez pour éviter le piège dans le couloir. Tournez à gauche, évitez le même piège et descendez la pente. Admirez la carte de l'Egypte puis prenez la pente de gauche et à droite rampez par le petit passage. Actionnez le mécanisme pour ouvrir la porte du fond (attention aux fosses à pieux). Passez rapidement sur la gauche pour franchir la porte avant qu'elle ne se referme. Continuez à courir à causes des lames puis sautez à droite et vous verrez un objet sur un piédestal. Ramassez-le par derrière pour éviter les lames. Passez à gauche et descendez en évitant les trous, rampez par le petit passage et laissez-vous tomber dans la salle de la carte. Déposez l'objet dans son emplacement et rayon détruira un temple sur la carte. Récupérez la clé et insérez-la dans l'interstice sur le mur à droite. Descendez par la trappe à votre droite jusqu'à la pièce suivante. Tournez à droite et suivez le hall, avancez jusqu'au milieu de la pièce suivante et ramassez la trousse de secours. Appuyez sur le bouton de gauche pour ouvrir laporte et sprintez pour distancer le taureau. Allez jusqu'à la salle sombre du fond et montez vers la grande porte noire. Ramassez un bâton, retournez à la salle précédente (attention au taureau) et allumez votre torche grâce à celle du mur. Revenez en arrière et allumez les deux torches dans la salle sombre: une porte s'ouvre alors. Descendez récupérer le matériel dans la pièce puis retournez dans la salle où vous avez ramassé la trousse de secours. Utilisez les barres pour éviter le taureau et retournez au début de la zone et rampez par le petit passage à gauche. Prenez la première à gauche et pénétrez dans une pièce où vous devrez courir pour éviter les flammes. Allez jusqu'à l'échelle au fond et sautez pour l'attraper puis montez. A gauche, ramassez les munitions du fusil à pompe en appuyant sur le bouton et à droite les carreaux explosifs pour l'arbalète. Appuyez sur les boutons quand les flammes se rétractent pour récupérer encore un peu de matériel. Fuyez quand les araignées arrivent et retournez dans la salle aux barres avant le petit passage. Attendez devant la porte bloquée que le taureau charge et écartez-vous. Passez par l'ouverture et utilisez la même technique pour que le taureau appuie sur les trois énormes boutons. Deux portes s'ouvrent au fond de la pièce, prenez celle de droite. Tournez deux fois à droite et montez à l'échelle. Suivez le chemin pour ramasser les munitions et la trousse de secours. Retournez à la salle précédente, prenez la porte de gauche et montez à l'échelle.

Un train à travers le Désert

Appuyez sur le levier pour ouvrir la porte coulissante. Sautez, entrez par la porte et tuez l'assassin. Prenez la porte suivante et sautez sur wagon de sable. Tuez les deux assassins, sautez sur le wagon suivant puis montez sur le toit par une des échelles. De là, tuez les assassins et descendez dans les wagons pour récupérer le matériel. Sur le troisième wagon, faites un saut normal et accrochez-vous au rebord pour franchir le trou puis remontez en sécurité. Ce wagon a une échelle sur la gauche, prenez-la et tuez un assassin. Dans le dernier wagon, accrochez-vous encore au rebord et descendez dans le wagon par la porte qui s'ouvre. Ramassez la trousse de secours et les munitions. Quittez ce wagon en vous accrochant aux rebords et passez le coin du wagon jusqu'à une ouverture. Récupérez le pied de biche et les munitions. Utilisez le pied de biche sur le mécanisme au sol et appuyez sur le bouton. Faites demi-tour, tuez l'assassin et passez par la porte qui s'ouvre. Sautez sur wagon rempli de sable, passez dans le wagon suivant et tuez l'assassin. Montez sur la partie noire la plus élevée du wagon et tuez les assassins. Continuez votre chemin jusqu'au premier bouton que vous avez activé et utilisez le pied de biche sur le mécanisme pour terminer le niveau.

Alexandrie

Suivez le chemin, prenez la première à gauche et montez. Dirigez-vous vers le centre de la ville, tuez deux scorpions et un garde puis allez vers la droite. Entrez dans le bâtiment et tuez l'assassin. Allez dans la partie gauche de la ville, prenez le petit et ramassez les munitions devant la cage métallique. Derrière la cage se trouve une moto. Après l'angle, entrez dans le bâtiment et montez les escaliers rouges. A gauche récupérez les munitions et le viseur laser sur le coffre puis tuez l'assassin sur le balcon. Si vous quittez et revenez deux fois dans la maison, vous verrez une séquence vidéo vous donnant quelques explications. Depuis le balcon vous voyez un bouton à activer du coté de la bibliothèque. Allez à gauche sur le balcon et sautez en face puis à droite pour vous accrocher au toit de la bibliothèque. Décalez-vous jusqu'au bouton, lâchez-vous et activez-le. La porte s'ouvre, entrez et ramassez une trousse de secours et des munitions. Retournez à l'endroitoù vous avez tué le dernier assassin et allez à droite derrière le bâtiment. Tournez encore à droite, tuez l'assassin et ramassez la trousse de secours. Revenez en arrière et prenez le passage de droite.

Les Ruines Côtières

(La meilleure méthode pour se débarrasser des squelettes est de les faire tomber dans les fosses ou dans l'eau avec le fusil à pompe ou les carreaux explosifs).
Suivez le chemin et passez sous l'arche à droite. Tirez sur le panneau pour entrer dans le jeu d'aventure Egyptien. Allez tout droit et descendez les escaliers. Allez à gauche vers le cercueil. Tournez à gauche et suivez le passage jusqu'au panneau "entrée interdite". A droite se trouve une voyante. Descendez les escaliers et sautez vers le centre au-dessus de la section du bas. Avancez d'environ trois pas et sautez au-dessus des piques. Le miroir vous montre où se trouve l'arbalète et les fosses à pieux. Servez-vous en pour quitter la zone. Retournez jusqu'au cercueil et prenez à droite vers la pyramide. Jouez au jeu de tir (et gagnez) pour recevoir un jeton que vous utiliserez en retournant chez la diseuse de bonne aventure. Récupérez la corde en échange du jeton. Montez sur la hauteur pour ramasser la poignée cassée et le crochet. Associez-les pour obtenir un grappin et utilisez-le pour récupérer les clés dans la cage près de l'entrée. Tournez à droite, montez et passez sous l'arche de droite. Sautez dans l'eau puis remontez sur la droite. Sautez à nouveau pour vous accrocher au mur et rampez dans le petit passage. Sautez et grimpez sur l'échelle à droite. Allez jusqu'à l'entrée, prenez à droite et allez jusqu'à l'ouverture suivante. Tuez les squelettes avec des carreaux explosifs et montez sur les blocs jusqu'au coté opposé. Récupérez le matériel sur les rochers. Dans la zone en dessous se trouve une roche accrochée à une corde. Descendez par l'échelle, ramassez le bâton et allumez-le, brûlez la corde pour faire tombe le rocher et rampez par le petit passage. Utilisez le pied de biche pour ouvrir la grille et montez pour terminer le niveau.

Les Catacombes

Descendez jusqu'à une pièce contenant des piliers brisés. Entrez dans la pièce de droite et escaladez les blocs à gauche. Poussez le bloc et sol s'élève près d'un pilier. Déplacez-le sur le dessin au sol. Passez par la porte qui s'ouvre alors pour éviter l'esprit maléfique. Descendez à droite jusqu'à une pièce, prenez le passage de droite et dans cette salle, l'esprit disparaît dans un vase. Allez à l'autre bout de la salle jusqu'à un grand précipice. Montez sur le mat et faites un saut en arrière pour voir la porte du coté gauche de la pièce. Descendez par le mat et dépassez un vase sur la droite. Une grande porte de pierre s'ouvre, entrez dans la pièce et appuyez sur le bouton à gauche. Les quatre murs se lèvent et vous vous retrouvez dans une vaste zone. Allez jusqu'à l'extrémité à droite et vous verrez des lianes. Sautez sur la première puis sur celle de gauche et enfin sur les roches. Courez puis sautez pour vous accrocher à l'échelle naturelle en face et descendez jusqu'en bas. Le passage termine le niveau mais retournez d'abord dans la pièce aux lianes, tournez à gauches puis montez l'échelle et l'escalier. Descendez ensuite le long de la pente jusqu'à l'eau. Sortez de l'eau par la petite pente et prenez l'escalier puis sautez sur la droite. Sautez en face et accrochez-vous au bord puis remontez. Sautez encore tout droit et poussez le levier puis montez sur le bloc qui s'élève. Faites ensuite un saut avec élan pour atteindre l'autre coté. Montez jusqu'au vase qui contient des munitions. Allez de l'autre coté et traversez grâce aux barres. L'esprit maléfique vous attaque encore. Continuez à avancer jusqu'au bouton sur lequel vous appuierez pour élever d'autres blocs. Entrez dans la pièce et débarrassez-vous des deux morts-vivants. Vous pouvez maintenant sauter en face. Courez et sautez à nouveau tout droit, puis recommencez à droite. Sautez dans l'angle de couleur verte. Sautez encore et rattrapez le rebord puis déplacez-vous latéralement. Allez ensuite au fond à gauche du hall (détruisez le vase et prenez les munitions), puis alignez-vous avec les lianes et sautez. Allez jusqu'au rebord le plus éloigné et débarrassez-vous des squelettes depuis la falaise. Sautez sur la plate-forme centrale et prenez le trident sur le piédestal. Tuez le squelette qui se réveille alors puis quittez la zone en courant vers la gauche pour éviter le dernier squelette. Sautez au-dessus du trou et montez à l'échelle. Dans la pièce en haut évitez le squelette, ramassez le trident puis sautez sur le mat pour vous échapper. Des munitions sont cachées dans un vase de la pièce au-dessus. Continuez à monter et faites un saut en arrière pour atteindre la zone suivante. Suivez le chemin et passez la porte. Vous vous retrouvez dans une salle que vous avez déjà visitée. Retournez dans la très grande salle, prenez à droite et sautez sur

l'échelle pour atterrir sans dommage. Entrez du coté droit dans la pièce contenant des soldats squelettes. Cette pièce a un très haut plafond, prenez à gauche et allez au fond de la pièce. Grimpez sur l'échelle rocheuse en faisant attention aux squelettes. Sautez au-dessus du trou jusqu'au fond de la section et récupérez la trousse de secours sur les rochers. Faites demi-tour et prenez à droite, sautez deux blocs (attention aux squelettes) et continuez. A droite, faites un saut avec élan pour récupérer les munitions de fusil à pompe. Sautez sur la gauche jusqu'à l'échelle et montez. Arrêtez-vous sur la gauche et ramassez les munitions puis marchez le long du chemin pour récupérer un autre trident. Sautez le par-dessus le trou puis jusqu'à la section du milieu. Sautez à droite sur la plate-forme suivante puis au-dessus du trou et enfin prenez à droite. Sautez ensuite sur la plate-forme grâce à la liane. Tournez-vous à gauche et débarrassez-vous du squelette puis retournez là où vous avez atterrit. Sautez vers la pièce orange et montez au mat, montez ensuite à l'échelle. Sautez en diagonale sur les blocs puis avancez tout droit. Dans la salle suivante, récupérez le trident et courez jusqu'à l'échelle grise. Suivez le passage jusqu'à la sortie du niveau.

Le Temple de Poséidon

Suivez le passage puis sautez pour attraper l'échelle et descendez. Tournez à gauche et entrez dans le hall rouge. Rentrez dans la grande pièce et débarrassez-vous des deux squelettes. Avancez et passez par l'ouverture au fond de la pièce. Descendez dans le trou dans la salle suivante puis rampez dans l'obscurité. Montez sur les rochers et récupérez les munitions dans le vase de droite. Tournez à droite, dans la pièce le vase de droite contient des munitions. Faites un grand saut pour quitter la pièce en évitant les squelettes. Prenez la salle de droite (avec la grande statue). Sautez à gauche puis faites tomber les squelettes dans l'eau. Sautez sur la statue et placez un trident sur le bâton puis revenez au pied de l'échelle rocailleuse vers le début du niveau. La pièce est maintenant remplie d'eau, retournez jusqu'au hall rouge. Traversez cette pièce et passez dans la zone à gauche d'une grande statue. Sautez sur le rebord puis avancez en rampant. Utilisez un autre trident sur le bâton de la statue dans la salle suivante pour faire s'écouler l'eau dans une autre section. Débarrassez-vous des squelettes puis revenez à l'endroit où vous avez rampé, accrochez-vous au rebord et décalez-vous vers la droite pour détendre sans vous brûler. Passez sous l'arche et entrez dans la salle avec deux arrivées d'eau. Prenez le passage de droite jusqu'à une pièce avec un mat et une autre statue. Montez sur le mat, sautez en arrière et allez dans la deuxième pièce pour récupérer les munitions dans le grand vase. Traversez la voie d'eau et placez le trident. Débarrassez-vous des squelettes puis descendez le long du mat et entrez dans la pièce principale où il y a maintenant trois voies d'eau. Prenez à droite dans la pièce à la statue, allez jusqu'au fond et prenez deux fois à gauche au coin. Montez par l'échelle rocailleuse dissimulée dans le décor et arrêtez-vous à gauche. Allez tout droit vers la pièce à la statue et récupérez les munitions dans le grand vase. Montez sur la statue et placez le dernier Trident sur le bâton. Retournez à l'échelle rocheuse et descendez tout en bas (attention à l'attaque de l'esprit maléfique) puis sautez dans l'eau en contrebas. Nagez vers le fond et passez par l'ouverture, continuez jusqu'à ce que vous puissiez faire surface et sortez de l'eau par la pente. Montez les marches et passez rapidement dans la salle suivante. Détruisez les vases pour faire disparaître les esprits puis allez sur le coté gauche de la pièce et appuyez sur le bouton, ce qui ouvre une trappe en face. Récupérez le Gant gauche dans le coffret et passez par la porte qui s'ouvre du coté gauche. Montez sur le mur au fond à gauche et rampez dans le passage.

La Bibliothèque Perdue

Prenez tout droit puis à droite et rampez dans lepetit passage. Descendez de la hauteur et tournez à gauche, vous verrez une lanterne allumée. Suivez le chemin et entrez dans la grande pièce. Ouvrez toutes les portes bleues sur les cotés et rentez par celle qui a un vase sur la gauche. Avancez jusqu'à une pièce où vous pourrez combattre les guerriers qui vous poursuivent avec leurs haches (tuez-les en tirant d'abord sur la gemme située sur leur poitrine). Retournez jusqu'à la salle principale puis jusqu'au mat et agrippez-vous pour descendre doucement. Lâchez-vous au bon moment pour éviter les lames qui tournent. Une fois en bas, remontez au niveau des lames et récupérez le matériel dans les vases derrière vous. Redescendez au sol puis suivez le chemin sur la gauche jusqu'à de nouvelles lames. Montez d'un niveau et sautez en arrière sur les marches. Entrez dans la pièce avec un grand mécanisme de chaque coté. Tuez le guerrier et utilisez le pied de biche pour arracher l'Etoile dorée du dessin sur le pilier. Descendez derrière le mécanisme de gauche pour récupérer une trousse de secours et des munitions. Remontez et allez du coté gauche de la grande arche puis montez à l'échelle près du pilier gauche. Descendez par le mat à gauche dans la pièce suivante. Tuez les deux guerriers et continuez, puis descendez dans le trou à droite. Débarrassez-vous du solide cavalier et trouvez une pente raide avec de cordes qui pendent. Tirez avec l'arbalète sur le rocher en équilibre au-dessus à gauche. Une porte secrète s'ouvre à coté: montez et ramassez la trousse de secours et les munitions. Rampez par le petit passage et montez à l'échelle. Prenez la première à gauche puis descendez sur la droite et utilisez la gemme pour ouvrir le passage. Tirez ensuite la chaîne qui ouvre une autre porte en dessous de la pièce où vous êtes. Quittez cette pièce par l'ouverture à droite et entrez dans la salle avec les grandes chaînes. Franchissez les deux pièces en évitant

les chaînes jusqu'à la salle avec un mécanisme et deux flammes. Allez du coté gauche dans une pièce avec de la fumée et un autre mécanisme. Ouvrez la trappe sur le sol et sautez dans l'eau. Nagez vers le fond puis prenez à droite jusqu'à une pièce où vous pourrez faire surface. Récupérez deux autres étoiles avec le pied de biche. Retournez à la salle où vous avez tué les deux guerriers et descendez par le mat après la salle avec les deux mécanismes. Evitez les lames et montez par le mat de droite jusqu'à la pièce principale avec les portes bleues. Prenez la dernière porte à gauche et rentrez dans la salle du globe. Utilisez une étoile sur le globe gauche puis déplacez-le sur le trou juste derrière vous. Maintenant, au tour de celui de droite: déplacez-le derrière le globe central. Ouvrez la dernière porte et mettez le dernier globe dans le dernier trou. Prenez la porte qui s'ouvre à gauche et récupérez la trousse de secours dans le vase. Prenez à gauche et descendez jusqu'à une pièce avec pentacle sur le sol. Abaissez toutes les manettes, grimpez sur les deux hauteurs puis sautez dans l'eau à gauche pour tuer l'esprit du feu qui arrive. Entrez dans la salle suivante et continuez tout droit jusqu'à une nouvelle salle. Descendez l'escalier et continuez jusqu'aux portes. Ouvrez-les et allez à gauche pour ouvrir les portes bleues de ce coté du hall. Passez deux pièces à droite du balcon et descendez la pente. Après la séquence animée, courez tout droit puis sautez à droite pour éviter le rocher qui vous suit. Tuez le guerrier qui arrive et remontez jusqu'à l'endroit d'où venait le rocher. Appuyez sur le bouton à gauche et un bloc s'élève dans la salle. Montez le plus haut possible et sautez vers les statues à gauche de la salle. Une fois sur la tête des statues, tirez sur la corde et entrez dans la bouche qui s'ouvre en glissant en arrière et en vous baissant à l'intérieur de la bouche. Montez au mat puis avancez jusqu'à la porte qui s'ouvrira quand vous approcherez. Prenez deux fois à gauche puis tenez-vous sur une grille dans la salle, ramassez la torche derrière vous et allumez-la sur un piédestal. Sortez de cette pièce, prenez à gauche et suivez le passage. Attirez l'esprit du feu en arrière jusqu'à l'eau puis revenez dans cette nouvelle salle avec des sortes de planches sur le sol. Brûlez-les avec la torche puis ramassez la Partition sur le sol. Quittez cette pièce par la droite et escaladez la hauteur et ouvrez les portes bleues. Retournez à la salle du globe puis dan celle du pentacle et escaladez à nouveau. Allez jusqu'au balcon et à gauche dans la pièce suivante. Prenez à droite dans une pièce avec une harpe et un autel de pierre. Utilisez la Partition avec l'autel et une porte s'ouvrira à gauche. Suivez le passage, tirez sur la chaîne, passez par la porte et sautez du balcon.

Le Hall de Déméter

Suivez le passage dans la grande pièce avec des portraits sur le mur du fond. Passez à droite, suivez le passage jusqu'à un petit hall avec un piédestal à droite et prenez le noeud des Pharaons. Sautez dans la salle en contrebas et prenez ma direction opposée. Après la séquence animée, vous devez tuer les hommes de Von Croix. Déplacez la lanterne et passez par la porte qui s'ouvre à gauche.

Les Plaines Côtières

Sortez de l'eau et courez vers la trousse de secours et les munitions puis montez sur la petite hauteur où vous trouverez les lunettes brisées de Von Croix. Montez à l'échelle puis allez dans l'eau et engagez-vous dans le petit passage en évitant le requin (!) . Nagez vers la droite et sortez de l'eau près de la chute. Courrez dans l'autre sens et utilisez le pilier des pharaons. Allez du coté gauche de la chute et utilisez le noeud des pharaons.

Le Temple d'Isis

Une grille se lève alors et vous pouvez passer dessous. Montez l'escalier jusqu'à une grande pièce. Continuez sur le petit chemin et tuez les squelettes. Descendez jusqu'à l'eau et nagez jusqu'à la salle suivante où vous trouverez trois portes vertes. Prenez à droite, tuez l'oiseau. Passez dans la pièce de droite avec une grande statue de femme. Montez à gauche et récupérez un scarabée noir avec le pied de biche puis faites la même chose de l'autre coté. Poussez les blocs et descendez dans le trou au milieu de la pièce. Montez sur la droite puis récupérez la clé sur le piédestal et poussez le panneau sur la gauche. La porte de pierre dans la salle avec la statue de femme s'ouvre à nouveau. Retournez dans la pièce de l'oiseau et tirez sur les tables pour ramasser du matériel. Faites de même dans la section suivante puis entrez dans la salle avec la pyramide noire. Utilisez un scarabée sur elle et une porte s'ouvre. Descendez dans le liquide pourpre près de la pente pour récupérer deux autres scarabées sur le mur en haut de la pente à droite. Revenez dans la pièce à la pyramide et placez les scarabées dans les emplacements. Ramassez-en un autre à l'autre bout de la pièce et placez-le avec les autres: il n'en manque plus qu'un. Retournez dans la pièce avec des marches partant dans trois directions différentes et prenez à droite dans le palais de Cléopâtre. Sautez dans l'eau vers la fontaine, faites surface de l'autre coté et actionnez la manette derrière le bloc. Une plate-forme descend. Allez dans le temple à droite en haut des marches. Tournez à gauche et montez la pente jusqu'à une pièce avec une porte. Utilisez le pied de biche sur la porte et suivez le passage jusqu'à une autre porte que vous devrez forcer aussi. Sautez dans le trou à gauche et glissez jusqu'à l'eau avant qu'elle ne s'enflamme. Montez par la droite et faites demi-tour puis sautez par-

dessus l'eau pour enfin utiliser le pied de biche sur le dernier scarabée. Marchez jusqu'à l'arrête et tournez Lara sur la gauche puis sautez en face. Faites un saut de coté pour tomber à travers les flammes. Montez sur l'arrête puis retournez à la salle de la pyramide. Insérez le dernier scarabée pour obtenir un scarabée mécanique. Utilisez la clé avec ce dernier puis quittez le niveau.

Le Palais de Cléopâtre

Dépassez la fontaine jusqu'à la pente qui vous a menée au scarabée et prenez à droite et suivez la section en détruisant les tables pour récupérer du matériel. Allez tout droit après la dernière table et vous verrez un symbole de scarabée sur le sol. Utilisez le scarabée mécanique et des piques apparaissent devant. Traversez les piques en restant un pas derrière le scarabée puis récupérez-le de l'autre coté. Récupérez le Gant droit dans la pièce avec deux lames qui claquent l'une contre l'autre. Prenez à droite dans le hall et utilisez à nouveau le scarabée pour éviter les piques. Montez les marches et prenez la première à droite dans une salle où deux lames claquent derrière vous récupérez le matériel puis tournez à droite et évitez les squelettes. Quittez ma pièce par la gauche puis montez les marches, tournez à droite, descendez et entrez dans la salle. Ramassez là aussi le matériel et débarrassez-vous de l'oiseau et du squelette. Descendez à droite et remontez en face pour ramasser des carreaux explosifs. Faites demi-tour, sautez et accrochez-vous en face pour quitter la zone. Au-dessus à gauche, il y a une manette et deux portes: sautez pour l'activer. Traversez les deux zones avec les piques après la petite pièce et ramassez les munitions. Revenez en arrière dans la pièce avec les deux volées de marches. Montez sur le bloc et sautez à gauche pour vous accrocher à l'arrête. Déplacez-vous de coté jusqu'à ce que vous puissiez remonter et détruisez la table pour récupérer les munitions. Entrez dans la pièce et tournez à gauche pour éviter les lames, ouvrez le coffret et récupérez le brassard droit. Revenez là où vous avez ramassé des munitions pour fusil à pompe et l'arbalète. Un passage s'est ouvert à gauche, détruisez les tables et récupérez un noeud des pharaons dans le coffret de droite. Sortez, prenez deux fois à gauche puis une fois à gauche et insérez le noeud dans la fente du mur puis passez par la porte qui s'ouvre. Montez sur l'arrête puis descendez après la séquence animée sur le bloc en dessous et sautez sur la gauche. Traversez par les barres puis tirez le bloc. Tuez l'oiseau puis montez en haut des blocs et récupérez la trousse de secours dans la table. Activez les manettes à droite et à gauche en sautant et en remontant à chaque fois. Tuez un nouvel oiseau et remontez: deux portes se sont ouvertes. Passez à droite et activez la manette cachée pour récupérer la poignée ornementée. De l'autre coté, récupérez l'effigie d'Hathor. Associez ces deux objets pour obtenir le Gardien du Portail. Ouvrez la dernière porte grâce au Gardien et descendez les escaliers. Tuez les deux amazones puis avancez et récupérez le brassard gauche. Prenez la porte de l'autre coté et sautez dans l'un des deux trous pour finir le niveau.

La Cité des Morts

Tuez l'homme sur la hauteur à gauche et récupérez son revolver. Prenez la moto et renversez l'homme suivant. Roulez au-delà de la mitrailleuse qui vous tire dessus jusqu'à la hauteur. Suivez le chemin en montant jusqu'à un cadavre sur une grille, déplacez le cadavre et récupérez la trousse de secours à droite. Prenez à gauche par le petit chemin, puis encore à gauche jusqu'au fond de la section. Montez à gauche sur le tas de charbon et rampez dans le petit espace. Descendez activer le bouton et retournez à la grille qui est maintenant ouverte. Maintenant vous pouvez sauter sur la hauteur et ramper dans le petit passage. Allez au bout de ce hall obscur et vous verrez une grille. Appuyez ensuite sur le bouton et la porte au-dessus de la grille s'ouvrira. Retournez à la moto et partez tout droit jusqu'à une sorte de colline escarpée. Assurez-vous d'être à pleine vitesse et défoncez les barricades, remontez sur la moto et foncez pour détruire la cloison. Descendez à la première à gauche et récupérez la trousse de secours. Montez sur la hauteur, sautez jusqu'à l'eau puis remontez sur la gauche. Suivez le hall puis prenez à droite dans une pièce sombre. Ramassez le matériel puis descendez sur votre droite jusqu'à une salle avec un nouveau cadavre. Allez au pied des marches roses et reculez de trois pas. Tirez dans la grille avec les munitions explosives de l'arbalète. L'esprit du froid vous poursuivra, montez alors les marches et sautez dans l'eau. Le courrant vous amènera jusqu'à un endroit où vous pourrez faire surface. Sautez de la hauteur et vous revoilà dans la salle aux marches roses. Cette fois l'eau est gelée et vous traverser et appuyer sur le bouton. Prenez la porte qui s'ouvre près du cadavre. Montez la pente et entrez dans la pièce avec des torches sur le mur. Entrez dans la pièce avec une porte bleue au fond que vous pourrez ouvrir avec le pied de biche. Ramassez le matériel, faites demi-tour, prenez à gauche, montez sur les deux hauteurs et enfin prenez à droite. Sautez en face et rampez par le petit passage puis sautez de l'autre coté. Suivez l'escarpement en vous accrochant au rebord et remontez dès que vous le pourrez. Sur le mur près de la porte du début, activez le bouton en sautant pour ouvrir la grande porte noire. Passez la porte, sautez dans la pièce, descendez les marches puis suivez le chemin. Montez en haut des escaliers et continuez jusqu'à une rampe. Allez chercher la moto là où vous êtes tombé puis amenez-la à la rampe. Prenez de l'élan et sautez puis suivez le chemin à droite jusqu'à une pente raide qui monte sur la gauche. Dirigez-vous vers la droite, sautez sur la hauteur et activez la manette. Prenez ensuite la pente et vous revoilà aux

escaliers. Passez tout droit par l'ouverture qui s'est créée. Montez sur la hauteur, tournez à droite et montez encore. Suivez le chemin jusqu'à une grande ouverture et récupérez les munitions de revolver à droite. Sautez avec élan pour passer par la porte. Tirez sur l'hélicoptère et son explosion détruira les mitrailleuses. Sautez sur la hauteur et appuyez sur le bouton à droite, des portes s'ouvriront à l'opposé de la ville. Revenez en arrière et sautez sur la falaise en face de la mitrailleuse détruite. Faites un saut arrière pour descendre et retournez à la moto près des marches. Remontez sur la moto et prenez à droite en haut des marches. Prenez ensuite à gauche et descendez la pente vers la partie principale de la ville. Montez sur la colline puis suivez le chemin à droite. Prenez ensuite la première à droite et allez jusqu'au portes.

Les Chambres de Tulum

Prenez à droite et renversez l'homme qui se trouve là puis accélérez et sautez le trou en restant sur la gauche. Dépassez les marches et prenez à gauche. Descendez de la moto et montez sur la hauteur. Passez à gauche par la grande ouverture, puis prenez la deuxième à gauche pour ramasser la trousse de secours et le revolver à grenades. Retournez en arrière et prenez à droite vers une section avec une ouverture au fond et une hauteur à gauche. Montez dessus puis sautez en face. Sautez et accrochez-vous au rebord à gauche puis décalez-vous sur la droite. Montez par l'ouverture puis sautez sur l'échelle à droite. Décalez-vous sur la droite pour faire le tour et atterrissez sur la hauteur. Prenez à droite dans un petit passage et montez sur la hauteur. Continuez à droite jusqu'à une ouverture. Passez-la et appuyez sur le bouton. Retournez au sol par-là d'où vous venez et prenez à gauche par la plus grande ouverture. Prenez le chemin à gauche et poussez sur la roue à droite pour ouvrir la grande porte et entrez avant qu'elle ne se ferme. Montez sur la hauteur puis prenez l'échelle au fond et suivez le hall jusqu'à la sortie.

Les Portes de la Citadelle

Sautez, prenez à droite et montez sur la hauteur. Descendez après la scène cinématique, récupérez les munitions puis suivez le chemin à droite puis gauche jusqu'à une grande ouverture. Prenez à gauche, récupérez les grenades puis retournez sur le chemin. Après la montée, une hydre cracheuse de feu sort du sol. Après la séquence animée, sprintez pour dépasser le monstre par la droite, courrez jusqu'au chemin à gauche et suivez-le jusqu'à une petite hauteur sur la droite puis montez-y. Tuez les alligators et montez sur la hauteur de droite. Tournez à droite vers les trois leviers et appuyez sur celui du milieu. Faites demi-tour, sautez sur la hauteur à droite de la salle, faites encore demi-tour et accrochez-vous au rebord au-dessus de vous pour monter. Retournez-vous et activez le levier numéro quatre. Retournez aux trois leviers, activez le numéro un puis le deux et les coffres derrière vous s'ouvriront dévoilant des trous. Sautez par le plus éloigné des leviers. Utilisez votre pied de biche au fond pour ouvrir une porte. Allez dans le deuxième trou et activez le levier qui s'y trouve. Ressortez rapidement pour éviter les insectes et prenez à gauche vers la porte qui s'est ouverte. Suivez le passage jusqu'à la séquence animée. Tuez les chauves-souris d'en haut puis sautez à la liane pour atterrir de l'autre coté sur la hauteur. Tournez à gauche et sautez sur le toit en pente. Marchez jusqu'au bord et sautez sur la hauteur légèrement sur la gauche puis faites demi-tour et tuez les guêpes géantes qui vous attaquent. Sautez ensuite à gauche, tournez à droite puis sautez sur le mur et accrochez-vous. Descendez un peu puis décalez-vous sur la droite pour vous lâcher sur la zone en dessous. Tournez à gauche, sautez, accrochez-vous et montez sur la hauteur. Tournez-vous et tuez la guêpe puis sautez et accrochez-vous aux barres. Allez de l'autre coté, lâchez puis accrochez-vous au rebord. Décalez-vous sur la gauche puis rampez dans le petit passage. Ramassez la trousse de secours, descendez puis sautez sur la hauteur à gauche. Faites ensuite un saut avec élan pour vous accrocher en face puis suivez le chemin jusqu'à une ouverture et grimpez sur la hauteur. Sautez, puis tuez les guêpes et les chauves-souris. Dirigez-vous ensuite vers la gauche de la jeep et récupérez la bonbonne d'oxyde d'azote. Montez sur la hauteur puis sautez vers la zone sombre entourée de pentes raides. Retournez jusqu'au mur près de l'hydre et montez puis rampez par le passage. Descendez de l'autre coté et récupérez le matériel. Suivez le passage puis passez dans l'interstice à droite. Prenez à gauche en sortant et suivez le chemin jusqu'à l'homme étendu par terre et quittez le niveau.

Les Chambres de Tulum

Avancez et descendez par l'échelle. Prenez à droite dans le hall puis encore à droite jusqu'à une hauteur avec une pente raide de l'autre coté. Evitez le Minotaure et prenez le chemin à gauche. Descendez de la hauteur avec une grande structure à droite et montez sur votre moto. Prenez ensuite la grande ouverture à droite puis la pente pour quitter le niveau.

Les Tranchées

Après la pente, descendez de la moto et prenez à droite. Montez sur la hauteur après le palmier puis suivez le chemin et prenez à gauche. Tuez le garde derrière le mur blanc et continuez sur le chemin jusqu'à la prochaine ouverture. Courrez dans la pièce jusque derrière la grille pour éviter les tirs de la mitrailleuse. Rampez jusqu'à voir un trou du coté gauche où il y a une autre mitrailleuse. Rampez jusqu'à la grande grille et levez-vous puis tirez sur le réservoir d'essence blanc et vous détruirez les mitrailleuses. Sautez ensuite le grille puis hissez-vous sur la hauteur. Descendez, suivez le passage embrumé puis rampez par l'interstice de gauche en évitant les courants d'air froid. Avancez rapidement pour tuer l'homme qui vous tire dessus. Ramassez la trousse de secours, faites demi-tour et prenez à gauche dans le hall bleu. Montez à gauche et tirez en face sur le réservoir blanc pour détruire une autre mitrailleuse. Retraversez le passage avec les jets d'air froid et prenez à gauche. En haut de chemin, tournez-vous à droite, tuez le garde à droite puis avancez. Au fond, prenez à droite dans le passage avec de nouveaux jets d'air. Ramassez la clé de codage et retournez en arrière. Avancez jusqu'au mur, accrochez-vous et décalez-vous pour descendre sur le plateau suivant. Tuez le garde à droite avant la jeep. Allez à gauche du moteur et utilisez votre pied de biche pour récupérer un morceau de tuyau et combinez-le avec l'oxyde d'azote. Retournez en arrière jusqu'à la mitrailleuse de gauche. Montez pour récupérer une trousse de secours, faites demi-tour, sautez en face et décalez-vous sur la gauche. Descendez, retournez à la moto et remplissez le réservoir avec l'oxyde d'azote. Vous pourrez maintenant "sprinter" avec la moto. Retournez dans les Chambres de Tulum en sautant.

Les Chambres de Tulum

Tournez à droite en arrivant puis accélérez pour sauter au-dessus du trou. Prenez ensuite à gauche puis passez par la porte de droite après avoir tué l'homme au lance-grenades. Prenez à droite vers la porte avec un symbole puis à gauche en bas de la pente. Avancez, prenez la première à droite puis entrez dans la pièce. Ramassez le bâton derrière le bloc à gauche. Faites demi-tour puis allez dans la pièce où vous avez descendu la pente. Prenez à droite dans le hall puis à gauche et arrêtez-vous au milieu de la pente. Tuez le garde, ramassez votre bâton et descendez jusqu'à la porte. Arrêtez-vous et lâchez le bâton près du hall de gauche. Ouvrez la porte bleue, ramassez votre bâton. Entrez, allumez votre torche puis ressortez sous le tir d'un homme que vous pourrez tuer après avoir déposé votre torche dans la salle précédente. Montez ensuite sur la hauteur au fond cette pièce, avancez le long de la pente et activez les tourniquets. Entrez par la porte qui s'ouvre. Activez le levier à gauche et regardez tomber la grille. Faites demi-tour, passez par la porte, prenez à droite et descendez dans la pièce principale. Retournez là où était la torche et prenez à droite dans cette pièce. Montez sur le bloc et faites un grand saut vers la hauteur à gauche. Tirez dans une boite bleue pour récupérer des munitions, puis dans la deuxième à gauche dans la pièce pour découvrir une porte fermée en face. Prenez les munitions à droite et tenez-vous en face de la porte. Tirez sur la serrure à droite jusqu'à ce qu'elle se brise puis passez par la porte. Il y a un interrupteur dissimulé dans la boite. Utilisez le bouton action pour récupérer le clé du toit. Repartez en arrière jusqu'au niveau principal, retournez aux tourniquets, montez et prenez la première à droite. Prenez deux fois à gauche et descendez pour prendre votre moto. Faites demi-tour et sautez puis prenez deux fois à droite pour quitter le niveau.

Les Tranchées

Montez les marches et descendez de la moto vers le milieu. Montez sur la hauteur à droite et sautez pour activer l'interrupteur du toit pour ouvrir la porte. Sautez et accrochez-vous à gauche pour passer dans le petit espace. Descendez, tournez-vous et récupérez les munitions. Tournez à droite et passez dans le petit espace du haut. Sortez en marche arrière, accrochez-vous et déplacez-vous vers la droite. Trouvez un endroit pour tirer sur le passage obstrué jusqu'à ce que vous puissiez passer. Déplacez-vous sur la gauche en vous accrochant au rebord et descendez sur le plateau où vous pourrez vous tenir debout. Avancez et sautez jusqu'aux barres puis traversez jusqu'à l'autre coté. Atterrissez dès que vous le pouvez et tuez l'homme avec une mitrailleuse en bas à gauche. Passez à gauche et récupérez la trousse de secours. Faites demi-tour et allez au fond de la pièce vers les deux grandes portes. Utilisez la clé du toit pour entrer. Allez jusqu'au bout du hall éclairé en rouge puis sautez en face, accrochez-vous et décalez-vous sur la gauche jusqu'à une ouverture qui vous permettra de remonter. Allez au fond de la pièce et tuez l'homme à gauche. Regardez à droite et tirez sur le bouton. Tournez-vous, descendez et prenez à gauche pour remonter sur votre moto. Partez vers la gauche jusqu'à deux escaliers qui montent, prenez le premier à droite. Prenez de l'élan, accélérez et sautez par la petite ouverture. Descendez de la moto, prenez à droite et montez par l'échelle.

Les Rues du Bazar

Descendez de l'échelle et prenez à droite. Après la séquence animée, ramassez l'objet que vous a jeté l'homme. Allez à gauche vers la petite table et ramassez la poignée. Allez ensuite derrière la voiture bleue et récupérez l'objet qui se

trouve derrière. Retournez là où se trouve l'homme et appuyez sur le mécanisme rouge au sol près du mur droit puis passez par la porte qui s'ouvre. Montez sur votre droite et rentrez dans le petit passage, ramassez la trousse de secours et ressortez. Tournez à droite et montez par l'échelle. Avancez sur la hauteur, sautez aux barres pour redescendre sur la hauteur suivante et passer finalement par le petit espace au fond à droite. Associez l'objet que vous avez récupéré derrière la voiture avec la poignée et utilisez-le sur le mur noir un peu plus haut. Tournez-vous à droite puis sautez par l'ouverture au-dessus. Passez par la droite pour éviter les insectes puis déplacez la caisse qui bloque le passage. Bougez ensuite la caisse de droite vers l'éclair. Sautez là où se trouvait la caisse, prenez à gauche et avancez jusqu'au bout du pont bleu. Sautez pour attraper l'échelle, déplacez-vous sur la gauche et lâchez-vous dans la section sombre. Tournez à gauche, sautez sur le chemin avec deux pentes à droite et à gauche. Au fond à droite, ramassez le matériel puis retournez sur la hauteur après le pont près de l'échelle. Passez à droite puis faites un saut en arrière et laissez-vous glisser en appuyant sur le bouton pour vous rattraper au rebord. Attendez que Lara se décale puis glissez jusqu'au sol. Faites demi-tour et allez jusqu'au prochain passage, prenez la première à droite et descendez la pente pour entrer dans la pièce suivante. Descendez à droite jusqu'au corps décapité. Prenez l'objet qui se trouve au sol, associez-le avec celui que vous avez déjà pour obtenir un détonateur. Un taureau rentre alors et dévaste la pièce. Tenez-vous devant chaque caisse pour que l'animal les défonce et ramassez le matériel. Allez près des caisses à gauche pour y attirer le taureau puis escaladez et passez par l'ouverture. Passez à gauche et tuez l'homme qui se trouve là. Prenez deux fois à gauche jusqu'à l'ouverture sous un grand trou. Montez par le chemin et sortez du niveau par la droite.

Les Tranchées

Marchez tout droit vers le palmier, montez sur la hauteur et prenez les marches à droite. Suivez le chemin jusqu'à l'ouverture principale avec des marches dorées. Montez dans la pièce au-dessus et prenez à droite. Sautez sur la hauteur dans le sable et tournez à droite. Sautez en face et retournez jusqu'à votre moto. Remontez l'échelle et retournez dans le bazar.

Les Rues du Bazar

Sautez en arrière et descendez en dessous, faites demi-tour et allez jusqu'à la porte. Suivez le petit passage et passez par la porte. Dès que vous entrez, tuez l'homme qui vous attaque, tournez à gauche et continuez à avancer. Tournez à droite et récupérez les munitions au sol. Retournez sur le passage principal et passez par l'ouverture à gauche.

Les Tranchées

Utilisez le détonateur pour détruire les mines dans la zone. Sautez par le portail avec le crâne et activez l'interrupteur sur le gauche du mur. Passez par la porte qui s'ouvre à droite du mur, prenez votre moto et revenez. Renversez l'home qui vous attend et prenez à droite par la pente pour sortir.

Les Portes de la Citadelle

Sautez par la gauche de la rampe à vitesse maximale. Evitez les alligator et suivez la route. Vous rencontrerez un homme et verrez un séquence animée qui terminera le niveau.

La Citadelle

Avancez de quelques pas et admirez la scène qui montre la possession de Von Croix. Allez au fond de la pièce et montez par les escaliers à gauche. Dans la pièce, prenez à droite puis activez l'interrupteur dans la salle suivante: les grandes portes s'ouvriront dans la pièce du départ. Ramassez le bâton sur le sol à droite, allumez-le avec une des torches sur le mur puis retournez à la salle principale. Sautez avec la torche pour mettre le feu à la corde là où elle est attachée au mur. Montez dans la pièce au-dessus, descendez par le trou et prenez le passage de droite (toujours avec votre torche). Allez au fond à gauche de la pièce pour ramasser les munitions au sol. Faites demi-tour et passez dans la section suivante, puis sautez sur la hauteur de gauche après la scène cinématique. Jetez la torche et rattrapez-vous au rebord de gauche. Décalez-vous sur la gauche, lâchez puis rattrapez le rebord en dessous. Décalez-vous sur la gauche jusqu'au bout, lâchez-vous et rattrapez-vous à nouveau. Continuez à vous déplacer de cette manière jusqu'au petit passage où vous pourrez rentrer. Descendez dans l'eau et sortez par le petit passage à droite. A la sortie, laissez-vous tomber et appuyez sur le bouton de saut. Laissez Lara sauter deux fois puis rattrapez-vous au rebord et remontez dessus. Décalez-vous sur la gauche pour récupérer une trousse de secours, faites demi-tour et sautez de l'autre coté de la pièce. Tuez l'homme qui vous tire dessus et montez l'escalier. Passez à droite, débarrassez-vous de vos ennemis et

montez le chemin pour activer l'interrupteur. Tournez sur la gauche et descendez. Ramassez la trousse de secours, suivez le chemin et descendez deux volées de marches. Entrez dans la salle de la boussole et déplacez les blocs sur les positions correspondantes (marquées au sommet des blocs). Passez par la porte qui s'ouvre sur la gauche et descendez dans le trou. Dans l'eau, il y a un gros tuyau et un passage à droite, allez y récupérer les munitions puis revenez à la salle de la boussole. Prenez à droite, tuez les hommes qui vous attaquent et activez l'interrupteur. Retournez à la pièce dans le passage Nord, descendez et nagez jusqu'à une pièce avec un interrupteur au plafond et activez-le. Retournez dans la salle avec le gros tuyau, sautez du coté ouest et activez l'interrupteur au fond du passage. Passez ensuite par la porte qui s'ouvre, tuez le garde et tirez sur la chaîne. Montez sur la hauteur et passez par la porte qui s'est ouverte puis suivez le chemin vers la droite en rampant. Après les scènes animée avec les chevaliers, montez sur la petite pente jusqu'à ce que vous voyez des morceaux de bois bloquant le passage. Tuez les squelettes en les attirant vers le trou, sautez sur la hauteur et ramassez les munitions à droite puis les torches plus loin. Sautez au milieu du passage et marchez jusqu'au reflet dans l'eau.

Le Dédale du Sphinx

Avancez et tuez les deux gardes à droite puis récupérez le clé d'argent. Prenez à droite et placez la clé sur le coté pour ouvrir la grande porte. Entrez, tuez les deux gardes et prenez à droite vers le fond de la salle. Montez en haut des deux pentes et sautez pour activer les deux interrupteurs. Passez par la porte qui s'ouvre, tuez l'assassin et glissez le long de la pente de droite jusqu'à une corniche. Tournez à droite, sautez et glissez puis rattrapez-vous au rebord pour faire un saut en arrière vers la surface plane. Faites demi-tour et sautez en avant, sautez sur la hauteur de gauche puis tuez l'homme à droite du trou. Faites ensuite un saut avec élan au-dessus du trou à droite. Sautez sur la pente de droite et passez par la porte bleue. Déplacez l'étagère métallique sur la droite, tirez sur la petite grille et prenez le passage. Dans la pièce suivante, tuez les gardes et récupérez les lames métalliques dans les boites. Activez l'interrupteur à droite et tuez les gardes puis passez par la porte. Sautez de nouveau au-dessus du trou en face puis celui de gauche. Descendez à gauche puis sautez sur la hauteur et encore une fois à gauche Tournez-vous à droite, sautez sur la hauteur suivante puis sur la pente pour quitter la zone des trous. Prenez à droite et suivez le chemin principal jusqu'à la pierre tombale à droite. Allez à droite et descendez la pente puis sautez sur la hauteur à droite. Allez jusqu'à l'extrémité droite et sautez, tuez l'assassin qui descend vers vous puis montez sur le bloc pour en abattre un deuxième. Récupérez la poignée dans la boite la plus éloignée au fond à gauche et associez-la à la lame de métal pour obtenir une pelle. Allez du coté droit (vers les pavés arrondis) et utilisez la pelle à l'endroit le plus fragile. Lara tombe dans le trou et vous passez au niveau suivant.

Sous le Sphinx

Dans la pièce après la grille métallique, attirez les taureaux vers les pièces du fond et appuyez sur l'interrupteur pour les enfermer. Ramassez les torches à gauche près d'un squelette ainsi que le morceau de papier. Examinez-le et vous verrez quels boutons vont avec quelles lettres sur le mur. Appuyez sur le bouton de l'oiseau à droite, sur les lames à gauche puis sur le bouton du milieu. Faites demi-tour et passez par la porte de droite. Sautez au-dessus du fossé et prenez à droite par-dessus une deuxième fosse. Avancez jusqu'aux deux sphinx entourant un portail. Regardez chaque pente avec les jumelles et notez les combinaisons de lettres, elles représentent les portes que vous devez ouvrir dans la salle aux boutons. Retournez-y. Pour la porte deux: bouton droit, centre puis gauche. Avancez jusqu'au squelette, prenez à droite et passez la porte. Tournez à droite et sautez sur la hauteur, marchez sur la gauche et sautez en face. Tournez à gauche, sautez sur la droite et sautez encore jusqu'en haut de l'escarpement. Partez à gauche et rampez par le passage puis tournez à gauche vers le pierre de Maat. Quittez la section principale où vous avez sauté et rampez dans le passage de droite, prenez deux fois à gauche et appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir le portail à l'entrée de cette section. Retournez à la pièce aux boutons et pour la salle suivante, appuyez au milieu, à gauche puis à droite. Prenez cette porte, sautez le fossé, tuez les alligators et appuyez sur les quatre interrupteurs sur les cotés de la pièce. Sautez ensuite au centre pour ramasser la pierre de Kherpri. Sortez du trou, sautez à l'est et activez l'interrupteur pour ouvrir la porte qui vous ramènera aux boutons. Faites gauche milieu droite pour la porte suivante. Faites demi-tour, partez à gauche par le chemin jusqu'à la porte. Il y a neuf interrupteurs dans cette salle, tournez-vous vers la gauche et commencez par l'interrupteur de droite. Allez vers le mur opposé et ramassez la pierre de Ré près de l'interrupteur de droite. Evitez les scarabées et retournez à la pièce aux boutons. Faites milieu droite gauche pour ouvrir la dernière porte. Rebroussez chemin et prenez cette fois à droite vers la dernière porte. Allez jusqu'au fossé et sautez à droite. Allez jusqu'au bout de l'avancée et faites un grand saut sur la gauche puis sautez dans l'eau. Allez à droite au fond de l'eau et suivez les virages puis prenez à droite. Nagez tout droit et activez l'interrupteur puis retournez à l'entrée près du fossé. Replongez sur la gauche cette fois puis encore à gauche quand le chemin se sépare pour ramasser une trousse de secours. Faites demi-tour, nagez tout droit jusqu'à un interrupteur que vous activerez. Retournez à l'entrée, plongez

à nouveau et cette fois passez tout droit. Tournez à droite, suivez le passage et prenez en bas à gauche. Continuez tout droit jusqu'en bas de la section et suivez le chemin à droite. Nagez vers le haut et activez l'interrupteur puis retournez à l'entrée. Sautez à nouveau, prenez à gauche puis à droite et activez un nouvel interrupteur. Retournez à l'entrée, sautez, prenez à droite puis montez. Continuez jusqu'à un dernier interrupteur qui ouvre le portail dans la salle principale. Ramassez la pierre d'Atum et retournez à l'entrée. Repartez tout droit puis descendez la pente, sautez sur la hauteur puis sur la pente qui s'éloigne de cette section. Retournez à la salle aux trois boutons, allez vers le squelette et montez vers la porte du centre. Sautez les fossés et insérez les quatre pierres dans les emplacement sur le mur pour ouvrir le portail. Allez dans la pièce suivante et sautez pour vous accrocher aux barres. Passez au-dessus du trou et tournez à droite de l'autre coté pour entre dans la pièce. Prenez les quatre écriture et passez par la porte qui s'ouvre. Evitez les tentacules, sautez à gauche vers la pièce suivante puis à droite au milieu pour éviter les lames. Avancez et faites un grand saut puis accrochez-vous aux barres jusqu'à l'autre coté.

La Pyramide de Menkaure

Avancez puis montez sur les hauteurs à gauche. Tournez-vous vers le nord, accrochez-vous et ouvrez la porte. Tournez à gauche, sautez sur la hauteur et tuez le scorpion qui se dirige vers vous. Tournez à gauche après les rochers et tuez un deuxième scorpion et un homme qui vous attaque. Partez en sens inverse et prenez à gauche aux rochers pour ramasser une trousse de secours. Ressortez et continuez sur la gauche au niveau des roches. Faites un grand saut au-dessus du trou, avancez sur le chemin du milieu et tuez le scorpion. Prenez à droite puis la première à gauche et sautez en face. Tuez le scorpion et la guêpe. Tournez vers la droite, sautez et continuez à appuyer sur le bouton, après trois saut, Lara sera sur la pente de l'autre coté du trou. Tuez la guêpe puis montez vers le trou suivant. Prenez à droite et passez par la porte verte puis tuez le scorpion qui s'attaque à un homme, vous récupèrerez ainsi la clé de l'armurerie et la clé des gardes. Récupérez aussi le matériel et retournez au trou précédent. Accrochez-vous au rebord et dirigez-vous vers la pyramide. Lâchez-vous au bout et progressez sur la pyramide en sautant par-dessus les pentes trop raides jusqu'à l'entrée. Tuez la guêpe, insérez la clé des gardes dans la serrure et entrez.

Dans la Pyramide de Menkaure

Evitez les pendules et allez en haut de l'escalier. Tirez sur l'étoile qui tombe et fait un trou dans le sol de la salle suivante. Descendez les escalier et sautez dans le trou, avancez et sautez à la liane pour passer la fosse. Passez l'ouverture, tuez les momies et passez à droite au-dessus de la fosse. Activez l'interrupteur et retournez en arrière puis cette fois prenez à gauche. Dirigez-vous vers les hauteurs au fond, montez sur l'étoile géante, utilisez le pied de biche et récupérez la clé de l'ouest. Retournez dans la zone des pendules en haut des escaliers et prenez le passage de droite puis descendez la pente jusqu'à une zone sombre. Avancez en rampant pour éviter les lames. Tournez-vous ensuite vers le nord et sautez en utilisant le bouton d'action pour ouvrir la porte, escaladez et vous vous retrouvez dehors derrière la pyramide. Suivez le passage à droite et vous voyez de grand trou du niveau précédent. Activez l'interrupteur de gauche pour faire descendre le haut de la pyramide. Retournez par là où vous êtes sorti de la pyramide et sautez sur l'espace à gauche du canyon. Montez sur la hauteur puis sautez sur la gauche sur la surface plane. Sautez en arrière et accrochez-vous pour descendre cette section de la pyramide. Une fois en bas, allez à gauche vers une fosse à pieux et franchissez-la. Accrochez-vous aux barres au-dessus de vous et avancez en faisant attention au pendule, sautez et accrochez-vous au rebord. Sautez au-dessus des deux fosses suivantes en évitant les nouveaux pendules. Tirez sur la chaîne, revenez en arrière d'une fosse seulement et accrochez-vous aux barres pour rejoindre la porte qui s'est ouverte. Allumez une torche, glissez le long de la pente et sautez pour éviter les piques. Sautez au-dessus du trou opposé et accrochez-vous au rebord pour y descendre puis avancez dans les bosses.

Le Dédale du Sphinx

Sortez du trou et descendez la pente jusqu'à la zone plane, tournez à gauche, sautez sur la hauteur puis en haut de la pente raide. Utilisez la clé des gardes pour ouvrir la porte du fond et franchissez-la.

Le Mastabas

Allez tout droit, tuez le loup puis prenez à droite. Allez jusqu'à un grand camion et tuez un autre loup. Récupérez le jerrycan près des pompes puis partez par la première à gauche vers des falaises. Ouvrez la porte de droite et entrez dans le bâtiment, ouvrez la trappe et descendez, tuez le loup et remontez le chemin jusqu'à une fourche et prenez à droite. Montez sur la hauteur au bout et débarrassez-vous de vos agresseurs avant de continuer. Tirez dans la bouche des quatre têtes de loups pour les fermer et passez par la porte qui s'ouvre derrière vous et ramassez l'outre d'eau.

Retournez au cul-de-sac et montez sur la falaise de droite pour sauter en face puis passez par la porte. Prenez à gauche par la trappe puis suivez le chemin et prenez la première à droite. Continuez jusqu'à une salle avec quatre têtes de loups et appliquez la même méthode que précédemment pour récupérer le sac de sable derrière la porte. Retournez là où vous avez pris à droite et tournez à gauche. Continuez, tuez le loup dans le passage à gauche et prenez à droite. Tuez un autre loup à gauche et continuez puis montez sur la hauteur pour sortir par la porte. Avancez là où la pierre avance le plus et sautez sur la hauteur de droite. Sautez avec élan légèrement sur la droite, jusqu'à la zone entourée de falaises rocheuses. Suivez le chemin puis descendez par la trappe. Avancez puis prenez deux fois à droite, ramassez une torche et suivez le chemin jusqu'à une salle avec trois têtes de loup. Allumez une torche et passez par la porte qui s'ouvre. Remplissez votre outre dans l'eau et utilisez-la sur l'écaille de gauche, puis utilisez le sac de sable sur celle de droite. Enfin arrosez celle du centre avec le jerrycan et allumez-la avec la torche. Passez la porte qui s'ouvre et prenez à droite puis prenez la clé du Nord: la porte s'ouvre. Tirez sur les têtes de loup, traversez la salle aux écailles et passez dans la pièce qui vient de s'ouvrir. Tirez à nouveau sur les têtes de loups et montez les escaliers. Suivez le chemin et prenez la première à gauche pour ramasser une trousse de secours puis reprenez le chemin. Montez sur la hauteur au fond et tuez les scorpions, faites ensuite des pas de coté à gauche et sautez sur la hauteur. Tournez à droite, faites un saut en arrière et montez pour passer par la porte. Descendez par la trappe, suivez le chemin et prenez la première à gauche pour récupérer des munitions puis retournez sur le chemin. Au bout, montez, tuez le loup et entrez dans la pièce. Sautez par la trappe, suivez le chemin et prenez à gauche puis tirez dans les têtes de loup et passez par la porte. Utilisez le pied de biche sur la statue de droite et entrez par la porte de droite. Tirez à nouveau sur les têtes de loup et prenez la clé du Sud. Allez jusqu'à la porte qui s'est ouverte, fermez la bouche des loups et quittez la pièce par la droite. Montez quelques marches, escaladez la hauteur et descendez la pente.

La Grande Pyramide

Suivez le chemin jusqu'au bout puis montez et passez la porte pour tirer sur le panneau de bois. Tournez à droite et tuez le garde. Faites demi-tour, regardez à gauche et tirez sur le anneau de l'autre coté du canyon. Montez ensuite sur la crête du canyon et tournez-vous à gauche. Sautez à gauche et tournez-vous immédiatement pour tuer le garde de l'autre coté. Passez la porte, tuez un garde puis continuez jusqu'à une trappe dissimulée dans le sol. Ouvrez-la mais prenez à droite pour en ouvrir une deuxième derrière la porte. Continuez jusqu'à la porte suivante et vous verrez une gigantesque pyramide. Faites le tour, tirez sur le panneau et entrez dans la pièce, tuez les deux guêpes, ouvrez une nouvelle trappe puis retournez à la première. Lancez une torche à l'intérieur et sautez en arrière pour descendre par l'échelle. Ramassez les grenades et remontez jusqu'à la dernière trappe (la deuxième et un piège). Partez vers la gauche du canyon vers la grande pyramide jusqu'au bout de la corniche. Sautez, descendez la pente raide à gauche puis faites un saut avec élan pour vous accrocher à la hauteur suivante. Montez, partez tout droit puis à droite et passez sur la hauteur. Prenez ensuite à droite, escaladez la hauteur suivante puis allez encore à droite et montez sur une dernière hauteur (faites un détour par la droite en faisant attention aux pierres qui tombent car on ne peut pas y monter directement). Sautez deux fois en avant puis reculez pour éviter un nouveau rocher. Allez là où il est tombé puis faites deux sauts en avant. Sautez vers l'est et Lara glissera le long d'un pente. Ne bougez pas en arrivant et vous éviterez le rocher qui roule vers vous. Tournez-vous vers le canyon et descendez puis faites un saut avec élan pour monter sur la hauteur en face. Tournez à gauche, tuez une guêpe puis sautez sur la corniche où elle se trouvait. Allez au bout à droite et sautez pour attraper la corniche suivante. Escaladez au-dessus, tournez à droite puis sautez encore pour récupérer une trousse de secours. Redescendez pour monter sur la petite hauteur sur la pyramide. Sautez immédiatement en arrière pour éviter le bloc qui tombe. Remontez puis sautez en diagonale vers le nord-est jusqu'à une guêpe que vous tuerez. Sautez en avant et montez sur la hauteur. Tournez à droite, sautez deux fois en face et évitez en nouveau morceau de pyramide. Allez là où les débris ont atterri, tournez à gauche et montez sur deux hauteurs. Tournez à gauche, tuez deux guêpes, montez sur la hauteur en face puis faites un saut avec élan pour atteindre la partie la plus éloignée de la longue plate-forme. Tournez-vous vers l'ouest, faites un nouveau saut puis tuez la guêpe qui vous attend. Faites encore un grand saut (vous atterrirez sans mal), prenez à gauche et faites un saut en diagonale vers la hauteur. Faites un nouveau saut vers l'ouest pour glisser vers une petite plate-forme puis un saut vers le nord-ouest. Sautez ensuite sur trois hauteurs vers le nord puis une fois vers le nord-ouest. Tournez vers la gauche, faites un saut normal puis un en arrière pour éviter un nouveau rocher. Enfin, faites un dernier saut avec élan en face de vous et Lara glissera hors de ce niveau (ouf!).

La Pyramide des Reines de Khufu

Courrez à droite, tuez vos adversaires, prenez à gauche et passez par la porte. Récupérez une trousse de secours dans le coffre de droite. Allez à droite après le portail et récupérez les munitions dans les coffres. Prenez la porte à droite et ramassez toutes le munitions grâce à la clé de l'armurerie. Quittez le bâtiment par la gauche vers la corniche

qui ressemble à un pouce.. Sautez vers la gauche et tuez le scorpion puis avancez sur le rebord. Sautez sur la hauteur suivante, tournez à droite puis sautez vers la guêpe et tuez-la. Tournez à gauche, escaladez, faites des pas de coté vers la gauche puis sautez vers la hauteur suivante. Sautez encore, tournez à gauche et enfin sautez de l'autre coté du canyon. Allez jusqu'au rebord, sautez et tuez vos assaillants. Remontez le chemin avec prudence jusqu'à un espace sûr à gauche. Allez ramasser la trousse de secours à droite et faites demi-tour puis tirez le bloc à droite près de la pente de la pyramide. Allez de l'autre coté pour le pousser aussi loin que possible. Tournez à gauche et prenez la porte qui s'est révélée. Allumez une torche et descendez par l'échelle dans la trappe. Passez par la grande porte, avancez en tournant toujours à droite jusqu'à une pièce similaire à celle où vous avez récupéré la clé de l'ouest. Tuez le boss et récupérez la clé de l'est au fond grâce au pied de biche. Retournez en arrière jusqu'à la hauteur d'où vous avez sauté. Tournez à droite vers le canyon et sautez trois fois jusqu'à la plate-forme en pente. Tuez le guêpe et montez à droite vers une pyramide. Montez encore puis sautez en diagonale vers le nord-ouest. Sautez encore et attendez que les débris tombent. Sautez une dernière fois, tuez deux guêpes et utilisez la clé des gardes pour entrer dans la pyramide.

Dans la Grande Pyramide

Descendez, montez sur la hauteur de droite puis à gauche au-dessus du trou. Tuez le garde et allez récupérer le matériel, tuez l'assassin à votre droite et prenez le passage d'où il vient puis la première à gauche. Allez à droite, tuez un garde et passez la porte puis tuez l'assassin qui arrive par une porte. Prenez le passage du bas en faisant attention aux marteaux de pierre. Tuez trois loups dans la pièce suivante et ramassez le bâton. Allumez sur la torche puis allumez les autres avant d'aller dans le hall à l'ouest de la pièce. Activez l'interrupteur à droite et une porte s'ouvre dans la pièce où vous avez tué l'assassin avant les marteaux. Retournez-y et montez dans la pièce supérieure avec une étoile sur le sol et quatre emplacements sur les murs. Activez l'interrupteur au fond de la pièce et tuez les gardes qui arrivent. Insérez la clé du sud dans le mur nord et celle du nord dans l'emplacement juste à gauche. Utilisez la clé de l'est et un trou apparaîtra dans le sol. Retournez à la salle où vous avez allumé les torches. Ramassez une trousse de secours à droite et activez l'interrupteur. Retournez sur le chemin principal;, tuez le garde et l'assassin et suivez le rebord jusqu'au bout et sautez deux fois. Avancez encore, sautez et marchez jusqu'à la hauteur suivante. Tuez le garde et sautez de l'autre coté, descendez et marchez jusqu'au rebord. Sautez dans la pièce, prenez à droite et descendez par l'échelle dans le trou. Tournez vers l'ouest, montez et avancez pour quitter le niveau.

Le Temple d'Horus

Avancez et utilisez la grande outre dans une des fontaines. Associez-la à la petite outre (qui doit être vide), puis versez le contenu de la grande sur la gauche vers le vase. Descendez par le trou dans le sol, descendez encore par le mat dans la pièce en faisant attention aux piques et quittez la pièce par l'ouverture en face. Mettez trois litres d'eau dans la petite outre et associez-la à la grande. Remplissez la petite et associez-la de nouveau à la grande (il reste un litre dedans). Videz la grande outre et associez-la à la petite que vous remplirez à nouveau. Associez les deux et vous aurez les quatre litres d'eau nécessaires pour ouvrir la porte au milieu de la pièce. Sautez dans le trou et descendez le mat. Remplissez la petite outre et associez-la à la grande, remplissez-la à nouveau et associez-la encore. Videz la grande et associez la petite à la grande. Versez l'eau dans le vase et descendez par la grille s'ouvre dans le sol. Avancez et sautez pour vous accrocher au mur et descendez jusqu'à ce que vous puissiez vous décaler sur la droite puis montez sur la hauteur. Faites demi-tour puis sautez jusqu'à l'eau et ressortez près de la statue. Utilisez les quatre écritures sur les piliers.

Le Temple d'Horus

Sautez dans l'eau vers le nord et ramassez l'amulette au fond, retournez vers la statue et sautez de l'autre coté pour passer par la porte. Activez l'interrupteur et la porte s'ouvre de l'autre coté. Faites demi-tour et sautez sur la hauteur puis courrez et sautez sur la corniche. Sautez puis descendez dans la zone bleue, prenez la première à droite et appuyez sur l'interrupteur. Retournez en arrière et au niveau du trou du milieu, sautez vers une salle avec une pente à droite. Avancez à gauche et sautez sur la hauteur en évitant Horus. Avancez sur la gauche de la hauteur et sautez sur la pente pour monter sur la droite. Avancez sur la droite, sautez et rampez par le passage. Retournez-vous et descendez sur le plateau. Avancez et sautez et accrochez-vous pour monter. Continuez à éviter Horus et escaladez le mur étrange en face. Allez vers la zone vert sombre et montez. Décalez-vous vers la gauche et montez encore jusqu'à une scène cinématique. Faites demi-tour, passez par le portail et évitez les marteaux. Avancez puis reculez et un grand pilier tombera à votre droite. Avancez de nouveau, sautez et arrière et trois autres piliers tomberont. Avancez jusqu'au rebord, sautez au-dessus de la fosse et montez. Faites un pas et un pilier s'effondrera devant vous. Prenez à gauche et sautez au-dessus du trou. Prenez à droite et encore à droite, sautez puis courrez vers l'ouverture sans vous arrêter pour éviter

les piliers. That's all folks!

PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Positionnez Lara de telle manière qu'elle regarde exactement vers le nord. Pour cela, essayez de trouver une corniche ou un rocher orienté plein Nord. Sautez et accrochez-vous puis laissez-vous tomber. Dans cette position, vous devriez être orienté dans la bonne direction (regardez si le compas dans votre inventaire pointe bien vers le nord). Allez à l'option de chargement d'une partie, maintenez enfoncés les touches H + E + L + P, puis relâchez-les. Fermez l'inventaire pour avancer au niveau suivant.

TOUS LES OBJETS

Positionnez Lara de telle manière qu'elle regarde exactement vers le nord. Pour cela, essayez de trouver une corniche ou un rocher orienté plein Nord. Sautez et accrochez-vous puis laissez-vous tomber. Dans cette position, vous devriez être orienté dans la bonne direction (regardez si le compas dans votre inventaire pointe bien vers le nord). Allez sur un grand médikit, maintenez enfoncés les touches G + U + N + S, puis relâchez-les.

TOUTES LES ARMES

Positionnez Lara de telle manière qu'elle regarde exactement vers le nord.Pour cela, essayez de trouver une corniche ou un rocher orienté plein Nord. Sautez et accrochez-vous puis laissez-vous tomber. Dans cette position, vous devriez être orienté dans la bonne direction (regardez si le compas dans votre inventaire pointe bien vers le nord). Allez sur un petit médikit, maintenez enfoncés les touches W +E + A + P + O + N , puis relâchez-les. Ce code ne fonctionne qu'avec Lara adulte.

ALLUMER TOUS LES INTERRUPTEURS DANS LE PIÈCE DE L'ÉTOILE DE LA

Commencez par l'interrupteur à l'opposé du bouton de réinitialisation. Placez-vous face au bouton et numérotez les interrupteurs de gauche à droite en commençant par celui devant vous (le bouton reset est donc le 1). Actionnez alors dans l'ordre les boutons 1, 3, 2, 7, 5, 4, 6.

ECONOMISER DES MUNITIONS EXPLOSIVES

Ne gaspillez pas vos munitions explosives pour tuer les squelettes. Utilisez plutôt votre pistolet pour les faire tomber d'une corniche.

EMPLACEMENT DES CRÂNES DU NIVEAU 1

Au début du niveau, montez sur la petite corniche de gauche.
Dans la pièce où vous devez effectuer votre premier saut, allez au fond de l'eau.
Dans le pièce où vous devez effectuer deux autres sauts, tombez dès le début. Courez au bout et tournez à droite.
Dans la prochaine pièce où vous devez nager, nagez au milieu de la pièce vers l'endroit où le sol s'affaisse un peu.
Dans la pièce avec les 2 cochons, faites le tour pour trouver la sortie mais ne la franchissez pas. Tournez à droite et allez avancez.
Dans la pièce où les squelettes se font empaler, tourner à droite juste après l'entrée.
Dans le petit passage où vous devez ramper, tournez à gauche dès le début.
Dans la zone où vous devez nager à travers le fossé, allez à droite et passez la clôture.

TUER LES NINJAS ROUGES

Tirez leurs dessus. Lorsqu'ils sortent leurs épées, arrêtez de tirer un court instant puis tirez de nouveau. Pendant cet instant, les ninjas s'arrêteront de tourner leurs lames ce qui vous laissera le temps de les tuer.

TUER LES CHEVALIERS

Viser les cristaux bleues sur leur poitrine. N'attaquez pas dans leur dos, ils ne sentiraient rien. Ils mourront au bout de 6 ou 7 coups.

NE PAS SE FAIRE TOUCHER PAR HORUS

Placez-vous dans la lumière bleue pour ne pas vous faire toucher par Horus.

Tomb Raider II starring Lara Croft

© Eidos Interactive / Core Design 1997

+ D'INFOS FORUM

PASSER LES NIVEAUX

Mettez une torche dans la main de Lara, avancez d'un pas, reculez d'un pas, faites trois tours sur vous même puis faites en saut en avant.

TOUTES LES ARMES

Appuyez sr "/" pour mettre une torche dans la main de Lara. Faites faire à Lara avec Shift un pas en avant, un pas en arrière, faites trois cercles entier vers la droite et sautez en arrère avec [Option].

Tony Hawk's Pro Skater 2

© Aspyr / Natsume 2001

+ D'INFOS FORUM

SUPER CODE

Mettez le jeu en pause, maintenez 7 et faites [Espace] trois fois. Tappez CV, [Espace], VB. L'écran devrait trembler pour onfirmer le bon code. Choisissez ansuite l'option "End run" pour voir toutes les séquences, les personnages cachés et les niveaux en plus.

MODE VOL

Maintenez 7 et faites [Curseur Haut] [Curseur Haut] [Curseur Haut] [Curseur Haut] [Espace] C [Curseur Haut] [Curseur Haut] [Curseur Haut] [Curseur Haut] [Espace] C [Curseur Haut] [Curseur Haut] [Curseur Haut] et [Curseur Haut] dans le menu principal. Le cadran devrait tourner pour confirmer le code. Comencez une partie et utilisez les touches suivantes pour voler:

En avant: Maintenir [Espace]
Hover: Maintenir V
En arrière: Maintenir [Curseur Haut]
Arrière: Maintenir [Curseur Bas]
Spin 180 gauche: Maintenir [7]
Spin 180 droite: Maintenir [9]

SPÉCIAUX ILLIMITÉS

Mettez le jeu en pause, maintenez 7 et faites [Espace] VBB [Curseur Haut] [Curseur Gauche] VC. L'écran devrait lignoter pour confirmer le bon code.

EQUILIBRE PARFAIT

Mattez le jeu en pause. Maintenez 7 et faites [Curseur Droite] [Curseur Haut] [Cursor Left] C [Curseur Droite] [Curseur Haut] CV. L'écran devrait clignoter pour confirmer le bon code.

PLUS D'ARGENT

Mattez le jeu en pause. Maintenez 7 et faites [Espace] [Curseur Bas] [Curseur Gauche] [Curseur Droite] [Curseur Bas]]

FINIR LE JEU

Mettez le jeu en pause. Maintenez 7 et faites B [Curseur Gauche] [Curseur Haut] [Curseur Droite] B [Curseur Gauche] [Curseur Haut] [Curseur Droite] [Espace] B [Curseur Gauche] [Curseur Haut] [Curseur Droite] B [Curseur Gauche] [Curseur Haut] [Curseur Droite] pour terminer le jeu avec le personnage en cours.

MODE TURBO

Mettez le jeu en pause. Maintenez 7 et faites [Curseur Bas] CV [Curseur Droite] [Curseur Haut] B [Curseur Bas] CV [Curseur Droite] [Curseur Haut] et B. L'écran bougera pour confirmer le bon code.

MODE SANG

Mettez le jeu en pause. Maintenez 7 et faites [Curseur Droite] [Curseur Haut] CV.

MODE GROSSE TÊTE

Mettez le jeu en pause. Maintenez 7 et faites CB [Curseur Haut] [Curseur Gauche] [Curseur Gauche] C [Curseur Droite]

GROS SKATER

Mettez le jeu en pause. Maintenez 7 et faites [Espace] [Espace] [Espace] [Espace] [Curseur Gauche] [Espace] [Espace] [Espace] [Espace] [Curseur Gauche] [Espace] [Espace] [Espace] [Espace] [Curseur Gauche].

SKATER MAIGRE

Mettez le jeu en pause. Maintenez 7 et faites [Espace] [Espace] [Espace] [Espace] C [Espace] [Espace] [Espace] [Espace] C [Espace] [Espace] [Espace] [Espace] C.

MODE ENFANT

Mettez le jeu en pause. Maintenez 7 et faites [Curseur Droite] CV [Curseur Haut] [Curseur Bas].

TOUS LES NIVEAUX

Mettez le jeu en pause. Maintenez 7 et faites [Curseur Haut] V [Curseur Droite] [Curseur Haut] CV [Curseur Droite] [Curseur Haut] [Curseur Gauche] CC [Curseur Haut] BB [Curseur Haut] [Curseur Droite].

TOUS LES PERSONNAGES CACHÉS

Mettez le jeu en pause. Maintenez 7 et faites CB [Curseur Droite] VB [Curseur Droite] BV [Curseur Droite] C [Curseur Droite] [Curseur Haut] [Curseur Haut] [Curseur Gauche] [Curseur Haut] C.

SOUS-SOL À MARSEILLE

Allez à l'endroit où se trouve les 3 arbres derrière une rampe et près des 2 tables. Passez derrière le poteau entre les arbres puis cassez la planche contre le poteau. Ce dernuier tombera et liberera l'accès au sous-sol de Marseille.

PASSAGE SECRET AU HANGAR

Pour ouvrir la grande porte du Hangar, slidez sur l'hélicoptère de l'autre côté de la vitre. Ce dernier s'envolera et ira s'écraser au plafond. cela détruira la porte du Hangar.

EFFECTUER LE KICKFLIP SUR LE TOIT (NIVEAU : L'ÉCOLE)

Cet objectif est un peu difficile en soi car le toit n'est pas accessible si on reste au sol tout le long du jeu. Pour le réussir voici comment procéder :

Dés le début du jeu allez vers la droite, faites un Wallie sur le mur et vous atterrirez sur un toit. Continuez jusqu'à atteindre une sortie. Sautez pour accéder au premier toit, ensuite grindez sur le câble pour atterrir sur le deuxième toit, puis, au prochain toit que vous verrez, effectuez le kickflip pour valider l'objectif.

Torchlight

© Perfect World Entertainment / Runic Games 2010

DONJON BONUS

Dans le premier niveau du donjon principal en mode Very Hard, foncez vers Brink pour le trouver en train de combattre une bête translucide. Tuez la bête pour accéder au portail qui mène à un nouveau donjon.

Torin's Passage

© Sierra 1995

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Les Terres du haut

Prenez les baies violettes et retournez vers votre maison. Prenez la corde et la hache. Entrez dans votre maison. Examinez la table puis prenez le sac. Sortez de cet écran et regardez le panier en osier. Attrapez le ver: attention, il est rapide. Sortez et revenez à votre point de départ. Repérez un peu le lieu sur toute sa longueur, et avancez vers le buisson. En partant de la gauche, c'est la première sortie vers le fond de l'écran qui soit possible. Utilisez votre ver sur la feuille la plus verte. Sur l'arbre aux racines complexes, vous verrez un nid. Cliquez sur ce dernier. Parlez avec les escargots et utilisez votre feuille sur eux. Revenez à votre point de départ: une sortie vers l'avant de l'écran, vers vous en fait. Prenez-là. Allez vers Cristal City. Utilisez la feuille avec les escargots sur la rivière. Revenez vers l'arbre aux racines complexes. Après l'avoir passé, vous verrez un chemin vers le fond de l'écran. Allez y. Montez ensuite sur la branche la plus haute. Utilisez votre corde sur la branche puis sur votre jambe. Sautez dans le vide. Cliquez alors plusieurs fois à côté de votre corps en alternant le côté gauche et le côté droit. Pour le faire bouger davantage, cliquez sur le bouton gauche de la souris sur un des côtés quand votre corps se trouve à un endroit opposé à celui sur lequel vous cliquez. Vous devriez vous retrouver à hauteur de la branche du côté droit de l'écran. Au moment où Torin passe sur cette branche, cliquez sur cette dernière. Sortez de cet écran et dirigez-vous vers l'arbre qui possède des racines encore plus complexes que le précédent. Avec votre hache, coupez une racine, celle qui est carrée. Prenez là. Dirigez vous vers l'arbre où rampent les limaces. Utilisez l'écume de fossé sur le tronc. Cliquez sur l'icône Boggle et utilisez l'icône de la boîte sur l'écume. Eloignez vous un peu. Dirigez vous vers la droite puis vers la cabane. Avancez. Utilisez votre hache sur le cristal situé à votre gauche. Cliquez sur la porte. Parlez au vieillard. Utilisez vos baies sur lui. Donnez lui ensuite les limaces puis la racine. Prenez n'importe quel cristal. Dirigez vous vers le bureau au fond de la salle. Quatre étoiles sont visibles. Un code est à effectuer afin d'abaisser les quatre colonnes.

Utilisez votre premier diamant(mais reprenez le à chaque fois) sur les étoiles suivantes: 3-1-2-3-4-3-2-4-2-3.

Cliquez sur le panneau qui vient de sortir du sol. Utilisez le sac sur ce panneau, puis son nouveau contenu sur l'énorme diamant.

Escarpa

Montez. Cliquez sur le carreau. Descendez vers la porte. Parlez ensuite à Mme Biternut. Sortez. Descendez et montez par le donjon: vous pourrez ainsi traverser le pont. Parlez au couple royal. Utilisez le cristal sur la cavité, à côté des autres cristaux. Prenez le morceau de viande sur la table, et sortez. Descendez, prenez la pince à linge et descendez encore. Vous voici devant une grotte mais elle ne servira à rien pour le moment. Utilisez la viande sur la pierre en forme de langue, les vautours du dessous s'en iront. Descendez. Montez les escaliers à côté du nid. Sautez le pont détruit, vous le franchirez sans problème. A l'endroit où vous êtes, vous pouvez entrer dans une grotte ou descendre la falaise.

Descendez. Prenez l'éventail, le coussin bleu ciel, le tapis et le carreau. Remontez et entrez dans la grotte. Utilisez votre pince à linge puis le tapis sur vous-même. Sortez par le même chemin qui vous à mené dans cette pièce. Descendez la falaise. Une fois sur le balcon, faites descendre l'"ascenseur" pour vous permettre de voir ce qu'il y a sous le balcon. Jetez le tapis sur la corniche et utilisez l'éventail sur cet objet que l'on peut supposer persan. Dirigez vous vers l'échelle, mais ne la descendez pas. Prenez l'écriteau. Utilisez Bobble en tant que yoyo sur le trou. Cliquez sur le carreau puis sur la sortie au fond de l'écran. Revenez sur le balcon et remontez. Entrez encore dans la grotte et sortez-en par le fond. Parlez à l'espèce d'ours malgré le fait qu'il soit endormi. Parlez lui encore. Donnez-lui le coussin. Allez chez les Bitternut. Donnez à Mme Bitternut l'invitation au bal royal. Descendez voir la laveuse et utilisez l'écriteau "Interdit aux grosses personnes" sur elle. Allez dans la grotte, celle de la falaise gauche. Prenez la plaque située au fond. Utilisez

Boggle en tant ver sur le fond.

Un bug est réalisable lorsque on ne possède que six plaques. Avec huit plaques que vous devez avoir, ça fonctionne aussi. Utilisez ensuite Boggle en tant que lanterne puis en tant que pelle sur les rejets de dragon. Faites défiler l'ascenseur vers la droite et sortez. Descendez au nid. Faites défiler l'ascenseur vers le bas et utilisez la crotte de dragon sur l'arbre. Descendez à l'aide de ce dernier et montez les marches. Retournez voir le roi et cliquez sur la plaque qui se trouve au sol. Retournez dans la salle des plaques. Reconstituez la figure de façon à former une tête décrite de cette façon :

La figure a une frange sur la tête, imaginez quatre touches de piano, les yeux sont composés de quatre carreaux: reconstituez un grand rectangle pour chaque oeil à l'aide de deux carreaux. Le nez sera un rectangle, ce dernier ayant une mine renfrognée(les coins de la bouche s'affaisseront donc, les quarts de cercle tournés vers le bas).
Une fois entré, utilisez votre sac sur le diamant central.

Pergola

Allez dans n'importe quelle direction. Cliquez sur vous-même. Dirigez vous vers la droite et parlez à la fille. Examinez le médaillon de la reine Diane d'un peu plus près. Utilisez le sur Lena. Cliquez sur sa botte gauche, et utilisez-le sur elle. Placez les lilliputiens locaux comme ceci :

Avant tout, sachez ceci :
Dans chaque groupe, il y a un train d'union avec les autres. Il y a plusieurs combinaisons possibles. Vous vous apercevrez aussi que lorsque vous faites une pause, si elle dure trop longtemps(plus de dix secondes), d'eux mêmes les personnages se mettent en mouvement et un désordre se forme.

Passons donc à la pratique.
Il suffit d'appeler les sommets de l'étoile et dans les sens des aiguilles d'une montre A-B-C-D-E: sur la droite A-C, les robes roses. Sur la droite A-D, les fichus jaunes. Sur le sommet A le personnage portera une robe rose et un fichu jaune.

Une fois tout ceci fait, il faut ensuite séparer les hommes des femmes et composer une gamme crescendo et une autre inverse comme sur les gravures du mur. Il faut mettre les femmes à gauche et les hommes à droite. Après quelques manipulations, vous arriverez à agencer tout ceci en bon ordre. Cependant, comme cela change à chaque fois, il n'est pas possible d'en faire une astuce. Tout dépend de la manière dont vous avez placé vos hommes et vos femmes. Une fois que vos personnages sont placés, prenez l'allumette et utilisez là sur un groupe.

Asthenia

Ouvrez le coffret et prenez la boîte. Examinez là et cliquez sur son gros plan. Utilisez là sur la couche supérieure du coffret. En l'examinant, vous verrez un interrupteur sur lequel vous cliquerez. Allez à gauche de l'île. Activez l'interrupteur et éloignez vous. Vous récupèrerez ainsi un boulet. Répétez l'opération trois fois afin d'obtenir quatre boulets. Sortez de cet écran et allez à droite de l'île. Mettez vos quatre boulets dans la cabine de la balancoire qui est à terre. Montez de l'autre côté. Reprenez un boulet. Allez au centre de l'île, tirez sur le levier et montez dans la catapulte. Utilisez votre couteau sur la corde. Si vous tombez dans la lave, réessayez avec un boulet et vous dans la catapulte.

Après être arrivé à terre, rendez vous à l'endroit où vous verrez une lueur blanche. Il s'agit d'une clé à molette. Ensuite continuez votre chemin et vous tomberez sur un laser. Utilisez la clé à molette sur le gros bouton. Il suffit ensuite de suivre les chemins de manière d'abord à zigzaguer(surtout au début prenez à gauche) puis à suivre les rochers dans l'ordre. Arrivé au bout du chemin vous vous retrouvez à l'extrême gauche du paysage. Descendez. Cliquez sur le petit pic rocheux. Vous devez vous débrouiller pour passer sur tous les socles avant d'atteindre l'autre rive, rapidement car ils s'enfoncent après votre passage. Voici un des nombreux chemins possibles pour résoudre cette énigme: entrez dans la grotte et utilisez les cristaux.

Ténébreux

Utilisez Boggle en tant qu'infirmière et montez sur les caisses. Utilisez votre couteau sur la grille de ventilation et dirigez vous vers la gauche jusqu'à ce que vous tombiez. Parlez à la fleur puis cliquez sur les fleurs rouges. Dirigez vous vers

la gauche. Parlez à l'arbre. Utilisez la fleur sur l'arbre, puis revenez à l'écran précédent. Cliquez sur les buissons à côté de la fleur, et utilisez la sève sur les quatre feuilles. Prenez les vers à soie, et parlez à la marguerite. Revenez vers l'arbre et parlez à la pelouse. Attention, vous ne devrez passer que sur certains endroits. Cliquez quand elle vous dit: "Ouais, OK, d'acc'!". Faites ceci plusieurs fois de suite. La colline sera ainsi franchie. Ouvrez la porte. Parlez à tout le monde. Près de la porte, prenez la canne et le chapeau, et derrière le magicien prenez l'affiche et la cornemuse. Allez voir le lapin, et prenez l'arc à ses côtés. Donnez lui le chapeau. Retournez voir le magicien et donnez lui le haut-de-forme avec le lapin. Allez chercher la scie que vous pouvez maintenant prendre car les ouvriers sont partis. Utilisez là sur la canne. Utilisez également les vers à soie sur l'affiche. Donnez la baguette puis les foulards au magicien. Faites le tour de la pièce, les acrobates seront partis. Prenez la résine et utilisez là sur l'archet. Allez derrière le rideau. Utilisez ensuite l'archet sur la scie. Utilisez le cristal brisé sur le cristaregistreur. Faites un gros plan de ce dernier et placez les de cette façon:

Allez dans le menu d'aide afin d'afficher les sous-titres et mettez les cristaux suivants: " D " " rip " " v " " ien " " là "

Certains morceaux se ressemblent. Appuyez sur "Play" et sortez du gros plan en déplaçant le cristaregistreur dans votre inventaire. Utilisez votre cornemuse. Attention: ne déplaçez surtout pas votre menu de déplacement sous l'inventaire, sans quoi il serait impossible de l'obtenir de nouveau et vous ne pourriez plus bouger !

Déplacez-vous vers le bas, à droite. Il y a une porte. Allez-y. Pour y accéder, n'oubliez pas d'utiliser la flèche de profondeur pour vous trouver à cet endroit. Mettez votre cristaregistreur dans le vide, près de la porte avant d'être sur le seuil. Appuyez sur la sonnette, et cachez-vous vite derrière la pierre qui sert de seuil. Une fois le monstre sorti, entrez dans la maison. Utilisez le livre sur la sorcière. Quand vous retrouverez la main, touchez son collier. Ne suivez pas l'ordre du mage et dirigez vous vers le petit cratère. Enfin, utilisez le livre sur ce sorcier.

Total Annihilation

© GT Interactive / Cavedog 1997

LIMITE D'UNITÉ PLUS GRANDE EN MODE SKIRMISH

Maintenez [Command] quand le jeu se charge pour afficher une fenêtre qui vous demandera combien d'unités vous voulez utiliser.

Total Annihilation : Gold Edition

© MacSoft / Cavedog

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DE LA MISSION EN MODE CAMPAGNE

Cliquez sur l'icône un joueur. Tappez "drdeath" à l'écran de jeu un joueur. Vous verrez apparaître un os entre "Load game" et "Previous menu". Cliquez sur cet os pour choisir votre mission.

MODE TRICHE

Commencez une partie dans le mode skirmish ou multijoueur. Appuyez sur [Enter] pour faire apparaître une fenêtre de message. Appuyez sur [Plus] et entrez un des codes suivants suivi de [Enter]:

Energie te metal + 1000: atm
Carte complète: nowisee
Radar entier: radar

Transport Tycoon

1994

+ D'INFOS FORUM

PLUS D'ARGENT

Construisez un tunnel au niveau de la mer jusqu'à ce que vous ayez dépensé $3,000,000,000. L'argent sera alors ajouté à votre compte.

Triazzle

© Headgames

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION FACILE

Choisissez un nouveau niveau et appuyez sur [Command] + [Shift] + 3 pour prendre une photo de la solution.

Trine 2

© Focus Home Interactive / Frozenbyte 2011

SOLUTION COMPLÈTE

L'aventure commence

Quittez votre maison puis sautez par-dessus le rocher de droite. Utilisez une bulle d'air pour monter sur la falaise et ramassez la première perle. Avancez un peu pour glisser en bas puis suivez les instructions pour déplacer le rocher à gauche. Montez dessus et faites descendre le champignon se trouvant en haut. Montez sur le champignon et récupérez la perle. Balancez le plancher en face pour faire tomber la perle qui se trouve dessus. Abaissez ensuite le champignon en haut à droite pour récupérer une autre perle.

Traversez la caverne en bas puis faites tomber les perles, une sur le champignon qui est en haut à gauche et l'autre sur la balançoire en haut. Créez une boite en bas de la falaise à droite puis utilisez-la pour montez plus haut. Après avoir récupéré la perle sur la falaise, créez une autre boite pour ramasser celle qui est en haut. Placez-vous sur le coté droit du tronc et invoquez une boite sur le coté gauche. Abaissez le champignon à droite et sautez dessus. Récupérez la perle en haut ensuite continuez à avancer.

Vous prenez maintenant le contrôle de Ponteus. Avancez en éliminant les plantes et ramassez la perle sur votre chemin. Sautez sur la citrouille et ramassez les quatre perles à droite. Poussez le chariot vers la grande roue et récupérez les deux perles en haut puis sautez et tranchez la plante qui bloque la roue.

Montez dessus et récupérez la perle en haut. Laissez-vous tomber dans le trou plus loin. Une fois en bas, changez d'arme et frappez le rocher, à droite. Avancez en soulevant votre bouclier en haut. Ramassez les deux perles sur votre route puis tranchez les plantes qui vous attaquent jusqu'à l'apparition de l'artefact.

En prenant le contrôle de Zoya, sautez sur les champignons et entrez dans la ville. Lancez une flèche sur la corde qui maintient le gros bloc. Sautez dessus et montez à l'étage. Lancez maintenant une flèche sur la plateforme en haut pour faire tomber la perle.

Utilisez le grappin pour vous balancer vers l'autre coté et ramassez les deux perles sur le chemin. Avancez un peu puis balancez-vous deux fois de suite grâce au grappin. Essayez en même temps de récupérer les trois perles. Glissez sur le préau et ramassez la perle. Arrivé en face de l'église, accrochez-vous grâce au grappin au plancher. Continuez votre ascension vers la cloche en ramassant le reste des perles.

La région abandonnée

Traversez le pont puis accrochez-vous au tronc en haut. Sautez sur la feuille puis prenez le contrôle d'Amadeus. Faites balancer le tronc suivant et sautez dessus. Sautez sur la feuille qui suit et ramassez la perle en haut à droite. Descendez dans le trou à gauche où vous trouverez deux autres perles. L'une est piégée derrière des barreaux, à droite. Utilisez l'épée de Ponteus pour la libérer.

L'autre se trouve sur la caisse, en bas. Remontez puis détruisez la statue plus loin avec le marteau du guerrier.

Créez une boite sur le coté gauche du tronc, en haut. L'eau coulera alors de votre coté et aidera le premier champignon à pousser. Tirez ensuite la feuille à gauche pour que l'eau atteigne le second champignon.

Montez dessus et ramassez les perles, en haut. Sautez ensuite sur le tronc à droite puis sur les champignons tout en ramassant les perles. Défoncez la porte grâce à l'épée de Ponteus puis sautez par-dessus les pics. Utilisez le pouvoir

d'Amadeus pour soulever le rocher à droite puis laissez-le tomber sur le plancher, en bas. Descendez dans le trou et démolissez le mur de droite avec le marteau. En sortant, vous serez attaqué par des gobelins. Eliminez-les tous ensuite ramassez les perles sur les plates-formes supérieures. Poussez la caisse vers la trappe à droite puis invoquez une boite sur le plancher à gauche.

Montez à l'étage puis invoquez une boite et insérez-la entre les pics, en haut à gauche. Balancez-vous grâce au grappin et sautez sur la boite pour atteindre la perle en haut.

Continuez d'avancer puis soulevez le rocher en haut à droite et laissez-le tomber sur la fleur, en bas. Prenez le chemin du bas en ramassant les perles puis tuez le gobelin qui vous attaque. Passez maintenant à l'étage en empruntant la balançoire et brisez la statue à gauche. Progressez à droite puis repoussez l'attaque ennemie. Récupérez toutes les perles en haut puis sautez par-dessus la rampe en faisant attention aux pics et à la fleur. Soulevez la boite puis laissez-la tomber pour briser le plancher. Démolissez avec le marteau le mur de droite puis balancez le grand casque accroché par la corde.

Prenez alors le chemin qui s'ouvre et descendez par les rampes. Pensez à améliorer les pouvoirs d'Amadeus et de le rendre capable de créer deux boites. Invoquez alors une caisse en face de la fleur, en bas et une autre que vous accrocherez aux pics (en haut à droite) de façon qu'elle bloque les tirs de l'autre fleur. Ramassez la perle ensuite activez le levier. Remontez à l'étage et prenez l'ascenseur qui vient de descendre.

Arrivé au point de sauvegarde suivant, attendez que le gobelin en haut pousse le rocher et descende pour vous affronter. Eliminez-le puis ramassez toutes les perles. Descendez la pente à droite et déplacez le rocher vers la gauche puis glissez rapidement vers le lac, en bas. Sautez sur la feuille en haut à gauche puis balancez le tronc à droite.

Accrochez-vous grâce au grappin à ce tronc et ramassez toutes les perles en haut. Sautez sur la corniche de droite et ouvrez le trésor.

Descendez dans la cour de droite puis créez une boite sur le coté gauche du tronc, en haut. Déplacez la caisse vers la droite puis placez dessus le tronc qui se trouve à gauche. Ainsi l'eau atteindra la plante en surbrillance et le grand escargot changera de place. Récupérez toutes les perles puis prenez le chemin qui vient de s'ouvrir.

Avancez tout droit et lorsque vous atteindrez le pont brisé, détruisez les barreaux en bas pour que le tronc se libère. Remontez rapidement et activez le levier. Utilisez les bulles d'airs pour atteindre l'autre coté avant que la trappe ne retombe. Balancez le plancher en haut pour faire tomber une perle puis poussez le rocher à droite sur le gobelin qui est en bas.

Détruisez avec le marteau, la statue en surbrillance en bas de la corniche à droite. Passez au niveau supérieur et montez sur le chariot en utilisant votre grappin pour éviter les tirs des fleurs qui sont en bas. Sautez par-dessus la rampe et neutralisez tous les gobelins qui vous attaquent. Lancez en flèche sur celui derrière le barrage de droite puis créez des boites pour pouvoir sauter par-dessus. Récupérez les perles dans le trou en faisant attention aux fleurs puis utilisez la balançoire pour atteindre le plancher supérieur.

Eliminez la plante qui retient le tube, en bas. Placez ensuite ce tube dans son socle, grâce au pouvoir d'Amadeus, pour changer la direction du courant d'air.

Planez vers la corniche à droite puis créez une boite sur le bord.
Montez dessus et sautez à gauche pour récupérer la perle en hauteur. Reprenez le chemin et entrez par la porte surmontée d'un aigle en pierre.

Vous affronterez sur place le serpent géant que vous avez rencontré tout à l'heure. Ce dernier possède trois types d'attaques. Soit il vous crache dessus de l'acide, soit il vous mord et soit il vous envoie des gobelins pour vous attaquer.

Montez sur l'un des planchers à gauche et esquivez ses attaques. Lorsqu'il s'apprête à vous mordre, sautez au bon moment pour que le plancher se brise. Procédez de la même manière sur les autres planchers pour que les rochers qui sont en haut tombent sur la bête.

Le vallon boueux

Avancez un peu puis lancez une flèche sur la ruche des abeilles en haut. Tirez ensuite sur la corde qui retient la caisse. Une fois la caisse en bas, poussez-la un peu à gauche puis créez des boites au-dessus d'elle. Récupérez alors toutes les perles qui se trouvent en haut puis progressez à droite et tirez sur deux autres ruches.

Eliminez les gobelins qui vous attaquent ensuite montez sur le chariot grâce à votre grappin. Sautez sur le plancher en face et faites attention à la tête de bélier. Montez dessus et ramassez les perles. Arrivé au point de sauvegarde suivant, sautez sur le bouton qui est en bas à droite puis éloignez-vous rapidement pour ne pas être heurté par les têtes de béliers. Ramassez les perles en bas ensuite sautez sur les têtes de béliers après les avoirs balancées grâce aux pouvoirs d'Amadeus. Récupérez les perles puis descendez vers l'autre rive.

Avancez tout droit puis éliminez tous les gobelins qui vous attaquent. N'oubliez pas les archers sur les planchers en haut. Ramassez les perles ensuite placez la pierre à droite en face du conduit qui crache le feu. Créez une boite sur le plancher et près de l'engrenage. Activez le levier puis collez rapidement la boite à l'engrenage pour qu'il se bloque.

Traversez la grille puis faites tomber la caisse qui est en haut. Brisez-la et récupérez la perle. Créez une boite et placez-la sur le courant d'air, à droite. Récupérez ainsi toutes les perles qui sont en haut. Descendez dans la cour et grâce aux pouvoirs d'Amadeus, placez le tube qui se trouve sous la corniche à gauche, sur la deuxième source d'air.

Récupérez le tube collé à la première source d'air et placez-le comme continuité pour la deuxième source. Dirigez-vous maintenant à droite et brisez les barreaux. Prenez le tube en haut, faites-le tourner et collez-le au conduit qui crache du feu (en bas) de façon à orienter les flammes vers le haut. Récupérez alors la perle puis sortez du trou et ramenez le tube avec vous. Orientez-le vers le haut et collez-le à la fin du conduit. Ainsi le courant d'air jouera le rôle de support pour la trappe en haut. Créez des boites et montez dessus pour atteindre le passage supérieur droit.

Eliminez tous les gobelins qui vous attaquent puis créez quelques boites sur le plancher, en haut. Brisez la grille qui renferme les perles au plafond. Descendez à droite et éliminez le reste des gobelins. Placez la pierre sur le premier conduit qui crache du feu puis allez à gauche pour retrouver une autre pierre. Placez-la sur le deuxième tube et sautez dessus. Transportez alors la première pierre sur le troisième tube et sautez dessus.

Procédez ainsi jusqu'à atteindre l'autre coté. Déplacez le chariot en haut vers la droite puis créez dessus des boites pour atteindre les perles qui sont en haut. Sortez ensuite de la grotte par le passage de droite.

Plongez dans l'eau et ramassez les perles qui se trouvent en bas. Remontez à la surface et créez une boite juste sous l'arbre. En contrôlant Amadeus, tenez une pomme en face de vous et lorsque la grenouille tire sa langue pour manger le fruit, sautez dessus pour atteindre l'autre coté du lac.

Plongez dans l'eau et suivez le chemin de droite puis ramassez les perles et ouvrez le trésor. Retournez à la route principale et détruisez les deux ruches. Eliminez tous les gobelins qui vous attaquent puis sautez sur les pierres en haut à droite. Faites attention car si vous restez longtemps dessus elles risquent de s'écrouler.

Sautez sur les champignons en bas et avancez jusqu'à atteindre le plancher. Eliminez l'archer en bas puis collez le tube de gauche au conduit qui crache le feu à droite de façon à ce que la direction des flammes soit vers le bas. Continuez d'avancer et placez le tube de tout à l'heure devant le conduit d'en haut de façon à ce que la direction du courant d'air s'oriente vers le haut. Créez alors une boite au sommet du tube et montez dessus. Lorsqu'elle se soulève grâce au courant d'air, sautez sur la passerelle de gauche et récupérez la perle.

Prenez maintenant le chemin du bas qui mène à droite et créez une petite boite. Utilisez-la pour pousser les perles vers vous puisque le courant d'air ne vous laisse pas passer.

Revenez maintenant au tube d'en haut. Pensez à améliorer les pouvoirs d'Amadeus pour le rendre capable de créer des planches. Créez donc une planche et placez-la sur le tube d'un coté et sur une bulle d'air de l'autre coté. Courez et sautez au bon moment pour atteindre la falaise de droite.

Avancez un peu et éliminez tous les gobelins.
Enlevez le tube en haut à droite et récupérez les perles. Il est inutile d'activer le levier en haut, ceci n'enlèvera pas la ruche qui vous bloque le chemin. Collez le tube enchainé de l'autre coté du barrage au conduit qui crache le feu de façon à changer la direction des flammes vers le bas. Placez ensuite le tube que vous venez d'enlever au conduit de feu

pour bruler la ruche. Activez le levier de droite et traversez la grille.

Le marais lugubre

Avancez tout droit et brisez les barreaux en bas à gauche pour récupérer quelques perles. Sautez rapidement sur les passerelles de droite avant qu'elles ne s'écroulent. Eliminez le gobelin qui vous attaque puis poussez les deux caisses dans le trou de droite. Sautez-dessus pour atteindre l'autre coté sans être touché par le gaz toxique qui émane du sol.

Tranchez les racines des plantes et tuez les archers en haut. Montez sur le plancher de droite puis sautez rapidement vers la plateforme qui se trouve en haut à gauche. Ouvrez le trésor puis créez une boite et poussez avec cette dernière les deux perles sur le rocher, en haut. Revenez sur le plancher de droite et neutralisez l'archer en bas. Ramenez les caisses vers le haut grâce au pouvoir d'Amadeus puis montez dessus pour pouvoir atteindre les perles en face.

Si vous avez amélioré les attaques de Ponteus, lancez le marteau sur le barrage en haut. Sinon accrochez-vous au plafond grâce au grappin de Zoya puis changez rapidement de personnage et frappez avec le barrage avec votre marteau. Sautez sur le barrage et créez une boite. Utilisez-la pour attirer les perles sur le rocher en haut à droite.

Progressez ensuite à droite et faites attention au piège. Neutralisez vos ennemis sur l'échafaudage puis descendez à droite. Collez les tubes au conduit de façon à changer la direction du courant d'air vers le haut. Créez une boite et laissez-la flotter dans les airs ensuite activez le levier à gauche. Montez rapidement sur la trappe. Si cette méthode ne fonctionnera pas, vous pouvez tout simplement sauter et lancer le grappin au milieu du tronc en haut à droite.

Sautez sur le grand tronc et récupérez les perles. Créez une boite sur le coté droit du conduit d'eau en haut. Créez une autre boite sur le coté droit du petit tronc en bas. Ainsi l'eau atteindra la plante qui poussera rapidement. Sautez sur les champignons pour ramasser les perles en haut. Descendez par le trou à droite et brisez les barreaux qui renferment quelques perles. Remontez puis sautez au bon moment par les planchers en faisant attention aux tirs des fleurs.

Continuez à avancer en évitant le tronc en aiguilles. Eliminez tous vos adversaires et n'oubliez pas les archers, en haut. Créez une boite et insérez-la dans les pics à droite. Sautez dessus en faisant attention aux troncs d'aiguilles. Arrivé au point de sauvegarde suivant, descendez en bas de la falaise et détruisez les barreaux à gauche. Récupérez les perles puis créez une boite sur la partie gauche du plancher, en haut.

Créez une autre boite sur la partie gauche du tronc de droite puis déplacez la feuille en haut pour que l'eau puisse atteindre la plante du bas.

Remontez sur le plancher tout en haut et créez deux boites superposées. Montez dessus puis sautez vers la feuille qui vient de pousser. Passez à la corniche et neutralisez tous les gobelins. Détruisez le barrage à droite et glissez sur la pente.

Vous affronterez alors l'énorme gobelin. Ce dernier vous fonce dessus et vous frappes avec son gourdin à pic. Courez vers les rampes sur les cotés tout en sautant pour éviter ses coups. Placez-vous au-dessus d'une rampe en bois et lorsque le boss s'apprête à vous frapper, sautez par-dessus le monstre pour le contourner. Enchainez alors vos coups d'épée pour réduire sa jauge de vie.

Dès qu'il parvient à libérer son arme, courez vers la rampe de l'autre coté et faites la même procédure pour le bloquer et ainsi le contourner. Une fois à terre, activez le levier au milieu de l'arène ensuite traversez par la grille de droite. Sautez sur la plateforme puis avec Amadeus, soulevez son pied gauche pour planer dans les airs. Récupérez alors toutes les perles en haut puis progressez à droite.

L'arbre pétrifié

Avancez tout droit puis détruisez le barrage en face. Dans la nouvelle salle, montez sur une bulle d'air et ramassez les perles en haut. Sautez vers l'étage de droite puis lisez le livre en bas de la bibliothèque. Continuez à avancer puis soulevez la grosse boule et faites-la entrer dans le miroir en haut à gauche. Celle-ci sortira alors par le miroir du bas. Placez-la donc sur le bouton en-dessous de la flamme.

Créez une boite et faites tomber la perle sur le plancher. Entrez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir et éliminez

l'araignée qui vous barre la route. Sautez par-dessus la marmite et ouvrez la trappe, en bas. Récupérez la perle de droite puis placez les deux tubes de façon à changer la direction de la flamme vers la marmite, en haut.

Ressortez par la trappe et montez sur une des bulles d'air qui se forment de la marmite à gauche. Sautez sur le plancher en haut et poussez le deuxième levier vers la droite de façon à rendre le deuxième aligné avec les perles. Remontez sur une bulle et attendez que vous soyez téléporté par l'autre miroir pour récupérer les perles. Créez des caisses au-dessus du plancher et ramassez le reste des perles.

Montez sur une des bulles (à droite) et sautez au bon moment sur le plancher pour éviter les tirs de la fleur. Sautez par-dessus le conduit de courant d'air puis créez une boite sur le bouton d'en face. Traversez sous le barrage de droite avant sa fermeture. Brisez les caisses pour obtenir les perles qui se trouvent dedans ensuite sautez, grâce au grappin, sur le plancher qui est en haut. Descendez à droite et manoeuvrez les deux leviers de sorte à échanger les places des deux miroirs.

Créez une petite boite et utilisez-la pour faire tomber la perle sur le conduit en haut. Créez une autre boite et laissez-la tomber du haut vers le deuxième miroir. Dès qu'elle sort du premier miroir, sautez dessus pour pouvoir atteindre les perles qui sont en haut. Faites-en de même pour les perles qui sont sur le second miroir.

Sautez maintenant vers le chemin de droite et activez le bouton pour pouvoir passer sous le barrage.

Eliminez tous les gobelins et n'oubliez pas les archers, en haut. Montez sur les planches et ramassez toutes les perles. Créez des boites pour atteindre les plus élevées. Brisez les caisses à droite ensuite lancez une flèche sur la corde qui maintient la plateforme de l'autre coté du barrage. Ainsi, la caisse tombera sur le bouton et vous cède le passage.

Créez une boite pour atteindre la plateforme et récupérer la perle qui se trouve dessus. Passez en-dessous de la roue et faites attention aux flammes. Continuez tout droit puis grâce aux leviers, placez le miroir à droite sous le conduit cracheur de feu. Placez ensuite le miroir de gauche de façon à ce qu'il soit collé au bas de la marmite. Ainsi le feu fera bouillir l'eau et créera par la suite des bulles d'air.

Prenez d'abord le passage qui mène en bas, à droite de la marmite. Créez en boite sur le plancher en bas. Créez aussi une planche sur la plateforme de droite et calez-la avec une boite sur son coté droit.

Sautez au bon moment pour éviter les tirs du conduit. Ramassez les perles et ouvrez le trésor. Remontez à l'étage et utilisez les bulles d'air pour atteindre le passage supérieur droit. Avancez un peu pour déclencher un piège. Dépêchez-vous de changer la direction du conduit en haut à droite grâce au pouvoir d'Amadeus. Fuyez les flammes de la roue en allant à droite puis revenez pour activer le levier en face des escaliers.

Lâchez le levier et fuyez à droite si les flammes se rapprochent. Ne vous inquiétez pas pour le levier car il revient à sa position initiale lentement. Reprenez votre tâche jusqu'à ce que la porte de droite s'ouvre.

Sautez sur la plateforme de droite et neutralisez tous les gobelins qui vous attaquent. Eliminez les archers puis descendez sur le plancher, à droite. Balancez-vous grâce au grappin en-dessous du pont et récupérez les perles, en bas.

Remontez sur la plateforme puis sur les planches suspendues. Entrez par la porte en haut de l'arbre, à droite. Créez une boite et utilisez-la pour faire tomber les perles sur le plancher, en haut. Balancez-vous ensuite par le même plancher vers l'autre coté de la pièce et ouvrez le trésor. Descendez puis prenez le passage à gauche pour retrouver d'autres perles. Progressez ensuite à droite pour atteindre le point de sauvegarde suivant.

Avancez et éliminez l'araignée. Montez sur la passerelle de gauche puis utilisez le grappin pour atteindre celle d'en haut.
Récupérez les perles puis sautez sur le barrage, à droite. Eliminez une autre araignée puis sautez au bon moment sur les planches qui sont à droite pour éviter les tirs du conduit et atteindre le barrage suivant.

Récupérez la perle sur le plancher supérieur puis créez une boite sur les piques en bas. Descendez dessus au bon moment en évitant les tirs. Dans la pièce suivante, placez le miroir incliné à droite de la marmite de façon à empêcher les flammes d'atteindre les bulles.

Montez sur une des bulles puis créez une boite et utilisez-la pour pousser la boule vers la gauche.

Récupérez les perles en haut et sur les planches à gauche puis sautez vers l'étage de droite. Brisez les caisses à droite pour récupérer les perles qui se trouvent dedans. Montez sur le plateau gauche de la balance et créez une boite sur l'autre. Récupérez les perles en haut puis changez de plateau et procédez de la même manière pour le soulever. Sautez sur le plancher de droite puis passez à l'étage sans toucher au bouton.

Activez le levier de droite. Créez maintenant une boite sur le bouton et dépêchez-vous de ramasser la perle sur le plancher supérieur. Descendez et traversez la porte qui vient de s'ouvrir.

Les salles de l'ombre

Vous voilà en face d'un dragon. Ne vous inquiétez pas car il ne va pas vous attaquer. Créez une boite sur le bouton en-dessous du monstre pour vous apercevoir qu'il ne s'agit que d'une simple illusion.

Défoncez la porte de droite et avancez tout droit. Accrochez la caisse en bois à la boule en pique suspendue et balancez-vous grâce au grappin à travers cette caisse vers l'autre coté du trou.

Montez sur le chariot et ramassez les perles, en haut. Poussez-le ensuite vers la grille de droite en évitant les tirs des serpents. Si vous ne l'avez toujours pas fait, il est temps d'améliorer les pouvoirs d'Amadeus et de le rendre capable de crées trois boites. Créez donc les trois boites, chacune sur un bouton dont deux en bas et un en haut de la grille. Traversez cette dernière dès qu'elle sera ouverte.

Avancez et récupérez la perle puis revenez près du point de sauvegarde et créez deux boites. Montez dessus puis accrochez-vous à la trappe supérieure grâce à votre grappin. Montez sur la passerelle et tuez l'araignée puis passez à l'étage et allez à gauche. Créez des boites sur la caisse en bas pour atteindre l'étage suivant. Eliminez une autre araignée puis poussez la caisse jusqu'au bord de la plateforme. Montez-dessus et sautez pour ramasser les perles.

Sautez maintenant d'un plancher à l'autre pour atteindre la falaise, à droite. Activez le levier puis traversez la grille en bas.

Protégez-vous du feu grâce au bouclier de Ponteus et ramassez les perles dans le trou. Remontez puis balancez-vous avec le grappin et évitez d'être touché par les flammes. Arrivé au point de sauvegarde, utilisez les pouvoirs d'Amadeus pour placer une des boules en métal qui roulent en bas sur le bouton de gauche. Descendez d'un étage puis montez sur une autre boule pour atteindre la porte qui vient de s'ouvrir, en bas à gauche.

Montez les escaliers et éliminez l'araignée. Descendez à droite puis manoeuvrez, avec le levier, le miroir et placez-le dans le trou de droite. Maintenant dirigez-vous au miroir de gauche et lancez votre marteau dessus. Ce dernier sortira de l'autre miroir et brisera le plancher qui retient le tube en forme de T.

Maintenant, remettez le miroir en haut à droite en le contrôlant par le levier. Placez les deux tubes de façon à ce que le courant d'air puisse entrer par le miroir de gauche. Planez donc au-dessus de la vapeur pour entrer dans le premier miroir et sortir par le deuxième. Sautez vers la falaise, à droite.

Montez sur une des bulles puis ramassez la perle sur la plateforme de gauche. Remontez sur une autre bulle et laissez-la monter jusqu'en haut. Sautez au bon moment à l'étage avant que les tirs de serpent n'explosent la bulle. Neutralisez l'araignée et récupérez les perles dans les caisses de gauche. Sautez vers le point de sauvegarde en bas à droite et créez des boites sous la balançoire, du coté gauche. Montez dessus et sautez vers l'étage de droite.

Ouvrez le trésor ensuite faites tomber les caisses à gauche. Descendez et brisez-les pour ramasser les perles qui se trouvent dedans. Créez des boites sous la balançoire, du coté droit cette fois. Sautez vers l'étage de gauche puis faites tomber les perles sur le plancher supérieur. Créez d'autres boites superposées sur la bordure et montez dessus puis sautez pour atteindre les perles à droite.

Redescendez et avancez à droite. Créez une boite en haut et laissez-la tomber sur le plancher suspendu en bas. Dès qu'elle bondisse, sautez dessus pour atteindre la plateforme de droite. Récupérez la perle et enlevez le tube qui relie les deux conduits.

Descendez à l'étage inférieur et éliminez les monstres puis descendez par le trou de gauche. Enlevez les tubes qui mènent le feu à la marmite et mettez à leur place le bouchon, à droite. Remontez à l'étage et avancez tout droit.

Créez des boites sur le rocher de droite puis montez dessus avant de sauter dans le miroir d'en bas pour être propulsé à travers l'autre miroir. Récupérez toutes les perles ensuite créez une boite sur la plateforme suspendue, à droite. Entrez par la trappe et avancez vers la chambre. Consultez le livre posé sur l'autel ensuite traversez par le miroir de droite.

Montez sur les plancher en allant d'abord à gauche pour récupérer des perles, revenez ensuite à droite et sautez vers l'étage. Activez le levier et placez le miroir en-dessous du conduit à droite. Les tirs sortiront alors du miroir en haut et activeront le bouton qui ouvre la grille. Créez une planche et calez-la avec une boite sur sa partie gauche.
Courez et sautez vers le passage en haut à droite.

Eliminez toutes les araignées et avancez prudemment en évitant les tirs des serpents. Ramenez la caisse en haut à droite et collez-la à la boule de piques en haut. Accrochez-vous maintenant à cette caisse grâce à votre grappin et sautez par-dessus le barrage à droite en évitant les tirs.

Récupérez les perles sur les plates-formes de la roue. Restez debout ensuite sur une des plates-formes et créez une boite sur celle d'en face. Lorsque vous serez en haut, sautez sur le plancher suspendu à droite puis vers le balcon. Ramassez les perles et activez le levier pour ouvrir la grille en bas. Traversez-la.

Ramassez cinq caisses qui tombent du haut et placez-les sur les cotés du trou en feu pour que la machine n'en produise plus. Créez une planche et construisez-avec un petit pont pour pouvoir progresser.

Créez des boites, montez dessus puis sautez au bon moment dans le premier miroir pour atterrir sur la balançoire. Récupérez les perles en haut à gauche pus sautez vers les escaliers à droite.

Entrez dans la grotte et tuez toutes les araignées. Créez des boites sur la caisse et montez à l'étage pour retrouver quelques perles. Redescendez et ramenez le miroir à gauche en contrôlant le levier. Entrez dedans pour ressortir par celui du haut. Ramassez les perles ensuite créez une planche sur le coté droit du trou en bas. Calez-la avec une boite et sautez dessus.

Avancez vers les marmites et enlevez rapidement le tube sous forme de T en bas. Mettez à sa place le bouchon en bas à gauche. Sautez par-dessus de la première marmite et placez le bouchon à droite sur le conduit en bas. Vous pouvez maintenant activer le levier au centre de la salle sans que les monstres vous dérangent.

Créez une boite en bas de la falaise à droite et montez dessus. Avancez tout droit pour rencontrer le propriétaire de cette maison.

Le bosquet silencieux

Avancez tout droit puis mettez le tronc sous la boule d'eau en haut. Explosez cette dernière avec une flèche ensuite versez le tout sur la plante qui est à droite.

Montez sur les feuilles qui viennent de pousser et ramassez les perles, en haut. Progressez à droite et éliminez les gobelins qui vous attaquent. Défoncez le barrage et faites tomber la perle. Placez la lanterne devant la fleur sauvage et dès qu'elle avale les insectes, sautez vers le plancher en bas à droite.

Ramenez la caisse en bois et montez dessus. Accrochez-vous au bon moment avec le grappin au plafond et sautez vers le passage en haut à droite. Eliminez les gobelins puis montez sur le pont à gauche en faisant attention à la fleur sauvage. Faites balancer le rocher suspendu et montez dessus pour atteindre le pont suivant.

Récupérez les perles et neutralisez d'autres gobelins. Sautez vers l'échafaudage à droite et balancez le rocher tout en haut pour démolir l'obstacle. Sautez vers le passage qui s'ouvre et descendez sur la feuille.

Démolissez le mur en face avec le marteau puis lancez ce dernier sur le rocher en haut pour faire tomber les perles. Alignez le tronc en bas entre la feuille et le plancher puis explosez la boule d'eau avec une flèche. Versez le contenu du

tronc sur la plante de droite puis montez sur les feuilles et ramassez les perles en haut.

Lancez votre marteau sur la chaine qui retient la lanterne. Placez cette dernière devant la fleur sauvage pour qu'elle avale les insectes. Courez donc vers le levier en bas à droite et activez-le. Récupérez la lanterne et attirez quelques insectes pour nourrir la plante. Regagnez votre place à gauche puis placez une caisse en bois sur le plancher en bas. Calez ensuite le tronc entre la caisse et la plateforme suspendue. Sautez ensuite vers la falaise à droite et avancez tout droit.

Eliminez tous les gobelins puis sautez par-dessus le tronc et avancez prudemment en évitant les tirs des petits canons. Descendez vers la cour puis brisez avec votre marteau la couche de boue au sol. Laissez-vous tomber dans ce trou et avancez à gauche.

Ouvrez le trésor puis lancez votre marteau sur les planchers dans les deux coins supérieurs de la pièce. Ramassez les perles en évitant les tirs de canons puis lancez encore une fois votre marteau sur le plafond, au fond de la pièce de gauche. Ramassez d'autres perles puis remontez à l'étage. Activez le levier à droite puis créez rapidement une boite et collez-la au moteur pour le bloquer. Utilisez ensuite le grappin pour atteindre la trappe en haut.

Descendez par les feuilles à droite et ne laissez pas les fleurs sauvages vous avaler. Ramassez la lanterne en bas et attirez les insectes pour les faire manger à la fleur, à droite. Sautez par les planchers en haut pour atteindre le point de sauvegarde suivant. Neutralisez tous les gobelins qui vous attaquent et prenez le passage de droite après avoir emmené la lanterne accrochée en bas de la plateforme. Nourrissez la fleur et progressez rapidement à droite.

Créez une boite et accrochez-la aux piques en haut de la porte de droite. Lancez maintenant votre marteau sur le rocher en haut à droite pour que la perle tombe sur la boite. Ramenez maintenant cette dernière avec la perle en haut. Créez des boites sous le conduit d'eau et faites descendre la bûche suspendue. Calez cette dernière avec les boites à l'aide d'une planche et traversez rapidement le portail à droite avant qu'il ne se renferme.

Eliminez toutes les araignées ensuite montez sur les planchers. En arrivant à l'avant dernière, levez votre bouclier de façon à ce que les tirs de canon soient déviés vers le plancher de gauche. Ramassez alors les perles qui tombent ensuite lancez votre marteau vers le barrage à droite. Sautez d'une feuille à une autre pour atteindre l'autre coté du trou. Accrochez-vous au plancher en haut et récupérez toutes les perles.

Poussez les deux troncs vers la machine en bas puis créez dessus des boites pour pouvoir sauter vers le point de sauvegarde suivant.

Avancez et laissez-vous tomber par le plancher de droite. Vous y affronterez alors l'énorme gobelin. Cette fois, vous serez gêné par les tirs des canons lors du combat. Esquivez ses coups de gourdin et dès que son arme est coincée dans les planchers, contournez-le et enchainez les attaques. Après votre victoire, activez le levier et créez rapidement une boite en-dessous du plancher de droite.

Montez dessus et sautez au bon moment vers la passerelle de gauche.
Faites balancer le rocher en haut puis montez dessus pour ramasser les perles sur les planches suspendues.

Tuez les archers sur la machine de droite puis récupérez la perle qui est en bas et faites attention aux tronçonneuses. Montez sur la machine et tuez d'autres ennemis, plus loin. En arrivant devant la boule d'eau, faites tomber les caisses du bas vers les tronçonneuses pour libérer les perles. Récupérez-les rapidement.

Descendez à la cour droite et utilisez le camouflage de Zoya pour passer inaperçu devant la fleur sauvage. Libérez le tronc de la plante puis ramenez-le sur la machine tronçonneuse à gauche. Créez donc des planches sous la boule de façon à ce que l'eau atteigne la plante en bas à droite.

Sautez ensuite sur la feuille qui vient de pousser puis entrez dans le grand tronc, à droite. Continuez d'avancer jusqu'à la fin de ce chapitre.

Les grottes aux champignons

Eliminez l'archer plus loin sans toucher aux barils. Prenez le contrôle d'Amadeus et placez un des barils sur le plancher,

en haut. Rejoignez-le et frappez-le avec votre épée enflammée. Soulevez rapidement le baril près de la boule d'eau et attendez qu'il explose. Créez ensuite des planches pour guider l'eau vers la plante du bas. Tirez une flèche sur la boule ensuite sautez par les feuilles qui viennent de pousser.

Grimpez jusqu'au trésor et ouvrez-le. Lancez votre marteau sur les rochers qui sont en haut à droite pour libérer une caisse et une perle. Utilisez les feuilles de droite pour atteindre l'autre coté du trou. Glissez par la pente pour atterrir sur des champignons. Avancez à droite puis lancez votre marteau sur le plancher en haut pour libérer les perles.

Bondissez sur le champignon à droite ensuite sautez sur les feuilles pour atteindre la falaise. Calez le plancher tournant à gauche avec des boites puis reliez-le à la falaise de gauche avec une planche. Traversez au bon moment en évitant les tirs de la fleur.

Une fois arrivé, lancez une flèche sur la bulle d'eau qui est en haut puis sautez à travers les feuilles qui viennent de pousser et avancez tout droit en évitant les tirs. Eliminez tous les gobelins et essayez de ne pas toucher les barils explosifs. Grimpez vers le plancher de gauche et récupérez les perles puis sautez par-dessus le barrage de droite. Créez une boite sur le tronc en bas et passez à l'étage. Nettoyez la zone des petits monstres verts ensuite tirez le grand rocher à droite. Montez dessus pour atteindre le passage qui mène en haut. Créez une boite et sautez sur le champignon à gauche. Récupérez toutes les perles puis redescendez vers les chutes d'eau. Créez une planche inclinée vers la gauche ensuite créez une boite sur la plateforme suspendue pour que l'eau atteigne la plante.

Montez sur la plateforme et créez deux boites sur la partie droite du tronc (en bas) pour vous faire soulever. Sautez vers la feuille qui vient de pousser et récupérez la perle.

Remontez au passage en utilisant le rocher puis sautez par-dessus l'escargot plus loin. Eliminez les araignées qui vous attaquent ensuite brisez le plancher en bas à droite. Ramenez un tonneau explosif et descendez. Allumez-le avec votre épée enflammé puis, grâce au pouvoir d'Amadeus, placez-le près du barrage en bas à gauche et attendez qu'il explose.

Tournez le canon en bas à gauche vers la zone toxique pour que le courant d'air disperse le poison. Descendez puis activez le levier. Accrochez-vous au plancher en haut et ouvrez le trésor.

Remontez à l'étage puis montez au sommet de l'échafaudage de droite. Neutralisez le reste des araignées ensuite superposez des boites pour pouvoir atteindre la falaise à gauche.

Ramassez toutes les perles puis redescendez à l'échafaudage. Placez maintenant les boites de sorte à atteindre le rocher, à droite. Collez une caisse à la boule de piques en haut et faites-la balancer. Accrochez-vous à la caisse avec le grappin, balancez-vous et sautez vers le chemin de droite. Créez une boite et laissez-la bondir sur le champignon, en bas.

Lorsqu'elle s'approche de la perle, sautez dessus et récupérez cette dernière. Sautez d'une feuille à l'autre en évitant les tirs des fleurs. Arrivé à la nouvelle zone, neutralisez tous les gobelins puis sautez par-dessus le trou infesté de gaz toxique. Brisez le barrage en bas à gauche et récupérez la perle. Sautez au bon moment sur les planches à gauche et évitez les tirs des fleurs. Créez une longue planche et versez de l'eau dessus. Déplacez-la ensuite doucement vers la plante sur le rocher, en haut à droite.

Montez sur les feuilles qui viennent de pousser et récupérez les perles. Lancez votre marteau sur les rochers qui renferment le baril en haut puis rejoignez-le et ramassez la perle. Redescendez et créez des boites sur la pente visqueuse, à droite avant de sauter au bon moment vers le levier pour éviter les tirs de la fleur en haut.

Inutile d'activer ce levier car vous venez de traverser l'obstacle autrement. Avancez sur le pont et lisez le bouquin. Laissez-vous tomber ensuite par le trou à droite.

Les ténèbres aux champignons

Lancez votre marteau sur les pierres en haut pour libérer une perle. Avancez un peu puis créez des boites en bas de la rampe. Mettez une planche inclinée sur les boites et lancez une flèche sur la bulle d'eau en haut.

Sautez alors par les feuilles qui poussent au-dessus de la grotte où se cache l'arachnide. Faites attention aux rochers

qui vous poussent vers le bas, près du gros monstre qui peut vous tuer d'un coup.

Arrivé au passage en haut à droite, sautez sur les champignons et accrochez-vous au plancher avec le grappin. Balancez-vous et récupérez les perles à gauche. Atterrissez sur le plancher et éliminez tous les gobelins. Créez des boites et montez dessus. Sautez par la feuille vers la falaise de droite. Abaissez la bûche suspendue en haut et calez-la avec la caisse en bois.

Sautez rapidement par les planchers à gauche et évitez les tirs des fleurs. Créez une boite sur le coté gauche de la balançoire et sautez à l'étage de droite.

Neutralisez tous vos ennemis ensuite grimpez vers le plancher de gauche. Récupérez la perle sur les rochers de gauche puis faites tomber les tonneaux. Rejoignez-les et activez le levier puis traversez la grille et dispersez les tonneaux. Un nouvel ennemi avec deux épées enflammées vous attaque. Laissez-le frapper les tonneaux pour qu'ils explosent et lui infligent d'importants dégâts. Finissez le travail avec quelques coups d'épée.

Montez sur la passerelle et activez le levier pour ouvrir la grille qui bloque le chariot. Descendez près du point de sauvegarde et sautez sur le plancher de droite. Lancez votre marteau sur les rochers en bas à droite puis accrochez-vous au chariot et balancez-vous vers les perles à gauche.

Montez sur le chariot et déplacez-le, grâce au pouvoir d'Amadeus, vers la droite. Tournez le conduit pour que les courants d'air éliminent le gaz toxique. Continuez alors à avancer puis glissez sur la pente jusqu'en bas.

Allez à gauche et lancez votre marteau sur les pierres au coin supérieur. Montez sur le rocher et récupérez les perles. Ramenez le grand rocher au lac de droite puis créez-dessus deux planches pour que l'eau atteigne la plante en surbrillance.

Sautez sur le premier champignon et ramassez les perles sur le rocher de gauche puis sautez sur le second et atterrissez près du point de sauvegarde.

Créez depuis le haut une boite et laissez-la bondir sur le champignon en bas. Lorsqu'elle soit assez élevée, sautez dessus pour atteindre la falaise en haut à droite.

Récupérez les perles et ouvrez le trésor. Descendez puis glissez sur la pente visqueuse. Une fois dans l'eau, récupérez les perles des deux cotés ensuite sortez par le chemin de droite.

Le château du bord de mer

Nagez à droite puis sautez par-dessus les noix de coco. Une fois sur la terre ferme, rapprochez la noix du palmier pour récupérer la perle qui se trouve dessus. Récupérez celles sur le plancher ensuite placez la noix sur la trajectoire du crabe, à droite. Inutile de l'attaquer avec l'épée, il est immortel. Poussez alors la noix qui pousse à son tour le crabe dans l'eau.

Plongez dans l'eau et récupérez toutes les perles en évitant vos adversaires, puisque sous l'eau vous êtes vulnérable. Remontez à la surface et placez la noix sur le bouton. Sautez sur le plancher puis sur la plateforme en récupérant la perle sur votre chemin. Couvrez la boule de piques plus loin par des boites et montez dessus. Faites-la balancer pour pouvoir atteindre la perle en haut à gauche.

Placez une noix sur le bouton et sous le point de sauvegarde puis lancez votre marteau sur les pierres en haut à droite. Récupérez la perle et placez le rocher qui tombe sur le bouton protégé par les flammes à droite. Continuez votre ascension pour affronter la créature rouge avec les deux épées en feu. Ignorez les gobelins qui vous dérangent et concentrez vos attaques sur le mini-boss. Esquivez ses attaques en sautant par-dessus les flammes qu'il invoque. La meilleure méthode pour le battre, est de garder vos distances et de lui lancer des flèches de Zoya.

Une fois à terre, créez des boites pour atteindre le plancher en haut à droite. Créez encore une fois des boites et montez dessus puis sauter vers les perles en hauteur à gauche. Activez le levier et traversez la grille. Sautez vers le point de sauvegarde suivant puis descendez à droite. Créez une boite et lorsque la position des planches soit horizontale, bloquez l'engrenage à droite avec cette boite.

Eloignez les tubes à gauche pour récupérer la perle ensuite remontez à l'étage. Créez des boites pour atteindre la balançoire en haut. Ramassez la perle ensuite sautez par les planchers vers la terrasse suivante. Sautez par-dessus la boule de piques puis traversez le pont qui s'effondre. Plongez dans l'eau et poussez le rocher vers le trou, à droite. Une fois le courant d'air bloqué, ramassez tranquillement toutes les perles sous l'eau. Remontez à la surface et neutralisez vos adversaires à droite. Utilisez le grappin pour monter sur le pont à gauche et ouvrez le trésor.

Passez maintenant au plancher en haut à droite et éliminez l'archer en bas. Sautez sur la plateforme coulissante et évitez les tirs des fleurs pour atteindre l'autre rive. Allumez le tonneau et collez-le au mur de droite pour le détruire. Récupérez les perles et montez par les rampes. Tuez d'autres archers ensuite descendez dans le trou de droite et récupérez les perles en évitant les flammes. Remontez puis allumez un tonneau et collez-le au mur de pierre en haut à droite.

Créez une boite et accrochez-la aux piques d'en face. Sautez rapidement sur la roue puis sur la boite pour enfin atterrir près d'un autre point de sauvegarde.

Tuez l'archer qui vous attend puis créez des boites et montez sur le muret de gauche pour obtenir une perle. Activez le levier à droite. Une fois dans l'eau, plongez et nagez à droite. Récupérez les perles dans la coquille puis montez à la surface par le passage de droite. Sautez sur l'étoile de mer pour récupérer les perles en hauteur ensuite faites tomber les deux noix dans l'eau. Poussez-les à droite puis montez dessus et lancez votre marteau sur les pierres, en haut. Créez une planche et accrochez-la à l'oursin, à droite. Montez dessus pour atteindre les perles sur la falaise.

Plongez encore une fois dans l'eau et prenez le passage qui mène à droite lorsque le rocher aura bloqué les conduits d'air. Montez à la surface pour une perle ensuite continuez votre nage à droite en évitant les serpents de mer. Montez à la surface puis sautez sur la plateforme que porte la queue du serpent. Sautez vers la falaise à gauche et ouvrez le trésor.

Détruisez le plancher en haut pour libérer les perles. Sautez maintenant vers le pilier de droite et détruisez la statue qui se trouve dessus. Descendez par le trou à droite et brisez les pierres qui bloquent le conduit d'eau. Remontez à la surface puis utilisez votre grappin pour aller plus haut et récupérer les perles. Sautez maintenant sur le tonneau puis grimpez à la falaise en sautant d'une pierre à l'autre et en évitant les tirs des fleurs.

Créez des boites sur les pièges en bas ensuite sautez au bon moment pour ne pas être touché par les haches.

Avancez tout droit jusqu'à ce que le sol s'écroule.
Eliminez tous les gobelins ensuite sautez par-dessus les piques à gauche. Lancez votre marteau sur les pierres au fond pour libérer les perles. Dirigez-vous maintenant à droite et lancez à nouveau votre marteau sur les pierres pour libérer le passage. Montez d'un niveau et explosez les tonneaux. Neutralisez le reste des gobelins ensuite montez sur la mezzanine. Détruisez la caisse qui bloque l'engrenage. Créez des boites et montez dessus. Lancez votre marteau sur les rochers en haut pour récupérer d'autres perles.

Descendez et activez le levier. Traversez la grille puis lisez le bouquin au milieu de la salle. Créez une boite en bas puis descendez dessus pour éviter les tirs des fleurs. Récupérez la perle à gauche et celle emprisonnée derrière les barreaux, en haut. Détruisez les planches à droite ensuite sautez sur l'étoile de mer. Laissez-vous glisser sur la pente puis continuez tout droit. Créez des boites sur le dernier crabe, montez dessus puis sautez vers le balcon de droite.

Créez une boite sur la plateforme que porte le tentacule du poulpe et sautez dessus. Sautez vers la plateforme suivante puis plongez dans le trou à droite. Récupérez les perles dans les profondeurs en évitant les serpents puis remontez à la surface et brisez les planches à droite. Descendez dans la grande salle et affrontez le groupe de gobelins accompagnés du monstre rouge. Montez sur la balançoire et frappez avec vos flèches.

Progressez à droite et faites tourner la roue qui crache du feu vers le haut. Descendez par le trou et lancez votre marteau sur les pierres, en bas à droite. Remontez à la surface et créez une boite. Bloquez-avec l'engrenage à gauche lorsque la position du plancher soit horizontale. Créez d'autres boites sur ce plancher et montez dessus pour récupérer la perle en hauteur avant de sauter vers le point de sauvegarde suivant. Abaissez le plancher en haut à droite et créez dessus deux boites. Abaissez ensuite le plancher qui est sous la bulle d'eau et bloquez-le avec une autre boite. Lancez une flèche sur cette bulle puis récupérez la perle en haut.

Sautez par les champignons qui viennent de pousser à gauche et atterrissez sur la falaise à droite. Faites tomber les perles sur la balançoire en haut puis descendez par le trou à droite. Vous affronterez alors le roi gobelin accompagné de quelques soldats. Ignorez les petits monstres et concentrez vos attaques sur le boss. Sautez sur la rampe à droite et attendez que le roi détruise les pierres qui se trouvent dessus. Vous pouvez maintenant lui coincer son arme et le contourner. Enchainez vos attaques jusqu'à la victoire.

Abaissez le plancher en haut à gauche pour que le mur de droite s'effondre. Prenez le passage qui vient de s'ouvrir puis examinez le tableau sur votre passage. Entrez enfin dans le puits à droite.

Les passages surnaturels

Brisez la statue à gauche ensuite sautez dans le trou à droite. Lancez votre marteau sur les briques en haut à gauche pour obtenir une perle. Enlevez le bouchon du conduit à droite et mettez-le à proximité. Placez les tubes de façon à ce que la direction du courant d'air soit vers le haut. Tirez une flèche sur l'oeil du géant crabe puis planez vers l'étage de droite. Ramenez le bouchon avec vous et utilisez-le pour fermer le conduit d'acide à droite.

Passez au bon moment sous le tronc et éliminez les monstres qui vous attaquent. Lancez votre marteau sur les pierres en haut à droite pour libérer le chemin. Récupérez le bouchon et fermez cette fois le conduit en haut du tronc. Créez une boite sur le coté gauche de ce dernier et montez dessus. Sautez dans le sceau suspendu et placez une boite sur la boule de pique à coté. Balancez la boule et sautez sur la boite pour pouvoir atteindre la falaise.

Esquivez les boules de piques qui vous foncent dessus puis avancez vers le point de sauvegarde. Créez des boites et récupérez la perle dans le conduit en haut. Maintenant, vous aurez besoin d'un nouveau pouvoir pour Ponteus : l'explosion de marteau. Chargez votre coup et lancez votre arme vers les briques en haut. Récupérez la pierre et placez-la dans le bassin d'acide à droite. Créez une planche et calez-la avec une boite pour atteindre le rocher. Créez ensuite une autre planche pour atteindre l'étage suivant.

Eliminez tous les monstres qui vous attaquent et récupérez toutes les perles. Sautez au bon moment sur les planches à droite pour atteindre le point de sauvegarde suivant. Lancez votre marteau vers les briques en haut à droite puis plongez dans l'eau pour récupérer les perles. Activez le levier de la machine pour vider le bassin de gauche et remplir celui de droite. Descendez dans le bassin vide et faites sortir le tonneau à gauche après avoir coupé la corde qui le retient. Remplissez le bassin par la gauche en réactivant le levier pour que les deux tonneaux flottent. Créez dessus une planche et des boites pour atteindre les perles en haut.

Ramenez les deux tonneaux vers le bassin vide à droite. Placez l'un d'eux en haut de la pente à droite et calez-le avec une boite. Remplissez le bassin pour que ce tonneau puisse boucher le conduit d'air. Montez alors sur celui qui flotte et lancez votre marteau sur les pierres en haut. Récupérez les perles ensuite sautez sur la falaise à droite.

Sautez sur les engrenages et créez dessus des boites pour récupérer les perles en hauteur. Eliminez les araignées puis montez sur le plancher. Lancez votre marteau sur les barreaux en haut à droite pour libérer les perles. Continuez votre ascension puis lancez le marteau sur les briques qui sont en haut. Accrochez-vous grâce au grappin au plancher puis prenez le passage de droite. Sautez sur un des deux planchers de la roue et créez des boites sur l'autre. Récupérez les perles en haut ensuite sautez vers l'étage, à gauche. Tapez sur le bouton pour faire tomber un tonneau puis revenez rapidement sur la roue. Dès que la trappe à droite se lève, sautez dessus et passez au point de sauvegarde suivant.

Accrochez-vous au plancher à droite et ouvrez le trésor. Créez une boite sur la pente en bas pour bloquer les boules de pique. Créez d'autres boites pour atteindre les perles en haut ensuite progressez à droite en évitant l'acide. Activez le levier puis prenez une boule de piques et accrochez-la avec une boite. Placez cette boule sous le plancher de droite pour empêcher l'acide de couler par la pente. Avancez prudemment puis sautez sur le conduit supérieur. Créez une boite et utilisez-la pour pousser ce conduit vers le tube d'acide à gauche.

Placez maintenant des boites sur le plancher et montez sur le tube d'acide. Détruisez les barreaux en haut à droite pour obtenir des perles. Redescendez la pente et traversez le pont qui s'effondre.

Plongez dans l'eau et ramassez toutes les perles puis remontez à la surface et éliminez tous vos adversaires. Créez des boites sur le plancher flottant pour qu'il soit submergé puis descendez sous l'eau et ramassez le reste des perles. Avancez à droite et activez le levier en bas. Traversez la grille puis plongez dans l'eau et ramassez les perles.

Remontez à la surface et lancez votre marteau sur les rochers en haut.

Accrochez-vous au plancher et allez à la salle des machines, à gauche. Enlevez tous les tubes puis recollez-les de façon à relier les deux conduits d'air.

Revenez à la salle précédente et activez le levier en haut pour vider le bassin.
Placez le tonneau en haut de la pente à droite et calez-le avec une boite. Réactivez le levier puis plongez encore une fois dans l'eau. Montez sur le tonneau flottant et créez une planche pour passer à l'étage.

Avancez un peu ensuite neutralisez tous vos ennemis. Activez le levier pour pouvoir progresser à droite. Ramassez la perle sur le plancher en haut ensuite descendez sur le rocher qui est à gauche en évitant l'acide. Balancez-vous grâce au grappin vers le pont de droite puis brisez la statue et suspendez-vous par le plancher. Changez brièvement de personnage et frappez le mur avec le marteau puis remontez et déplacez le chariot à droite.

Lancez votre marteau sur les pierres en haut à droite. Construisez un chemin sur l'acide avec les rochers puis traversez en-dessous du chariot pour éviter les chutes du liquide vert. Ouvrez le trésor en haut puis rebroussez chemin.

Bondissez sur les champignons puis créez des boites en bas du conduit pour que l'acide coule de l'autre coté. Sautez rapidement sur les planches de droite et atterrissez sur la plateforme de gauche. Tirez des flèches sur l'oeil de l'énorme crabe puis progressez à droite. Sautez sur la balançoire et frappez encore une fois l'oeil de la bête. Sautez sur la falaise à gauche et attaquez une dernière fois l'oeil pour vous débarrasser une bonne fois pour toutes des tentacules. Prenez enfin le chemin de droite et entrez dans le miroir.

Le donjon du gardien des glaces

Vous êtes emprisonné dans une cellule et un gobelin jette un coup d'oeil chaque dix secondes. Accrochez une boite aux piques en haut de la porte et sautez-dessus. Le gobelin entrera alors pour enquêter sur votre disparition. Profitez de la situation pour l'éliminer. Lancez votre marteau sur le coin gauche pour obtenir quelques perles puis quittez la pièce.

Avancez tout droit puis placez les tonneaux sur les cotés du piège de piques. Créez dessus une planche et des boites pour pouvoir atteindre la cabine supérieure. Eliminez l'archer ensuite lancez votre marteau sur les barreaux en haut à gauche pour obtenir plus de perles.

Sautez vers la falaise à droite puis lancez votre marteau sur les rochers de l'autre coté du trou. Suspendez-vous par le plancher en bas à droite et ramassez les perles puis remontez pour ouvrir la trappe. Sautez et tirez une flèche sur la bulle d'eau en haut à gauche.

Sautez sur les champignons qui viennent de pousser et en arrivant tout en haut, reliez les deux montagnes par une planche. Créez dessus des boites et récupérez les perles en haut. Glissez par la pente de droite et tuez tous vos adversaires. Collez un tonneau à la boule de piques en haut à droite et balancez-la. Accrochez-vous à ce tonneau grâce au grappin et balancez-vous vers le haut de la pente, à droite. Entrez dans la grotte et créez des boites. Montez dessus et poussez-les pour qu'elles se renversent à droite. Sautez au bon moment pour récupérer les perles.

Lancez votre marteau sur la glace en haut à gauche. Créez maintenant une petite boite sur la main gauche de la statue. La lumière se reflète alors par la boule de cristal et vous ouvre un passage. Traversez-le puis glissez prudemment à travers les pentes de droite en évitant les stalactites. Eliminez tous les gobelins qui vous attaquent et récupérez les perles. Créez des boites au bord du passage à droite puis calez le bouton en haut avec une planche. Descendez sur le plancher et lancez votre marteau sur le muret de gauche. Activez le levier et traversez la grille.

Bloquez l'engrenage à droite avec une boite puis montez dessus. Lancez le marteau sur les rochers qui bloquent le mécanisme qui est en haut puis activez le levier du bas pour faire descendre l'ascenseur.
Une fois en bas, créez des boite sur le rocher à gauche ensuite reliez-les à la plateforme qui se trouve en haut avec une planche. Montez dessus et ouvrez le trésor.

Placez un tonneau dans la lave à droite et sautez dessus pour atteindre le passage suivant. Eliminez le monstre rouge puis accrochez-vous au plancher. Sautez au bon moment sur la roue pour récupérez les perles. Créez une boite sur le conduit de courant d'air et montez dessus pour atteindre la falaise de droite.

Neutralisez tous vos adversaires puis ramassez les perles sur les planchers. Associez les tubes au conduit de la lave puis abaissez la plateforme en haut vers la gauche pour changer la direction du liquide brûlant vers le trou. Montez sur le plancher coulissant et sautez vers la rampe en évitant la boule de piques. Montez sur le plancher et créez des boites pour atteindre les perles à gauche.

Montez sur le plancher coulissant en bas à droite et faites attention à la lave et aux boules de piques. Arrivé au point de sauvegarde suivant, lancez votre marteau sur le tube en haut à droite. Balancez-vous par le plancher et montez sur la falaise. Ouvrez le trésor et récupérez les perles puis descendez et abaissez le miroir en contrôlant le levier en bas. Créez une planche près du levier en haut et calez-la avec une boite. Entrez par le premier miroir pour ressortir de l'autre (en haut) et atterrir ainsi sur la planche.

Contrôlez maintenant le second miroir grâce au levier et placez-le sur la glace en bas à droite. Collez le tube au conduit de lave puis placez en face le premier miroir. Ainsi la lave ressortira par le deuxième miroir et fera fondre la glace.

Prenez le passage qui s'ouvre et avant de traverser la porte, lancez le marteau vers le plafond pour récupérer des perles. Glissez sur la pente puis créez deux boites sur le plateau droit de la balance. Montez sur l'autre plateau et sautez vers la trappe en haut à droite. Neutralisez tous les gobelins et faites attention au monstre rouge qui défonce la porte, à droite.

Entrez dans la grotte et frappez avec votre épée enflammée le tonneau en face. Placez-le avant qu'il n'explose près de la boule de neige, en haut. Créez trois boites et montez dessus puis poussez-les pour qu'elles glissent et vous permettent d'atteindre les perles, en haut.
Sautez sur la boule de neige à droite et entrez dans la nouvelle salle. Un grand gobelin vous attaque, sautez par-dessus puis placez-vous sur le rocher de droite.

Esquivez son coup au bon moment pour démolir le mur. Vous pouvez maintenant lui coincer son arme, le contourner et le vaincre. Créez des boites sur le plancher de droite pour sortir de la grotte. Avancez vers la plante au bord de la falaise pour qu'une branche pousse à droite. Marchez dessus.

Le chapitre final

Suspendez-vous par le plancher à gauche puis changez brièvement de personnage pour briser les barreaux avec l'épée de Ponteus. Accrochez-vous rapidement grâce au grappin puis sautez sur le plancher. Ouvrez le trésor et remontez.

Entrez dans la maison arbre et ouvrez un autre trésor. Passez à la salle suivante puis déplacez le tableau en face. Prenez le chemin qui se trouve derrière et entrez dans le miroir.

Après la cinématique, vous affronterez le dragon. Ce dernier possède deux types d'attaques. Soit il vous mord et soit il vous crache ses flammes. Tirez des flèches sur ses boucles d'oreilles lorsqu'il ouvre la gueule. Si vous êtes à court de santé, versez de l'eau sur la plante de droite. Montez sur ses feuilles et touchez le point de sauvegarde. Protégez-vous des flammes grâce au bouclier de Ponteus et continuez à tirer sur la tête du dragon en utilisant l'arc de Zoya. A un certain moment, le dragon fera appel à de petits monstres, ignorez-les et concentrez vos tirs sur le boss jusqu'à la victoire. Félicitations ! Vous venez de vaincre le dernier boss et de finir le jeu.

SE BALADER SUR L'ÉCRAN TITRE

A l'écran titre, n'appuyez pas sur start tout de suite, vous pouvez avant cela vous balader sur l'écran avec Zoya et même changer de personnage.

Triple-a

+ D'INFOS FORUM

ARGENT INFINI

Localisez les lettres "L C R" au centre de l'écran là où se trouve l'option "Center Canopy". Cliquez à cet endroit.

Two Worlds II

© Topware Interactive / Reality Pump 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Ces codes sont à saisir à la section "Codes Bonus" via le menu Pause.

Hache

1775-3623-3298-1928

Labyrinthe

1797-3432-7753-9254

Epée à deux mains (Hand sword (Elexorian))

3542-3274-8350-6064

Marteau à deux mains (Hammer of Krol)

3654-0091-3399-0994

Armure (Dragon scale)

4149-3083-9823-6545

Marteau

6231-1890-4345-5988

Epée Luciendar

6624-0989-0879-6383

Epée Anathros

6770-8976-1634-9490

Carte bonus

6972-5760-7685-8477

Epée Lucienda

9122-5287-3591-0927

Unicycle!

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez [Ctlr] quand vous choisissez l'option de nouvelle partie.

INVINCIBILITÉ

Faites le code de choix du niveau et entrez dans le fenêtre qui apparaît "Supercycle!".

99 VIES

Faites le code du choix du niveau et tappez "Computer error".

DÉTRUIRE LES MURS

Tappez "wall" pendant la partie.

NIVEAU BONUS

Faites le code du choix e niveau et tappez "BONUS".

PAS DE MURS

Faites le code du choix de niveau et tappez "Away, ye scurvy walls!".

COULEURS PSYCHÉDÉLIQUES

Faites le code de choix du niveau et tappez "psycho!".

TEST SON

Faites le code de choix du niveau et tappez "music".

Unreal

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche TAB, puis entrez l'un des codes suivants :

ALLAMMO	Vous donne 999 munitions pour chaque arme
AMPHIBIOUS	Possibilité de plonger
FEIGNDEATH	Faire le mort
FLUSH	Enlève des parasites éventuels sur les textures des murs et des monstres
FLY	Mode vol
GOD	Invulnérabilité
GHOST	Mode passe-muraille
KILLALL x	Tue une certaine classe (x) de monstres dans le niveau en cours. Exemple : KILLALL UNREALI.BRUTE
KILLPAWNS	Tue tous les monstres
OPEN x	Va à n'importe quelle carte (où x représente son nom). Exemple : OPEN DIG
PLAYERSONLY	Gel du temps activé/désactivé
SLOMO x	Règle la vitesse du jeu (où x est la valeur de la vitesse, 1.0 par défaut)
SUICIDE	Suicide
WALK	Retour en mode normal si vous êtes en mode vol ou passe-muraille
SUMMON x	Fait apparaître un monstre, un objet ou une arme (où x est le nom). Exemples :

	Armes	**Munitions**
1)	DISPERSIONPISTOL	WEAPONPOWERUP
2)	AUTOMAG	SHELLBOX
3)	STINGER	STINGERAMMO
4)	ASMD	ASMDAMMO
5)	EIGHTBALL	ROCKETCAN
6)	FLAKCANNON	FLAKBOX
7)	RAZORJACK	RAZORAMMO
8)	GESBIORIFLE	SLUDGE
9)	RIFLE	RIFLEAMMO
10)	MINIGUN	SHELLBOX

Accessoires

AMPLIFIER
ARMOR
ASBESTOSUIT
DAMPENER
FLARE
FLASHLIGHT
INVISIBILITY
JUMPBOOTS
KEVLARSUIT
NALIFRUIT
POWERSHIELD
SCUBAGEAR
SEEDS
SHIELDBELT
TOXINSUIT
TRANSLATOR

Ennemis

BRUTE
DEVILFISH
FLY
KRALL
MANTA
MERCENARY
PUPAE
QUEEN
SKAARJWARRIOR
SLITH
SQUID
TENTACLE
TITAN
WARLORD

Autres

BABYCOW
COW
NALIRABBIT

Cette liste est non exhaustive.

Unreal Tournament

© MacSoft / Epic Games 2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

En mode 1 joueur, appuyez sur la touche (clavier QWERTY) pour afficher la console, puis entrez le code IAMTHEONE pour activer le cheat mode. Ensuite, tapez l'un des codes suivants :

ADDBOTS x	Ajoute le nombre de bots indiqué (où x est un nombre)
ALLAMMO	Donne 999 munitions à chaque arme
BEHINDVIEW 0	Vue à la première personne
BEHINDVIEW 1	Vue à la troisième personne
FLY	Mode vol
GHOST	Mode passe-murailles
GOD	Invincibilité
KILLALL x	Tue le type d'ennemis spécifié
KILLPAWNS	Tue tous les adversaires
LOADED	Toutes les armes
OPEN x	Va au niveau indiqué (où x est le nom du niveau)
PLAYERSONLY	Gèle le temps. Retapez le code pour le relancer.
SAY x	Envoie un message aux autres (où x est un texte)
SLOMO x	Change la vitesse du jeu (où x est un nombre de 1.0 à 10.0)
SUMMON x	Ajoute un objet ou une arme, où x vaut :
CANNON	
EIGHTBALL	
FLAKCANNON	
NALI	
SKAARJWARRIOR	
QUAD SHOT	
WALK	Enlève le mode pase-murailles et le mode vol

Virtual Springfield

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DE POSITION

Faites apparaître la carte et maintenez [Shift] + V + S et double cliquez sur la destination voulue.

Wakfu

2012

+ D'INFOS FORUM

LE WAKFU ET LE STASIS

Peut-être l'avez remarqué, lorsque vous détruisez une ressource ou tuez des monstres, une aura violette entoure temporairement votre personnage. Cela signifie que votre jauge de stasis augmente. Il en va de même lorsque vous plantez des ressources ou semez de la semence, sauf que l'aura est blanche. Il s'agit là de votre jauge de Wakfu qui augmente. Votre jauge dominante, celle que vous avez le plus augmentée, est visible sous l'icône de votre personnage sous la forme d'un pourcentage. Une fois les 80% atteints en Wakfu ou en Stasis, vous pourrez emprunter des portails (de la couleur de votre jauge) dispersés un peu partout dans le monde (et donc toutes les nations), qui vous amèneront à des endroits uniques où vous pourrez crafter des items uniques, craftables uniquement dans ces zones.

Warcraft : Orcs & Humans

© Blizzard Entertainment 1995

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

En mode réseau, après avoir tapé

, vous pouvez envoyer des messages à l'adversaire. A cet emplacement, en mode 1 ou 2 joueurs, vous pouvez entrer des codes (les mêmes que pour la version PC du jeu) :

`CORWIN OR AMBER`	Faire apparaître le menu "Cheater !"
`EYE OF NEWT`	Toutes les magies
`HURRY UP GUYS`	Contructions plus rapides
`POT OF GOLD`	Un paquet de "gold & lumber"
`SALLY SHEARS`	La carte en entier
`THERE CAN BE ONLY ONE`	Invulnérabilité

MODE TRICHE

Appuyez sur [Enter], tappez "corwin of amber" et appuyez sur [Enter]. Rappuyez sur [Enter], tappez un des codes suivants et appuyez sur [Enter] une dernière fois:

Choix du niveau: human<1-12>
Choix du niveau: orc<level number 1-12>
Scene de victoire: yours truly
Scene de défaite: crushing defeat
Séquence de la dernière campagne: ides of march
10,000 d'or et 5,000 planches: pot of gold
Tous les sorts: eye of newt
Technologie plus: iron forge
Cartes entières: sally shears
Constructions et entrainement plus rapides: hurry up guys
Développement rapide: chronos
Mode Dieu: there can be only one
Afficher menu triche: show menu

Warcraft II : Tides of Darkness

© Blizzard Entertainment 1996

+ D'INFOS FORUM

ATTAQUE RAPIDE

Une tactique audacieuse pour les parties à deux joueurs dans lesquelles chacun part avec un seul paysan : dès le début de la partie, faire courir votre paysan vers la mine de l'adversaire et construire une caserne entre cette mine et la mairie adverse. Utiliser l'argent qui reste pour acquérir un ou deux soldats qui attaquent immédiatement les paysans adverses. Le paysan détruit les constructions adverses, avec pour priorité d'empêcher la construction d'une caserne. Attention : Lors des combats entre paysans de forces égales, c'est généralement l'attaquant qui perd. Cette tactique permet d'écraser rapidement l'adversaire. Contre l'ordinateur ou un joueur non prévenu, elle marche à tous les coups.

CHEAT CODES (VERSION COMPLÈTE)

Sélectionnez un objet, faites ENTER et saisissez l'un des codes suivants :

`DECK ME OUT`	Upgrade toutes les technologies
`EVERY LITTLE THING SHE DOES`	Upgrade vos magiciens avec tous les sorts
`GLITTERING PRIZES`	Ajoute 10 000 d'or, 5 000 de bois et 5 000 de pétrole
`HATCHET`	Coupe le bois plus vite
`HUMANx`	Accès au niveau x des hommes (x compris entre 1 et 14)
`IT IS A GOOD DAY TO DIE`	Invincibilité (sauf pour les attaques magiques)
`MAKE IT SO`	Accelère les constructions
`ON SCREEN`	Montre toute la carte
`ORCx`	Accès au niveau x des orcs (x compris entre 1 et 14)
`THERE CAN BE ONLY ONE`	Montre la séquence finale
`TIGERLILY`	Active les codes pour sauter le niveau
`UNITE THE CLANS`	Montre la séquence de fin (victoire)
`VALDEZ`	Ajoute 5 000 d'huile
`YOU PITIFUL WORM`	Montre la séquence de fin (défaite)

CHEAT CODES (VERSION DÉMO)

Sélectionnez un objet, faites ENTER et saisissez l'un des codes suivants :

`ALLOWJUMP`	Les deux codes suivants deviennent disponibles
`HUMANx`	Passe au niveau x des humains (x compris entre 1 et 3)
`ORCx`	Passe au niveau x des orcs (x compris entre 1 et 3)
`CASH`	Ajoute des ressources
`FASTBUILD`	Constructions beaucoup plus rapides
`LUMBER CHEAT`	Coupe le bois beaucoup plus rapidement
`SHOWMAP`	Dévoile toute la carte

Warcraft III : Reign of Chaos

© Vivendi Universal Games / Blizzard Entertainment 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FAIRE PARLER LES UNITÉS

Cliquez à plusieurs reprises (nombreuses) sur une unité, celle-ci réagira d'une manière bien à elle selon son appartenance. Le soldat Orc de base chantera, d'autres se fâcheront, certains citeront des dialogues de films etc.

FAIRE EXPLOSER DES MOUTONS

Pour faire exploser un mouton (ou toute autre bête du genre), cliquez dessus une vingtaine de fois. Avec de la chance, il arrivera même qu'ils vous laissent quelques items.

TROUVER UN PANDA GÉANT

Jouez la mission "Frères de sang" de la campagne "Elfes de la Nuit". Près d'une salle emplie d'araignées, en haut à droite, utilisez Furion le druide afin de transformer les champignons en arbres vivants et empruntez le passage ainsi libéré. Vous déboulerez sur un panda de 20 m de haut.

CHEAT MODE

Appuyez sur Entrée pour accéder à la console et tapez l'un des codes suivants

`ALLYOURBASEAREBELONGTOUS`	Gagner la partie
`DAYLIGHTSAVINGS #`	Aller à l'heure #
`GREEDISGOOD #`	fournit # pièces d'or et bois (max 50000)
`IOCAINEPOWDER`	Mort subite
`ISEEDEADPEOPLE`	Dévoiler toute la carte
`ITVEXESME`	Supprime les conditions de victoires
`KEYSERSOZE #`	Fournit # d'or (500 par défaut)
`LEAFITTOME #`	Fournit # de bois (500 par défaut)
`LIGHTSOUT`	Régle l'heure au soir
`MOTHERLAND # #`	Aller au niveau # (race) # (niveau)
`POINTBREAK`	Nourriture
`RISEANDSHINE`	Régle l'heure à l'aube
`SHARPANDSHINY`	Recherche upgrades
`SOMEBODYSETUPUSTHEBOMB`	Perdre la partie
`STRENGTHANDHONOR`	Continuer le jeu même en cas de défaite
`SYNERGY`	Dévérouille l'arbre des technologies
`THEDUDEABIDES`	?
`THEREISNOSPOON`	Mana illimité

WHOSYOURDADDY	Invincibilité et tuer les ennemis d'un coup
WARPTEN	Construction rapide
WHOISJOHNGALT	Recherche rapide

Weekend Warrior

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez [F2] après être entré dans "Center State".

Wheels!

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez [Apple] + [Option] et cliquez qsur "New game".

Wing Commander III : Heart of the Tiger

© Electronic Arts / Origin Systems 1995

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Maintenez W + C + 3 quand vous double cliquez sur l'icône du jeu. Maintenez ces touches jusqu'à ce qu'un message de confirmation apparaisse et entrez un des codes suivants:

Détruire vaisseau ennemi visé: [Control] + D
Augmenter les damages infligés: [Control] + [Left Bracket]
Diminuer les damages infligés: [Control] + [Left Bracket]

Wolfenstein 3D

1992

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, tapez l'un des codes suivants :

APPLEIIGS	Indique sur la carte où se trouvent toutes les portes secrètesvotre tête)
BURGER	Plein d'armes et de munitions
IDDQD	Annule le code LEDOUX
LEDOUX	Invincibilité et munitions infinies
MCCALL	Passe au niveau suivant
SEGER	Donne toutes les clés
WOWZERS	
XUSCNIELPPA	Similaire à LEDOUX

VOIR LES DÉVELOPPEURS DU JEU

Lorsque le logo d'ID SOFTWARE apparaît, appuyez sur B. Vous verrez alors surgir un dessin de l'équipe de développement du jeu.

© Vivendi Universal Games / Blizzard Entertainment 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

QUÊTE CACHÉE : LE POULET DE LA MARCHE DE L'OUEST

Pour bénéficier de cette mascotte, il vous faudra accomplir cette quête cachée, qui diffère selon votre faction.

Côté alliance

Tout d'abord, achetez de la "Nourriture spéciale pour poulet" auprès de Saldean le fermier, dans la Marche de l'ouest. Trouvez ensuite un poulet, ciblez-le et utilisez l'émote /poulet jusqu'à ce qu'il devienne vert et vous propose une quête. Acceptez cette quête (COT-COT-CODEC !) et donnez-lui la nourriture achetée précédemment pour qu'il vous lègue un magnifique Oeuf de poule (lié quand ramassé donc inéchangeable), que vous pourrez utiliser pour apprendre à invoquer la mascotte Poulet de la marche de l'ouest.

Côté Horde

Tout d'abord, achetez de la "Nourriture spéciale pour poulet" auprès de William Saldean, dans les Clairières de Tirisfal. Trouvez ensuite un poulet, ciblez-le et utilisez l'émote /poulet jusqu'à ce qu'il devienne vert et vous propose une quête. Acceptez cette quête (COT-COT-CODEC !) et donnez-lui la nourriture achetée précédemment pour qu'il vous lègue un magnifique Oeuf de poule (lié quand ramassé donc inéchangeable), que vous pourrez utiliser pour apprendre à invoquer la mascotte Poulet de la marche de l'ouest.

Worms

© GT Interactive / Team 17 1996

+ D'INFOS FORUM

ARMES SECRÈTES

Tappez "baabaa" à l'écran des options des armes.

MOUTONS INFINIS

Tappez "bobjob" dans le menu des options des armes.

SUPER UZI

Appuyez sur [Command] pour afficher les armes. Maintenez ensuite [F1] + [Espace] en cliquant sur l'Uzi. Gardez les boutons appuyés jusqu'à ce que l'icône de l'Uzi change.

SUPER MINI-GUN

Appuyez sur [Command] pour afficher les armes. Maintenez [F3] + [F6] + [ESpace] En cliquant sur le mini-gun. Maintenez les boutons enfoncés jusqu'à ce que l'icône du mini-gun change.

CHOIX DU NIVEAU

Appuyez sur [Enter] au début du niveau.

X-files The Game

1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOT DE PASSE

1ère méthode

Pour ne pas avoir à entrer le mot de passe de Willmore sur son ordinateur, double-cliquez sur le haut du "Welcome" qui s'affiche à l'écran (lettre o).

2ème méthode

Le nom de l'utilisateur du PC est Craig Willmore et le code : Shiloh

CHEMINEMENT RAPIDE

Donner les indices aux labo. Aller au FBI. Parler de tout avec Skinner. Puis aller au bureau. Parler à Cook, votre collègue et donner lui votre PC. Aller à l'entrepôt. Rentrer par la porte arrière. Utiliser le passe-partout, mettre les lunettes infrarouges. Descendre. Regarder ce que font les deux hommes sans trop s'en approcher. Aller dormir. Sur les lieux du crime, éviter de donnez trop d'infos. Dans le bateau chercher un ciré et de la drogue (placard). Parler de tout avec le commandant du port. Aller au Tarakan. Prendre 2 livres : sur la table et dans le bureau. Aller voir le détective Assadourian, et regarder les traces d'empreintes devant elles. Sans lui toucher les fesses, téléphoner à Amis. De l'extérieur du bateau, vous pouvez voir des marques blanches. Dans la salle des machines, au fond du couloir, il y a une boule dans une boîte. Allez chez le coroner'. Discutez de tout.

Prendre la boule près des tumeurs. Donner indices au labo. Lire le courrier électronique et rechercher la personne en cliquant sur le trombone. Discuter avec Cook, parler des empreintes. Aller aux Entrepôts. Faire très vite. Aller camion, fouiller au-dessus du pare-brise sans allumer le moteur, ouvrer la boîte et prendre le sac. Partir par la droite. Aller dormir. Discuter de tout avec Assadourian, visionner la K7 et aller chercher le fax. Donner lui. Aller chez Gordon's. Dans le bureau vous trouverez la liste du personnel, une pelle et une cisaille. On vous attaque. Avec la pelle, casser la vitre à côté du bas du frigo. Vous êtes sauvé. Aller chez le coroner' puis au lit. Aller dans la salle de meeting. Allez aux Entrepôts de Smolnikoff, demander à Cook de vous couvrir. Avec votre pistolet, vous tué 5 ou 6 hommes. Au RDC, vous trouver une arme.

Monter. Derrière la porte barricadée, tuer un homme. Arrêter Smolnikoff. Allez voir Amis pour le revolver. Retourner aux Entrepôts et embarquer-le. Allez dormir. Au hangar, tourner vous du côté de la porte et dégainer votre arme. Avancer, attention a ne pas viser l'homme tout en gardant votre pistolet ; soyez gentil avec lui et prendre le pinçon. Aller à l'hôpital. Demander Dana Scully, rentrer dans sa chambre et commencer par l'embobiner puis montrer lui le stylet. Allez sur la RR 1121. Monter au poteau électrique et prendre les jumelles. Aller au train argenté, rentrer et visiter. Sortir, et aller vers la voiture. Vous rencontrez un clochard. Au bureau visionner la cassette vidéo qu'il vous a donnée avec le lecteur à côté de l'ordinateur. Identifier le médecin. Vous entrer en communication avec les amis de Mulder. Lire le courrier électronique avec l'ANP (MessagePad 2000). Cliquer sur le document joint et aller en Alaska. A l'étage, tirer sur la ficelle du squelette. Libérer Mulder.

Tuer les deux rigolos en bas et prendre la voiture. Maintenant, l'ambiance devient très glauque. Dans la salle où il y a beaucoup de mort et Mulder qui demande des clés, dites " Cours, Scully ". Tourner vous à droite et tirer. Dans la salle d'autopsie, prendre un grand bâton, dégainer et tirer. Aller rejoindre Scully dans la salle conjointe à la cage en verre,

appuyer sur les deux boutons. Au centre de commande (demi-cercle), appuyer sur le bouton. Une salle s'est ouverte près de cage en verre. Aller à gauche et faire le tour. Tuer le garde. Prendre sa clé. Mulder arrive. Aller à droite, tout droit, à gauche, tout droit et actionnez la porte. L'alarme sonne. A droite, 2 fois tout droit, à droite, rentrez et sortez de la cage en verre. Retourner vous et actionner la porte. Laissez-vous faire...

VOIR TOUTES LES VIDÉOS

Allez dans le répertoire d'installation, dans les dossiers XG, XS, XT et XV. Ouvrez les fichiers ayant l'extension XMV à l'aide du Movie Player ou avec QuickTime. Vous pourrez ainsi visionner toutes les vidéos du jeu.

X-Men : The Ravages Of Apocalypse

© Wizardworks

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Appuyez sur ~ pour activer la console et entrez les codes suivants:

Mode Dieu: logan
Invisibilité: notarget
Pas de cipping: noclip
Mode vol: fly
Munitions max: ammo

X3 : Terran Conflict

© Virtual Programming 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Le plot Terran est directement accessible en lançant la campagne en tant que défenseur terrien. Il y a en tout 7 missions vous permettant de débloquer une dizaine de vaisseaux, du chasseur terrien de base au M6 Vidar (Vaisseau unique dans tout l'univers de X3) jusqu'à avoir accès à plusieurs secteurs tels qu'Aldrin, La lune etc...

Activer le plot Terran

Pour activer le plot terran si vous n'aviez pas commencé la campagne en tant que défenseur terrien, déplacez-vous vers Omicron Lyrae. Vous serez automatiquement contacté pour aider quelques Terriens en les escortant. Si vous acceptez, contactez votre correspondant dans le dock d'équipement d'Omicron Lyrea.

Une fois celui-ci contacté, Un Eclipse sera marqué, dirigez-vous vers celui-ci. Après un moment un TP Scabbard (Transport de passagers) se présentera à vous, votre mission est de le défendre durant le trajet, celui-ci se terminant à la station de défense orbital dans le secteur " Fin des hérétiques ".

Durant le trajet, vous serez attaqué par 2 petits chasseurs M5, des pirates, ceux-ci ne devraient présenter aucun danger pour votre mission. De même quand vous arriverez à Fin des hérétiques, cette fois-ci ce sont des Xénons qui apparaîtront.

Une fois que le Scabbard sera dock à la station, contacter Erin Lovis en lui demandant que vous aimeriez travailler pour les Terriens... Bonne chance !

Mission 1 : Patrouille vers Uranus

Vos premiers pas en tant que défenseur terrien seront d'accompagner le lieutenant Samuel pour patrouiller dans le secteur d'Uranus. Très vite, un appel d'urgence s'émettra avec comme signalement : une attaque des Xénons ! Détruisez-les et scanner la balise de saut des Xénons, pour scanner celui-ci vous devez vous trouver impérativement à moins de 100 mètres dès lors, en-dessous de votre HUD, le chargement des données du scan s'affiche. Dès que les 100% sont atteint détruisez la balise. Pas de répits pour vous, car quelques minutes plus tard on vous signale qu'une sonde Xénon approche mais cette fois-ci dans le secteur " Nuage d'Oort ", rattrapez-le à toute vitesse.

Dès que vous traversez le portail, lancer le MATS jusqu'à ce que la cinématique se lance, n'hésiter pas à avancer. La cinématique montre un nova, c'est un vaisseau suspect, celui-ci effectuera son saut et vous le perdrez donc de vue. A partir de maintenant, vous ne devrez que patrouiller et détruire tous les xénons dans les secteurs terriens, lâchez-vous, vous pourriez y gagner un vaisseau ou deux !

Les xénons peuvent être ciblés en appuyant sur le raccourci " : ", celui-ci ouvre la carte du secteur. Important : dès que vos finances le permettent, achetez des améliorations de moteur/direction, vous y gagnerez en mobilité et achetez aussi un scan triplex !

Une fois la patrouille terminée, allez-vous dock à la station de recherche de Saturne pour compléter la mission.

Mission 2 : Pirate !

Cette mission commence bien, vous êtes demandé à la station de patrouille orbitale dans la ceinture d'astéroïde, des félicitations s'imposent et par un haut gradé qui plus est ! De plus vous recevrez votre premier vaisseau gratuit en vous dirigeant vers mars, un petit M5 (Pas très utile au combat mais extrêmement rapide). Retourner sur vos pas et contacter le commandant Jackson dans le secteur " Fin des hérétiques ".

Le nova précédemment poursuivit s'est échappé, votre mission est de le poursuivre, par chance et totalement par hasard, les Xénons attaquent un secteur et ce nova est présent sur les lieux.

/ !\ Votre mission est le suivre pour découvrir sa base et non pas le tuer ! Piloter le M5 peut vous donner un avantage pour esquiver les tirs ennemis.

Suivez-le donc, jusqu'à ce que vous découvriez la base pirate, pas de chance pour vous, vos ordres sont de scanner cette base ! (Le scan s'enclenche dans les 500 mètres). Dès que cela est fait, les informations seront envoyées au Terran et votre mission se terminera ici.

Mission 3 : Travail d'équipe

Pour commencer cette mission direction Fin des hérétiques, dirigez-vous vers le sabre en surbrillance. De suite 3 pilotes rejoignent votre flotte, cette mission fait office en quelque sorte, de tutoriel sur la gestion de troupe.

Votre première tâche consiste à assigner ces 3 vaisseaux à un groupe. Dès que vous donnerez un ordre à ce groupe tous les vaisseaux de celui-ci obéiront. Un choix s'offre à vous, soit vous les vendez (Environ 250K de crédit, ce n'est pas négligeable en début de partie) soit vous combattez avec eux, mais il y a des risques de les détruire. Pour ma part je combattrais les xénons seul.

Envolez-vous vers le secteur Cercle du Travail. Vous devrez effectuer une activité qui n'a plus de secret pour vous : la patrouille, et votre but sera de détruire toutes les incursions Xénon. Une fois que vous avez terminé, voler vers Omicron Lyrae. De nouveau effectuer votre patrouille, n'oubliez pas que pour plus de rapidité la touche " : " vous permet de voir les Xénons sur la carte du secteur. Ensuite, envolez-vous vers coffre au trésor. Cette fois-ci les noms des vaisseaux se nomment : #Deca. , ils ne sont pas très réactifs, vous pouvez les détruire sans problème. Une fois votre patrouille terminée, retourné au secteur Fin des hérétiques pour parler à Jackson.

Mission 4 : Invasion

Cette mission débute par une escorte d'un Scabbard vers Vénus. Malgré les conseils de votre supérieur disant que vous seriez en sécurité, une fois arrivé sur le secteur de mars une annonce est signalé, indiquant que des Xénons ont brisé les lignes de défense. Faites votre choix entre protéger votre TP ou bien aider contre l'invasion Xénon. Cependant, ils ne sont pas venus les mains vides ! Un Xenon J est sur les lieux, ce vaisseau est un M1 inutile de vous dire que votre petit chasseur devra faire gaffe !

Heureusement, la " réactivité " des Terriens (Je mets ce terme entre guillemet car il ne faut pas oublier que c'est de leur faute si les Xénons en sont arrivés là ...) sur leur secteur a permis le saut de l'Osaka ! Machine de guerre des Terriens. C'est mon coup de coeur personnel !

L'Osaka M2 a 12 Gj de bouclier, 6 tourelles ravageuses, ce petit bijou ne coûte que la modique somme de 80 000 000 $ de crédit ...

Si vous avez assisté à la bataille, votre TP doit être déjà arrivé à destination, vous venez d'assister à votre première grande bataille, et ce n'est qu'un échantillon de ce qu'il vous attend, un jour vous serez aux commandes de votre propre frégates ! Volez vers vénus pour recevoir les prochains ordres de mission.

Mission 5: Retenu prisonnier

Parler à Jackson dans le secteur Fin des hérétiques pour recevoir vos ordres. Ces ordres seront d'aller vous dock à la station de commerce Argon dans le secteur Voyage de Nathan.

Avant de commencer réellement cette mission, je conseille de faire une pause et de vous étendre dans l'univers,

j'entends par là, d'obtenir votre premier MK3, cette mission vous obligera de toute façon d'avoir un TS (Transport de marchandises) car vous devrez récupérer 200 teladianiums, donc si vous vous étendez commercialement vous aurez tout à y gagner ! Comme cette ressource l'indique, elle provient des secteurs Teladi, faite-vous amis avec eux, ils vendent le logiciel de commerce MK3 !

Cependant le MK3 n'est pas obligatoire dans cette mission, ce n'est qu'un conseil permettant de gagner des crédits automatiquement, tandis que le vaisseau de transport lui, est obligatoire, votre petit chasseur ne peut pas contenir 200 teladianiums.

Une fois arrivé à destination, vous serez contacté par une femme qui vous demande de la suivre. Elle va vous parler de son partenaire capturé par les Argons, qui est retenu captif à quelques secteurs de là... Malheureusement ce ne sera pas aussi simple, car c'est un secteur militaire, toute intrusion est punie de mort, vous devrez donc la suivre pendant un long moment. Elle vous expliquera qu'un passeur fournis les ressources nécessaires au secteur militaire Argon. Votre objectif sera de le trouver et à terme de le remplacer.

Une fois tout cela expliqué, vous devrez vous déplacer vers le secteur larme des convoitises pour tuer ce fameux passeur ainsi que son escorte qui essayera en vain de vous arrêter. Malheureusement, il y a plusieurs passeurs et les compétences de notre nouvelle amie ne sont pas suffisantes pour savoir qui fait partie des passeurs, c'est donc dans un long moment de solitude que vous devrez analyser chaque vaisseau un à un ... Bonne chance ! (Ils ne sont pas mis à part cette fois-ci comme ce fut le cas avec les Xénons).

Evidemment, il vous faut un analyseur de soute pour effectuer ces manoeuvres. Dès que vous les scannerez ceux-ci deviendront directement hostiles, tuez-les, ils comprendront leur erreur !
Retourner à grand échange, notre contact, enfin le contact de notre amie nous prévient que nous avons reçu les droits de traverser le secteur militaire argon pour transporter le teladianium.
A vous de jouer maintenant, prenez un de vos TS (Ou achetez-le), et chercher une fonderie de teladianium, oh ben tient ! Il y en a justement plusieurs à grand échange.

Pour éviter des va-et-vient incessants, longs et extrêmement péjoratifs, je vous conseil d'acheter un moteur de saut, c'est surement l'équipement le plus indispensable dans X3 ! Ils sont souvent vendus dans les QG (En partant de grand échange faite le trajet : Est-Sud-Sud-Ouest-Sud-Sud, dans le secteur havre de la reine, le QG d'Atreus, ce logiciel coûte 102 000 crédits).

Une fois cela fait, aller vous dock dans le secteur militaire argon, grâce à cet intervention notre amie à pu rentrer dans le secteur et infiltrer le dock d'équipement. Après un petit moment, elle s'éjectera de la station en combinaison spatial, récupérer la elle et son partenaire. Maintenant un long trajet vous attend si vous n'avez pas de moteur de saut.

Mission 6: Split or not to split?

Obligatoire avant de commencer la mission :
{l L'équipement : Système de survie de soute
3 satellites perfectionnés
Des boucliers 25 Mj (optionnels mais fort utile si vous n'êtes pas près d'une porte lors du scan)

Si vous n'avez pas cet équipement, faite un tour vers les secteurs argons et Paranide. Il faut comprendre que les missions vont augmenter en difficulté, n'hésiter vraiment pas à vous développer commercialement ! Pour vous convaincre, à ce stade de la partie, je suis actuellement en train de me développer avec un seul mk3 et j'ai engrangé 8 000 000 de crédit alors qu'un mk3 ne coûte que 1 000 000 de crédit !

Les ordres de mission seront un peu plus longs à recevoir, ceux-ci vous demanderont de venir vous dock à la base de patrouille orbitale dans le secteur ceinture d'astéroïdes. Un certain Robert viendra vous tenir compagnie durant toute la mission.

La mission : Placer 3 satellites perfectionnés dans 3 secteurs split.
{l Un dans le secteur famille Zyarth, déposer un satellite. Peu importe où vous le placez.
Un dans le secteur famille Ryk
Un dans le secteur Dominion de Zyarth

/!\ Des Xénons M7 rode souvent dans les alentours, ils détruiront vos satellites si ceux-ci sont trop prêt.

Robert devrait vous parler et vous demande d'attendre un peu que les xénons soient détectés. Ce fut rapide, en moins de 30 secondes, Robert a détecté du mouvement dans Dominion de Zyarth, comme dans la mission précédente il faut analyser les TS présent dans le secteur, et voir celui qui contient les pièces destinées au Xénon. Une fois détecté, attaquez-le mais ne le détruisez pas ! Le but est de le revendiquez, le pilote doit s'éjecter environ vers les 30% de la coque. Sortez de votre vaisseau et revendiquez-le. La mission vous oblige à rester dans le cargo, vous devez le réparer à 100% ! Placez-y les boucliers 25MJ, Dès lors dirigez-vous vers le Split éléphant.

Ce qui va suivre va vous demander un minimum de finesse, dirigez-vous à moins de 600 m du vaisseau split, une fois à ce stade, vous aurez quelques secondes pour installer un dispositif de traçage sur le TL split, dès que cela sera fait, quittez le secteur ! Soyez stratégique, donc effectuer la manipulation près d'une porte, sinon vous vous ferez attaquer par plusieurs #Deca. Le placement du dispositif de traçage est automatique, vous devez être, cependant, à moins de 600m.

Par chance, le TL se trouve près de la porte Sud. Vous venez donc de pister le TL split fabricant les terraformeurs, quitter de suite le secteur pour échapper aux unités ennemies.

Tout de suite après, direction le secteur océan des fantasmes, ce secteur porte bien son nom car ce n'est que le moindre croiseur terrien M1 : L'Odin qui s'y trouve. Celui-ci vous indiquera la position du TL. Pour votre excellent travail, le général vous offre le sublime M3 coutelas, un chasseur lourd défensif.

Utilisez votre moteur de saut pour sauter avec les vaisseaux de transports de troupes ainsi que l'Odin dans le secteur inconnu, les Splits vous y attendent de pied ferme, votre but est de capturer le TL, ne vous inquiétez pas les forces terriennes sont bien plus élevées que celle des Splits. Une fois cela fait, vous débloquerez l'accès à la lune pour y emmener le prisonnier capturé.

Mission 7 : Aldrin

Vous voici enfin à la dernière mission du plot Terran, dès le début de la mission vous devrez vous diriger vers mars pour vos nouvelles directives. Au début de ce guide je vous parlais du vaisseau unique, le M6 Vidar ! Eh bien ce petit bijou de technologie vous est offert par les terriens en guise d'entrainement aux abordages ...

Pour effectuer un abordage, il est nécessaire de baisser les boucliers à 0% ... Vous avez donc 100% de chance d'abimer la coque. Chose peu recommandable, la destruction du Vidar ne vous permettre plus d'en obtenir un par la suite, c'est un vaisseau unique !

Mon conseil : Ne faite rien, en effet, si vous n'ordonnez aucun abordage, le M6 Vidar vous sera offert généreusement par Jackson, il considèrera que vous ne vouliez pas vous entrainer aux abordages, et vous l'offrira. Maintenant monter dans celui-ci, il a un moteur de saut et partez-vous équiper au maximum !

Une fois cela fait, foncez vers la lune le Tyr vous y attendra. Les directives sont simples, vous recevrez les coordonnées d'Aldrin, une ancienne colonie terrienne, dont un raid se prépare sur celui-ci directement accessible avec votre moteur de saut, profitez-en pour tester votre nouveau vaisseau. L'avantage du Vidar est sa consommation, avec 10 canons à plasma électromagnétique, celui-ci ne se décharge pas d'un pouce !

Vous arriverez donc dans Aldrin, ancienne colonie terrienne, et vous avec vos coéquipiers devriez détecter des zones de vie, un complexe pour être plus précis, approchez-vous de celui-ci et suivez les directives du Tyr qui est de protéger la station, n'ayez pas peur, vous serez attaqué par des M3, votre nouveau M6 ne sera que très légèrement endommagé au niveau du bouclier.

C'est maintenant que tout va se jouer, les terraformeurs qui étaient sous le contrôle d'Aldrin à été détourné par un certain Winters, votre rôle sera de capturer cette base. Malheureusement cette mission est fort scriptée, vous n'aurez qu'à suivre le Tyr avec le MATS et attendre que les boucliers de la base des terraformeurs soient à 0%. Bravo vous l'avez capturé sans rien faire.

Dernier objectif bien plus reposant, est de transporter le commandant du secteur Aldrin vers la terre, les systèmes de

défense de celle-ci viennent de vous laisser le libre-passage dans tout le système solaire. Il ne vous reste plus qu'à vous arrimer au torus de la terre pour terminer la mission et recevoir votre M8 claymore !

De plus, Winters s'étant échappé, vous débloquerez un nouveau plot, le plot d'Aldrin. A vous de savoir ce que Winters prépare en manipulant les terraformeurs ...

Xenimus

+ D'INFOS FORUM

OR INFINI

Commencez un nouveau personnage (une femme sorcier marche le mieux). Vendez tous les objets qui viennent avec ce personnage. Allez là où meurent tous les niveaux 1 et volez leur équipenment. Vendez ces objets et répétez la maneuvre autant de fois voulues.

Xerion

+ D'INFOS FORUM

MODE TRICHE

Appuyez sur la clé "Clear" et utilisez les touches suivantes:

Paddle large: [Keypad 1]
Attraper la balle: [Keypad 2]
Passer le niveau: [Keypad 5]
Niveau bonus [Keypad 6]

Xmas Lemmings 1991

© Psygnosis / DMA Design 1991

+ D'INFOS FORUM

PASSER LE NIVEAU

Entrez SNOWFLAKES en guise de mot de passe et appuyez sur [F5] pendant le jeu.

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

2 IJJLDNCCCN
3 NJLDLCADCY
4 JLDLCINECR

Yoot Tower

© Sega / Cinomix

+ D'INFOS FORUM

ARGENT INFINI

Allez au niveau des dauphins et cliquezsur le dauphin 5 fois. Appuyez ensuite sur [Moins], tappez "bundle", rapuyez sur

Zone Raiders

© Virgin Interactive / Image Space

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

`isitwenty20`	Carte complète
`isiletsbail`	Passer les niveaux
`isijavanet`	Boucliers au maximum
`isifatpacked`	Armes au maximum
`isiq`	invincibilité

Zork I : The Great Underground Empire

© Infocom

+ D'INFOS FORUM

VOIR LA CARTE

Tappez "draw map" pendant le jeu.

© GT Interactive / Zombie

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Maintenez [Option] + [Command] quand vous cliquez sur "New Game".

MODE TRICHE

Maintenez [Ctlr] et tappez un des codes suivants:

Mode Dieu: tetsuo
Oxygene: ack

Zuma's Revenge!

© PopCap Games 2009

+ D'INFOS FORUM

MODE MUMU

En cours de partie, entrez directement le code mumu pour activer le mode MuMu.

À PROPOS

Réalisation JeuxVideo.com

Société assurant l'édition et la diffusion de l'ETAJV®
L'Odyssée Interactive - JeuxVideo.com
14, Avenue du Garric
15000 AURILLAC
FRANCE
Email : etajv@jeuxvideo.com

Participants par leurs astuces

Nous adressons nos plus vifs remerciements à tous ceux
qui nous ont fait parvenir leurs astuces et soluces de jeux.
Merci à (par ordre alphabétique) :

Adrien THEX
Adrien WRUTNIAK
Ahmed MESLEM
Alain LE GUIREC
Alan THORIGNY
Alexandre GEORGES
Alexandre LISSY
Alexis GAUTHIER
Alvin HADDADENE
Bader Lanouar
Baptiste SALAGNAC
Benjamin LERUTH
Benjamin LOPARD
Benoît DUFFAU
Cédric BERTRAND
Cédric CHARLES
Charles CARDON
Charlie GROSMAN
Charlotte SANEN
Christian CORDERO
Corentin DEVILLECHAISE
Corentin DEVILLECHAISE
Cyril DUBOIS
Damien NICOLAS
David WALLIMANN
Delphine PRECIGOUT
Eloan LAGIER
Esteban CANDELAS
Florent CLAUDEL
François VERICEL
Frédéric FAU
Georges ALEXANDRE
Grégory LANOIX
Gustave MAFFRE-MAVIEL
Harry COVERT
Hugues DE POUQUEVILLE
Jean-Baptiste CABEDOCE
Jean-Baptiste OGER
Jean-Emmanuel FAGGIANELLI
Jean-Louis LAURIN
Jean-Marc WALLIMANN

Jérémie BLANC
Jérémie LE FEUVRE
Jérémie PAGNOUX
Jérôme LECLANCHE
Jérôme STOLFO
John DOE
Jordan CARON
Jordan NAPTU
Julien FONTANIER
Julien HELIAS
Julien HOPIR
Julien KEITH
Julien POIROT
Julien SAGY
Kevin GALINDO
Kevin PAYEN
Laure BRIEUSSEL
Lénaïc BAYLE
Loïc BOUZANCOURT
Loïc MATAGNE
Loïc POMIER
Louis LAFONT
Marc BOLLER
Marc PELATAN
Marc SILOSEPIT
Martin STOVEN
Mathieu GOLLAIN-DUPONT
Mathieu GUILBERT
Matthias BUCHNER
Médéric UNISSART
Mélissa BAC
Mike TRIP
Nathanael GIMARD
Nicolas BOULFROY
Nicolas GLINCHE
Nicolas RIBOTIS
Nicolas STADLER
Nicolas ZIANE
Pascal FAHED
Pascal FRANCOIS
Paul DUBOIS
Quentin DELVALLET
Rémi LEFEVRE
Rémi ROBERT
Robin BARBACETTO
Robin VIGO
Romain DELAFONTAINE
Romain POITEVIN
Sarah WILL
Sébastien PISSAVY
Sébastien VIDAL
Thibaud ELZIERE
Thierry BARD
Thomas BONNAUD
Val AUCOIN
Valérie PRECIGOUT
Vianney DAUPTAIN

Victore RETE
Vincent GEORGET
Vlad COUSIN
William MARTIN
Yann RIMBERT
Yann RITTER
Yohann SYNX

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo : ETAJV® est une oeuvre réalisée par la société L'ODYSSEE INTERACTIVE.
Toute utilisation commerciale sans autorisation préalable est strictement interdite.

Ce document est librement diffusable à plusieurs conditions :

- Que cette diffusion soit gratuite ou que le prix payé ne corresponde qu'aux frais de copie et de port.

- Que cette diffusion s'effectue sans aucune modification du document.

- Que cette diffusion ne constitue pas une quelconque restriction du droit de l'auteur sur son œuvre.

Ce document électronique est diffusé en FREEWARE. Cela signifie que sa diffusion est gratuite, mais l'ETAJV® n'est pas pour autant versée dans le domaine public! Ce mode de diffusion ne constitue en aucune façon une quelconque restriction de droit d'auteur.

L'ETAJV est protégée par la législation française en vigueur et les conventions internationales. Par exemple, il est strictement interdit de décompiler le fichier PDF, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'ETAJV® sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou programmes figurant dans ce document.

ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® est une marque déposée à l'Institut National de la Propriété Industrielle.