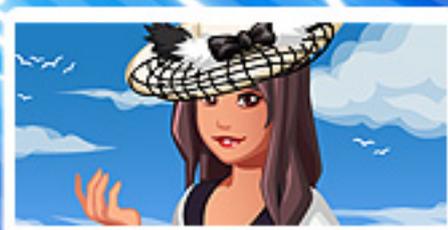
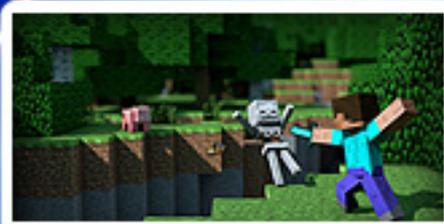




WEB



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 **Web**. 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

C

» [Chapatiz](#)

D

» [Dark Orbit](#)

F

» [Flip'd](#)

G

» [Guerre Tribale](#)

H

» [Haxball](#)

J

» [JardinMagic](#)

L

» [La Brute](#)

M

» [Minecraft](#)

» [MiniTroopers](#)

» [Moments of Reflection](#)

O

» [Ouka](#)

P

» [Pocky Boom](#)

R

» [Rocket Racers](#)

» [RuneScape](#)

S

» [Samorost 2](#)

T

» [Transformice](#)

BrowserQuest

© Mozilla / Little Workshop 2012

+ D'INFOS

FORUM

+ DÉBLOQUER L'ACHÈVEMENT N°19

Allez tout à l'Est du village de départ et trouvez les portails magiques (orange et bleu), issus du jeu vidéo Portal, insérés dans la colline. Cliquez sur le portail orange pour rentrer dedans, vous êtes alors téléporté sur la colline. Normalement l'achèvement « For Science » est débloqué et validé. Si rien ne se passe, allez ramasser le gâteau d'anniversaire ou attendez qu'il réapparaisse.

+ DÉBLOQUER L'ACHÈVEMENT N°20

Sortez du village de départ par le Nord (haut de l'écran), en prenant le pont le plus à l'Est (droite de l'écran). Continuez de longer la bordure droite de la carte en traversant la forêt toujours plein Nord, jusqu'à arriver à cette grotte dont l'entrée est gardée par des Géants.

A moins d'avoir un équipement suffisant ou d'être accompagné, évitez l'affrontement en cliquant sur l'entrée de la grotte, les géants ne peuvent vous poursuivre à l'intérieur.

Une fois dans la grotte, empruntez le couloir de gauche.

Dans la seconde salle, empruntez l'un des couloirs du bas, celui le plus à gauche.

Dans la troisième salle, écartez-vous de l'entrée d'où vous arrivez en cliquant au milieu de la salle. Et réempruntez ce même couloir, donc celui du haut tout à gauche.

Dans la quatrième salle, empruntez le couloir qui est tout à gauche.

Vous arrivez enfin à la dernière salle, parlez au PNJ en cliquant plusieurs fois sur lui. Normalement, vous validez le vingtième achèvement « Rickroll'd ».

Pour sortir de la grotte, empruntez le couloir du bas. Attention cependant aux Géants qui vous attendent à la sortie.

+ OBTENIR LE COSTUME « FIREFOX »

Ce costume s'obtient en ramassant une potion orange. Cette dernière se récupère en tuant des monstres et se trouve parfois dans des coffres.

Il permet de valider l'achèvement « Foxy » et vous rend invincible durant quelques secondes.

+ TROUVER LE BOSS FINAL

Le boss final se trouve tout au nord de la carte de BrowserQuest. Vous devez successivement sortir du village par le nord (haut de l'écran) et toujours en maintenant ce cap traverser la forêt, le cimetière, le désert et enfin les terres volcaniques. Une fois là-bas, dirigez-vous au nord-ouest et localisez cette entrée :

Entrez dans la grotte, puis traversez le pont pour vous rendre dans la grotte dont l'entrée est surmontée d'une tête de mort.

Attention, le boss est accompagné de quatre chevaliers de la mort. Evitez d'y aller seul, en sachant qu'il y a souvent beaucoup de joueurs sur place.

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[CHANGER SON PSEUDO](#)

Pour changer, il vous suffit d'aller dans la rubrique "l'Effaceur", 250 crédits seront alors demandés, payez la somme, vous pourrez alors choisir un nouveau pseudo.

+ D'INFOS

FORUM

📌 OBTENIR LE TITRE "LORD OF LIKES"

Pour avoir le titre "Lord of Likes", vous avez 2 options :

- > Aller aimer la page Facebook officielle de Dark Orbit.
- > Se connecter, puis aller dans le menu "Uridium", puis dans "Bons", puis dans l'espace réservé aux codes taper "I LIKE DARKORBIT".

Vous pourrez choisir le titre "Lord of Likes" après l'une des deux manoeuvres.

📌 AVOIR DE BONS ÉQUIPEMENTS DÈS LE DÉBUT DU JEU

Vous avez la possibilité d'avoir des équipements élités dès le début du jeu, comme des lasers "LF3", des boucliers élités et des "extras".

Pour cela, quand vous créez un nouveau compte, vous avez la possibilité de suivre des quêtes spéciales, qui chacune vous donnent un équipement élite (sauf le robot réparateur qui n'est pas "élite"). Pour prendre chacune de ces petites quêtes allez voir "Nyx", un robot à côté de votre station de firme (1-1 ; 2-1 ou 3-1) (il est signalé par un point jaune). En cliquant sur le petit icône qui s'affiche au-dessus de sa tête quand vous passez à côté de lui vous pourrez prendre ses quêtes. Il faudra cependant revenir le voir pour pouvoir valider la quête.

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

1er niveau

Avancez tout droit dans l'allée, puis prenez le chemin de gauche. Laissez-vous tomber, récupérez le bloc, et changez la gravité en avançant pour pouvoir continuer.

Récupérez l'autre bloc, inversez une fois de plus la gravité, et avancez jusqu'au téléporteur.

2ème niveau

Récupérez les deux blocs dans le couloir de début du niveau. Ensuite, laissez-vous tomber et inversez la gravité pendant la chute, pour prendre ensuite le chemin de droite ou de gauche, ils mènent tout deux au même endroit.

Changez la gravité, et hop, le téléporteur est juste là.

3ème niveau

Prenez les trois blocs puis vous serez confronté à un point d'eau. A partir de là, ça se complique légèrement. Avancez, inversez la gravité, inversez-la encore pour prendre le bloc du plafond, et inversez-la une dernière fois pour revenir sur le sol ferme, en sécurité.

Changez la gravité une fois de plus, en avançant, droit devant. Laissez-vous tomber dans le trou, puis inversez la gravité au dernier moment afin de rentrer dans la petite ouverture.

Là, avancez un peu et vous trouverez le téléporteur vers le prochain niveau.

4ème niveau

Prenez le bloc près du vide. Là, faites un arc-de-cercle sur la gauche en inversant la gravité. Prenez de soin de récupérer les quatre blocs qui vous seront nécessaire pour la suite.

Passez à droite, dans le mur, si le coeur vous en dit. Cela vous permettra de réaliser le secret du jeu dont vous apprendrez l'existence à la fin du jeu, lorsqu'une section vous indiquera que vous avez trouvé ou non ce fameux secret.

Sinon, pour continuer le jeu, allez à gauche. Essayez de vous placer au plafond, puis inversez de manière progressive cinq fois la gravité, en sautant sur les petites barres pour ne pas tomber dans l'eau.

Après cela, et après avoir récupéré les blocs sur le chemin, sortez de ce niveau habituellement, c'est-à-dire via le téléporteur.

5ème niveau

Avancez devant vous, et prenez le bloc. Descendez et revenez en arrière pendant le saut pour trouver un petit trou dans le mur contenant deux blocs, et aussi une petite référence à Portal. Repartez en descendant les plates-formes.

Une fois en bas, inversez la gravité, inversez-la encore après vous être laissé tomber dans l'eau (ne touchez toutefois pas l'eau, laissez-vous juste tomber un petit peu), puis prenez le bloc et inversez la gravité une fois de plus. Rentrez dans le téléporteur, et voilà, vous avez terminé Flip'd !

DÉBLOQUER LE SECRET

Après avoir fini le jeu, vous remarquez que l'on vous remercie d'avoir joué et qu'on vous indique votre temps de parcours. Aussi, une petite section saugrenue se nomme « secret ». Si vous ne savez pas quel est le secret du jeu, le voici, et vous remplirez ainsi la case appropriée à la fin du jeu :

Au quatrième niveau, après avoir fait un arc de cercle tout en changeant la gravité, passez dans le mur à droite. Ce dernier est franchissable. Parlez à la drôle de machine, et vous aurez réalisé le fameux secret.

Guerre Tribale

© InnoGames 2009

+ D'INFOS

FORUM

OBJETS DU PALADIN

Le Paladin est une unité assez puissante, surtout lorsqu'elle est équipée d'un objet. Le paladin ne peut pas se promener avec plus d'un objet à la fois. L'objet effectif sera toujours celui que votre paladin porte, afin d'obtenir les objets ci-dessous il faut faire combattre votre paladin, les objets peuvent être débloqués dans n'importe quel ordre.

Arc composite de Nimrod

Augmente la puissance offensive de vos archers montés de 30% et leur puissance défensive de 20%.

Arc long d'Edward

Augmente la puissance offensive de vos archers de 30% et leur puissance défensive de 20%.

Bannière de Baptiste

Augmente la puissance offensive de votre cavalerie lourde de 30% et leur puissance défensive de 20%.

Épée longue d'Ulrich

Augmente la puissance offensive de vos Porteurs d'épées de 40% et leur puissance défensive de 20%.

Fléau de Carol

Augmente les dommages des béliers de 100% pour l'attaque.

Hache de guerre de Thorgard

Augmente la puissance offensive de vos bucherons de 40% et leur puissance défensive de 20%.

Hallebarde helvétique

Augmente la puissance offensive de vos lanciers combattants de 30% et leur puissance défensive de 20%.

Lance de Mieszko

Augmente la puissance offensive de votre cavalerie légère de 30% et leur puissance défensive de 20%.

Lunette de Kalid

Les Éclaireurs peuvent toujours voir toutes les troupes des villages y compris ceux qui ne sont pas dans le village.

Sceptre de Vasco

Le noble abaisse la loyauté des villages qu'il attaque d'au moins 30. il augmente la puissance offensive du noble de 30% et la puissance défensive du noble de 20%.

Torche d'Aletheia

Augmente les dommages des catapultes de 100% pour l'attaque et multiplie leur puissance défensive par 10.

Haxball

2010

+ D'INFOS

FORUM

+ CHANGER DE NUMÉRO

Pour changer le numéro inscrit sur votre joueur, allez dans le chat durant une partie, écrivez **/avatar "..."** (*remplacez les "..."* par le numéro que vous souhaitez avoir) puis appuyez sur . Vous pouvez également mettre des lettres ou des symboles du clavier.

+ CHANGER DE DRAPEAU

Téléchargez le logiciel suivant :

e|http://www.4shared.com/file/e5hiUYvG/Haxball_Profiler_Made_By_Toma_.html

Ouvrez-le. Sélectionnez un pays parmi tous ceux qui vous sont proposés. Validez les paramètres et lancez le jeu. Votre drapeau sera alors modifié.

+ COMMENT TÉLÉCHARGER DES MAPS

Pour télécharger une map il faut soit mettre `/store` dans la barre de chat soit aller sur e|<http://haxballmaps.com/>|<http://haxballmaps.com/>

Vous pourrez alors télécharger une map.

Je rappelle que pour `/store` il faut que la map soit lancée sinon ça ne marchera pas.

+ D'INFOS

FORUM

CHANGER DE MODE

Pour changer de mode, il vous faut beaucoup de lucioles. Retirez toutes les plantes que vous avez dans votre jardin en replantant les plantes qui vous feront changer de mode. Voici les différents modes disponibles :

- PJ » Prairie & jardin commun
- PF » Potager Fruitier
- ST » Savane Tropical
- MA » Mangrove Aquatique
- JZ » Japonais & Zen
- FS » Forêt & Sous-bois
- FM » Féérique & Merveilleux
- BM » Bord de mer
- EG » Ère Glacière

Pour être en prairie & jardin commun : avoir des plants comme les pâtures, du foin, des lavandes, de la luzerne, etc.

Pour être en Potager Fruitier : avoir des plants comme les pommes de terres, la ciboulette, les ananas, etc.

Pour être en Savane Tropical : avoir des plants comme les cactus, les bananiers, les baobabs, l'herbe haute, l'herbe rasée, etc.

Pour être en Mangrove Aquatique : avoir des plants comme les nénuphars, les vucus, les populages, la prèle des marais, etc.

Pour être en Japonais & Zen : avoir des plants comme le cerisier japonais, le bonzaï, le bambou, les croquettes dragou, etc.

Pour être en mode Forêts & sous-bois : avoir des plants comme le bouleau, l'érable, le charme, la fougère, etc.

Pour être en Féérique & merveilleux : avoir des plants comme la pastèque (le plus important dans FM), le pommier de la reine, le rosiers & les iris.

Pour être en Bord de mer : avoir des plants & objets comme des algues, des sceaux de poisson, des phares, des étoiles de mer, etc.

Pour être en Ère Glacière : avoir des plants & objets comme des Igloos, des Icebergs, des arbres creux, etc.

La Brute

© Motion Twin 2008

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

GRADES ET TOURNOIS

Les tournois quotidiens nous offrent la possibilité de changer de "grade", ce qui montre la "valeur" de la brute. Pour obtenir ces grades, il faut totaliser un certain nombre d'heures.

11 heures : Pichenette du Désert

12 heures : Arracheur de Pansements

13 heures : Baffe de Richter

14 heures : Poing d'Acier

15 heures : Flamme du Vengeur

16 heures : Âme de Berserk

17 heures : Hémogrobil

18 heures : Avaleur de Sabres

19 heures (quarts de finale) : Biceps de Satan

20 heures (demi-finale) : Dentiste du Chaos

21 heures (finale) : Légende Brutale

+ D'INFOS

FORUM

+ ASTUCE POUR NE PAS TOMBER

Pour ne pas tomber d'un bloc lorsque vous êtes dessus (pratique pour un passage étroit ou pour la construction d'un pont en altitude), appuyez sur Shift tout en avançant. Il vous sera impossible de chuter !

+ CRÉATION D'OBSIDIENNE

La création d'obsidienne ne peut se faire qu'en faisant couler de l'eau dans un lac de lave. L'eau doit être en mouvement ! Vous pourrez ensuite récupérer l'obsidienne avec une pioche en diamant.

+ CONSEILS

-Pour modifier la skin (apparence) de votre personnage, rendez-vous sur le site officiel du jeu, connectez-vous et dans Profil, il vous suffira de trouver une image .png de la skin que vous voulez (certains sites les référencent sur internet) et de l'uploader. Normalement quand vous lancerez Minecraft vous n'aurez plus le personnage de base mais votre nouveau skin.

-Pour changer les textures du jeu, choisissez un pack de texture au format .zip et quand vous lancerez le client Minecraft, allez dans "Mod et Textures Pack", puis cliquez sur "Open Texture pack folder". Une nouvelle fenêtre va s'ouvrir, et vous pourrez y déposer vos fichiers .zip (ne les extrayez/décompressez pas !) qui seront alors reconnus dans Minecraft. Fermez la fenêtre, cliquez sur le texture pack de votre choix puis "Done" et vous voilà parti pour explorer le jeu sous un nouveau jour.

-Si vous avez envie de retrouver vos sauvegardes et de les partager avec vos amis ou alors d'installer des sauvegardes d'autres joueurs, cette astuce est pour vous. Il faut suffir d'activer les fichiers et dossiers cachés sous Windows puis d'aller dans "C://Utilisateurs/(votre nom)/Appdata/Roaming/.minecraft". Les sauvegardes des maps se trouvent dans le dossier saves. Pour installer des sauvegardes, dézippez simplement un dossier "WorldX" dans ce dossier et vous les retrouverez dans Minecraft.

-Pour acheter le jeu à un ami, il vous suffit d'aller sur le site officiel de Minecraft et de cliquer sur Gift Codes. Le code que vous recevrez n'a pas de compte attribué et votre ami pourra choisir lui-même son nom de compte et son mot de passe.

TOUCHES FONCTIONS

Les touches Fonctions sont utilisables dans Minecraft, voici leurs effets :

F1 - Enlève l'interface.

F2 - Fait une capture d'écran, sauvee dans votre dossier .minecraft dans Appdata.

F3 - Affiche des indicateurs de performance et de FPS.

F5 - Vue à la 1ère personne, puis vue de face (note: F5 en version gratuite ne fait rien).

F5 (version gratuite uniquement) - Pluie

F11 - Plein écran (peut ne pas marcher sur certains PC).

F10 - Libère la souris de l'application.

SOURCE D'EAU INFINIE

Pour avoir une source d'eau infinie, créez un carré sur le sol pouvant contenir 4 blocs à l'intérieur. Remplissez deux seaux d'eau, puis versez-les dans deux coins opposés de votre carré. Cela va créer une sorte de surface d'eau plane. Vous pourrez vous servir d'eau à volonté, sans perdre une seule goutte dans le carré !

BESOIN DE VIE ?

Lorsque vous avez besoin de regagner de la vie, mettez le jeu en difficulté "peacefull" puis revenez à la difficulté normale.

ASTUCES ET PRÉCISIONS DIVERSES

-Vous pouvez replanter des arbres : après avoir coupé le tronc, détruisez le feuillage, vous pourrez récupérer des pousses que vous pouvez replanter. Les arbres poussent assez vite (en général en une journée). C'est pratique pour avoir une ressource de bois inépuisable.

-Pour abattre le feuillage des arbres, inutile d'user votre hache : utilisez... les pousses d'arbre, justement !

-Pour faire pousser de grands arbres, commencez par creuser un trou de deux blocs de profondeur, puis déposez la pousse dedans. L'arbre sera bien plus grand.

-Il est possible de faire pousser des arbres sous terre sans la lumière du jour, pour peu qu'il y ait de la terre, assez d'espace et qu'ils soient bien éclairés par des torches. Commencez toujours par mettre une torche de chaque côté de la pousse nouvellement plantée.

-La lave et l'eau peuvent être récupérés dans un seau et reversé où vous voulez pour créer une nouvelle source ou un nouveau torrent de lave. Pratique pour se faire une fontaine.

-Ne creusez jamais directement le bloc juste au-dessous ou au-dessus de vous. Dans le premier cas, vous risquez de tomber dans une caverne, dans le second de vous prendre de la lave sur la tête, ou de mourir étouffé sous des tonnes de gravier.

- Si vous êtes dans une caverne et qu'une partie du plafond est du sable, ne donnez surtout pas le moindre coup de pelle dedans, cela fera s'effondrer tout le plafond et vous mourrez étouffé dans le sable.
- Le jour dure 10 minutes, et la nuit seulement 7, il y a deux périodes de transition de 1min30.
- Si vous ne voulez pas attendre la fin de la nuit, fabriquez un lit : vous pourrez dormir dedans et vous vous réveillerez immédiatement à l'aube. Un lit se construit avec 3 blocs de laine (tapez des moutons) au dessus de 3 blocs de planches de bois.
- Le soleil et la lune se déplacent toujours dans la même direction : vous pouvez vous en servir pour vous repérer.
- Évitez de créer des outils, armes ou armures en or : elles sont bien moins solides que le diamant, le fer... ou même la pierre !
- En mettant deux blocs d'eau l'un au dessus de l'autre, vous pouvez tomber dedans de n'importe quelle hauteur sans vous faire mal. Pratique pour descendre d'une très grande tour en construction, par exemple, ou pour faire une entrée rapide de mine très profonde.
- Attention à utiliser les bons outils : pioche sur la roche, pelle sur la terre... un outil utilisé à mauvais escient s'use deux fois plus vite.
- Pensez à conserver vos biens les plus précieux dans un coffre dans votre maison : cela vous évitera des les perdre en expédition ou dans une mine.
- Si vous avez du mal à survivre aux monstres, pensez à passer la difficulté temporairement en mode "peaceful" : les monstres n'apparaissent pas la nuit, et vos points de vie se régénèrent tout seul. C'est utile quand on débute dans Minecraft, par exemple. Vous pourrez ensuite repasser en mode "normal".
- Pensez à vous construire une haute tour de garde, en haut d'un piton rocheux ou d'une montagne, près de votre maison. Cela vous aidera à retrouver votre chemin si vous vous perdez. Mettre des torches sur votre tour, ou mieux : de la lave. La lumière sera visible de loin.
- Pour retrouver votre chemin, vous pouvez aussi semer des blocs à intervalles régulier, ou même vous faire une route.
- Quand vous posez un bloc de cobblestone sur le sol, vous avez remarqué le "L" dans le motif ? Quand le L est affiché dans le bon sens, vous êtes face au Nord. L'astuce marche aussi pour les blocs du Nether.
- Pensez à utiliser des pancartes pour vous indiquer le chemin (exemple: "<---- Maison").
- N'essayez pas de récupérer de l'or ou tout autres métaux précieux avec une pioche en roche ou en bois : une fois cassé, le bloc ne vous donnera rien. Pour cela, il vous faut le casser avec au minimum une pioche en fer.
- Certains blocs ne rejettent rien si vous n'utilisez pas l'outil approprié.
- Si vous brûlez à cause de la lave, jetez-vous dans une source d'eau.
- Pour éviter de vous perdre dans vos mines et cavernes, vous pouvez utiliser des panneaux, ou des système de signalisation avec des torches.
- Si vous voulez sortir de la fenêtre de Minecraft sans mettre le jeu en pause, mettez-vous en mode "crafting" avant de changer de fenêtre: Le temps continue à s'écouler dans le jeu pendant que vous faites autre chose. Pratique pour laisser passer la nuit Minecraftienne (10 minutes) en faisant autre chose.
- Pour faire une capture d'écran, pressez F2.

⬇️ TECHNIQUES DE "L'ASCENSEUR"

Voici quelques techniques pour facilement remonter/descendre d/dans un gouffre :

Remonter

Si vous possédez assez de blocs, posez-les juste en-dessous de vous tout en maintenant ESPACE enfoncée. Dans le cas contraire, récupérez-en.

Descendre

Si vous avez assez de Gravel (qui est soumis à la gravité) et que vous voulez aller au fond d'un gouffre, posez-les contre un mur jusqu'à ce qu'ils ne descendent plus : vous aurez formé un pilier. Allez sur le sommet, et creusez les blocs de Gravel en-dessous de vous jusqu'à arriver au fond du gouffre. Note : le sable fonctionne aussi.

⬇️ VOLER DANS LES AIRS EN MODE CRÉATION

Pour voler, appuyez rapidement 2 fois sur ESPACE.

⬇️ CREUSER SANS RISQUE

1) Utilisez la méthode de l'escalier qui consiste à modeler un passage vers le bas en forme d'escalier (3 blocs de hauteur minimum) jusqu'à arriver à la couche souhaitée (il est conseillé de compter les couches traversées).

2) Posez de la TNT en hauteur (contre un mur par exemple), et faites-la exploser. Refaites la même opération au même endroit, l'avantage étant que vous n'aurez pas à descendre vers le bas pour faire exploser les couches (Si le mur est détruit par la 1ère explosion, reconstruisez-le).

⬇️ BIEN COMMENCER LA SURVIE DANS LE NETHER

Voici un petit guide pour bien démarrer sa survie dans le Nether :

- Tout d'abord, procurez-vous des armures et une épée en diamant, et de l'obsidienne pour pouvoir voyager dans le Nether.
- Rassemblez tout ce dont vous avez besoin dans des coffres (Il est conseillé de faire 1 coffre pour la nourriture, 1 pour le bois et ce qui va avec, etc.)
- Prenez beaucoup de Cobblestone mais ne la mettez pas dans les coffres. Vous en aurez besoin dès les premiers instants.
- Une fois arrivé, murez-vous à l'aide de la Cobblestone pour éviter que les Ghasts ne vous atteignent avec leurs boules de feu, et posez tout de suite vos coffres après cette étape.
- Commencez la construction de votre habitat (attention : ne JAMAIS construire en bois).

- Pensez à prendre de la nourriture, sachant que vous n'en récupérez pas dans le Nether. Si vous êtes à court, allez en chercher dans le monde normal.

- Pensez aussi à murer votre portail dans le monde normal pour éviter de revenir en pleine nuit et de finir encerclé par des monstres.

Quelques astuces :

- Si vous voulez attaquer à distance les monstres autres que les Ghasts, protégez votre étage avec un toit et des murs et ne laissez qu'un bloc de libre.

- Creusez une tranchée de deux blocs de profondeur au cas où vous vous feriez pourchasser.

TUTO : INSTALLER UN MOD

Voici un petit tutoriel pour installer un mod sur Minecraft :

1) Téléchargez le mod en question ainsi que les composants nécessaires pour le bon fonctionnement du mod (Modloader, Audiomod, ...). Gardez les fichiers ouverts dans un coin de la fenêtre.

2) Ouvrez le dossier .minecraft : Allez dans le menu Démarrer, et tapez %appdata%. Sélectionnez le dossier "Roaming" et ensuite ".minecraft."

3) Allez ensuite dans le dossier bin. C'est là que vous trouverez minecraft.jar. Ouvrez-le avec un logiciel d'extraction (WinRAR ou 7zip).

4) Décompressez les fichiers du mod et des composants, et placez-les dans votre minecraft.jar.

5) Supprimez le dossier META-INF dans votre minecraft.jar s'il existe déjà.

6) Fermez tout et lancez Minecraft.

Notes

Pour Linux :

Le dossier .minecraft se situe dans "~home/utilisateur". Appuyez sur ALT + F2 et tapez ".minecraft" pour vous y rendre directement. Allez ensuite dans "Bin".

Pour Mac OS :

Le dossier ".minecraft" est situé à "Utilisateur > Bibliothèque > Application support".

ENLEVER DU SABLE OU DU GRAVIER PLUS FACILEMENT

Pour enlever du sable ou du gravier plus facilement, vous aurez besoin d'une torche. Quand vous voyez une colonne de sable ou de gravier, enlevez le bloc du bas et posez rapidement la torche en dessous. La torche va empêcher les blocs de tomber et elle va donc les mettre sous forme d'items à ramasser.

⬇️ DESCENDRE EN MODE CRÉATION LORS DU VOL

- 1) Appuyez deux fois rapidement sur la touche ESPACE et vous descendrez.
- 2) Maintenez la touche , cela vous fera descendre progressivement.

⬇️ RANGER SES ITEMS DANS UN COFFRE PLUS RAPIDEMENT

Pour ranger ses items dans un coffre plus rapidement, maintenez la touche  enfoncée et faites un clic droit sur une pile. Cela prendra toute la pile et elle sera placée au premier emplacement libre du coffre ou elle s'ajoutera à une de vos piles déjà placées auparavant.

⬇️ FAIRE APPARAÎTRE UN BONHOMME DE NEIGE

Le bonhomme de neige est un mob qui vous défendra des monstres en leur lançant des boules de neige mais sans leur causer de dégâts. Il laissera une trainée de neige derrière lui. Si vous le faites apparaître dans un biome désert, il fondra. Pour le faire apparaître, munissez vous de deux blocs de neige et posez-les l'un sur l'autre. Ensuite placez une citrouille au dessus. Le bonhomme de neige apparaîtra.

⬇️ APPRIVOISER UN OCELOT

Les ocelots sont des petits félins que l'on trouve uniquement dans les biomes jungles. Ils sont assez difficile à trouver et très craintifs. Pour en apprivoiser un, il faut se munir de quelques poissons crus (3-4 suffisent) et de s'approcher de lui. Attention, au moindre geste il prendra peur et s'enfuira. Il faut donc rester une bonne dizaine de secondes le viseur fixe devant lui avec du poisson cru à la main. Un fois qu'il s'arrête devant vous, donnez-lui vos poissons en faisant un clic-droit sur lui. Après 2 ou 3 poissons donnés, l'ocelot sera apprivoisé et se transformera en chat. Posséder un chat chez soi a beaucoup d'avantages : il fait fuir les creepers, il tue les poules à proximité et il ne subit pas de dégâts de chute.

⬇️ CONSTRUIRE UN PORTAIL VERS LE NETHER

Pour créer un portail vers le Nether, il vous faut de l'obsidienne que vous disposerez de cette façon :

Mettez le feu à un des deux blocs du dessous

Entrez dans le portail et attendez que le message « Generating Nether » s'affiche. Vous voilà maintenant aux portes du Nether.

Conseil : Vous pouvez construire votre portail à un bloc de profondeur, ce qui vous évitera de sauter pour y accéder.

⬇️ ANNULER UN EMPOISONNEMENT

Pour annuler un empoisonnement (dû à une araignée des mines, à une potion ou à la consommation de viande pourrie ou d'oeil d'araignée), buvez un sceau de lait. Celui-ci aura pour effet d'annuler instantanément l'empoisonnement.

⬇️ CONSTRUIRE UN PORTAIL VERS L'ENDER

Pour construire un portail vers le monde de l'Ender, il vous faudra :

-12 blocs « End portal frame »

-9 « Ender eyes »

Faites un trou de 3x3 blocs, et de 1 bloc de profondeur.

Placez les « End portal frame » autour du trou de cette façon :

Placez ensuite les « Ender eyes » dans les trous de blocs :

Un nuage noir va apparaître. Sautez à l'intérieur !

⬇️ NE PAS UTILISER DE CHARBON AVEC LE FOUR

Vous avez beaucoup de fer à faire fondre mais pas de charbon ?

Utilisez simplement un sceau de lave à la place du charbon, celui-ci brûlera pendant près de 20 minutes et pourra faire fondre jusqu'à 1000 blocs.

⬇️ EVITER QUE DES GOUTTES D'EAU NE TOMBENT ENTRE LES BLOCS

Quand il y a une source de lave ou d'eau au dessus de vous, vous pourrez observer des gouttes d'eau/lave qui tombent. Donc si vous voulez construire une superbe maison avec une piscine sur toit, des gouttes tomberont de votre maison. Ce qui n'est pas très esthétique. Pour éviter cela, il suffit de faire votre bassin avec des demi-dalles (2 demi-dalles = 1 bloc). Avec cette méthode, plus aucune goutte ne tombera.

⬇️ COMMENT OBTENIR TOUS LES COLORANTS (LAINE, ARMURES...)

Noir

Tuez des poulpes, ils droppent de l'encre, le colorant noir.

Gris foncé

Mélangez de l'encre à de la poudre d'os, qu'on obtient en mettant un os dans le craft.

Gris clair

Mélangez le colorant gris foncé à de la poudre d'os.

Blanc

Tuez des squelettes, ils droppent des os, qui donnent de la poudre d'os dans le craft, qui est le colorant blanc.

Marron

Trouvez des fèves de cacao dans les donjons, mines abandonnées ou dans les jungles, elles sont le colorant marron.

Vert

Récoltez des cactus dans le désert, faites-les cuire, vous obtiendrez du cactus cuit, le colorant vert.

Vert Clair

Mélangez du vert clair à de la poudre d'os

Bleu

Minez du lapis-lazuli, c'est le colorant bleu.

Bleu clair

Mélangez du lapis-lazuli à de la poudre d'os.

Cyan

Mélangez du lapis-lazuli à du cactus cuit.

Rouge

Cueillez des fleurs rouges, mettez-les dans le craft, cela vous donne des pétales rouges, le colorant rouge.

Jaune

Cueillez des fleurs jaunes, mettez-les dans le craft, cela vous donne des pétales jaunes, le colorant jaune.

Orange

Mélangez les deux sortes de pétales, rouge et jaune.

Violet

Mélangez du lapis-lazuli à des pétales rouges.

Rose

Mélangez des pétales rouges à de la poudre d'os.

Magenta

Mélangez du colorant violet à du colorant rose.

SE PROTÉGER D'UN ENDERMAN

Pour ne pas se faire remarquer par un Enderman, mettez une citrouille sur votre tête, comme un casque !

FAIRE APPARAÎTRE UN GOLEM DE FER

Placez des blocs de fer et une citrouille de cette façon :

Un golem de fer apparaîtra alors. Il vous défendra contre les mobs agressifs, sauf des creepers.

VOIR DANS LE NOIR SANS TORCHES, NI BLOCS DE LUMINITE

Etape 1 : Dans le bureau de l'ordinateur, appuyer sur les touches Windows et R.

Etape 2 : Ecrire **%appdata%** dans la fenêtre qui s'affiche.

Etape 3 : Allez dans Roaming et `.minecraft` ou directement `.minecraft`.

Etape 4 : Allez dans Options (qui est un document texte).

Etape 5 : Cherchez la ligne **Gamma**.

Etape 6 : Dans la ligne Gamma, remplacez 1.0 par 9.0.

Etape 7 : Quittez le fichier Options et sauvegardez les changements.

Etape 8 : Quittez la fenêtre `.minecraft`.

Etape 9 : Lancez Minecraft.

Etape 10 : Allez dans options, options graphiques, et vous verrez que la luminosité est à 900%

COMMENT CONSOMMER MOINS DE BOIS POUR FAIRE CUIRE DES CHOSES ?

Lorsqu'on n'a pas de charbon, on utilise du bois pour faire cuire les aliments et minerai. En effet, une buche = un minerai de cuit. Et bien sachez que si vous divisez la buche en planche (4 planches = buche) et bien une planches fait cuire 1,5 minerais et vous fait donc cuire 6 minerais par buches et non 1.

FAIRE APPARAÎTRE LE WITHER BOSS

Placez des blocs de soul sand, et ce en forme de T, puis posez-y des têtes de Wither Skeletons (que vous pouvez obtenir en tuant des squelettes Wither, qui résident dans le Nether)

Il est nécessaire d'être en difficulté au moins Easy, car le Wither Boss n'apparaît PAS en Peaceful.

Il créera une grosse explosion à son apparition, et tire également des boules explosives qui détruisent les blocs, assurez-vous donc de ne pas engager le combat près de vos constructions.

Attention, il est redoutable, et peut vous infliger énormément de dégâts très rapidement, il est donc conseillé de vous préparer un maximum avant l'affrontement, en vous équipant d'une armure (de préférence en diamant), d'une épée et d'un arc avec des enchantements puissants (le must pour l'épée étant l'enchantement Smite V), ainsi que de diverses potions afin d'encaisser un maximum les coups du boss, et lui infliger beaucoup de dégâts.

FAIRE POUSSER UN ARBRE PLUS RAPIDEMENT

Commencez par planter un arbre puis prenez un os et mettez-le dans votre table à craft et vous obtiendrez de la poudre d'os. Faites ensuite un clic droit sur votre pousse d'arbre avec la poudre d'os en main et l'arbre poussera instantanément!

MiniTroopers

© Motion Twin

+ D'INFOS

FORUM

+ VISUALISER SES TROUPES

Rendez-vous sur la page de votre armée, puis dans "Gérer mon armée". Cliquez sur la partie en bas de vos propres troopers. Maintenez la touche , zoomez avec la molette de la souris. Vous pourrez ainsi voir toutes vos recrues.

+ GAGNER DES CRÉDITS RAPIDEMENT

Dans le mode infiltration, attaquez trois fois de suite la même armée faible choisie au préalable pour gagner un maximum de crédits.

+ JETONS FACILES

Jetons faciles avec le mode Bataille

Une victoire ou une défaite dans le mode bataille vous donnera toujours le même nombre de jetons, peu importe la puissance de l'armée adverse. Donc il suffit d'attaquer quotidiennement des armées faibles (avec un seul trooper de bas niveau par exemple) pour gagner 12 jetons/jour grâce aux batailles (ou plus si vous avez la compétence Commandement).

Jetons faciles avec le mode Infiltration

Cette astuce se couple avec celle du mode Bataille. En effet, l'armée que vous infiltrerez sera, la plupart du temps, celle que vous attaquez le plus en mode Bataille. Il vous suffit donc d'attaquer une armée faible en mode Bataille pour vous assurer la victoire en mode Infiltration.

+ LA CAPACITÉ COMMANDEMENT

"+1 [Nom du trooper] par jour."

Cela signifie en fait que vous pourrez faire une bataille de plus par jour (la capacité Commandement ne peut être apprise que par 2 troopers différents).

Moments of Reflection

© Steve An 2012

+ D'INFOS

FORUM

☑ CHOISIR SON NIVEAU

Il existe deux touches non mentionnées dans le jeu permettant de choisir votre niveau.

Tout d'abord, il vous faut passer en mode qwerty avec le raccourci clavier de Windows  +  . Ensuite :

- Appuyez sur la touche " \$ " pour aller au niveau suivant.
- Appuyez sur la touche " ^ " pour aller au niveau précédent.

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

TRICHER POUR PASSER LES NIVEAUX

Voici une petite astuce vous permettant de tricher dans la plupart des niveaux de Ouka. Dans les stages où la fleur s'éloigne dès que le curseur de la souris s'en approche, faites un clic droit sur le jeu, et vous ferez alors apparaître un menu. Ne vous en préoccupez pas, et ré-essayez de mettre le curseur sur la fleur : cette fois, celle-ci ne s'éloignera pas puisque le jeu considère que vous êtes en interaction avec le menu ! Ainsi, vous n'avez plus qu'à faire un clic gauche sur la fleur, et le tour est joué.

Pocky Boom

© Koramgame 2011

+ D'INFOS

FORUM

TACTIQUES DE JEU OFFICIELLES

PockyBoom se veut être un jeu aussi bien adapté aux débutants qu'aux joueurs aguerris. Le jeu est très facile à prendre en main, les débutants n'auront aucun mal à faire leur débuts tant le système est clair et intuitif. Là où le jeu fait preuve d'intérêt, c'est qu'au fur et à mesure de la progression des joueurs, le gameplay s'enrichit et permet à ces derniers de choisir quelles stratégies et façons de jouer ils préfèrent.

En débutant dans le jeu, vous commencerez par vous entraîner à bien viser et à bien jauger la puissance de vos tirs. Viendra ensuite le temps d'essayer divers types d'équipements et d'en mesurer les effets. Après avoir fait vos débuts, c'est là que la stratégie commence ! Quel type de joueur voulez-vous être ? Voulez-vous privilégier le combat en solo, ou en équipe ? Le combat joueur contre joueur ou les instances ? Améliorez vos équipements selon vos envies, en privilégiant plutôt la force, la défense, la chance, etc... C'est vous qui décidez, selon votre façon de jouer !

Quand vous combattrez en équipe, il vous vaudra faire preuve de jugeote. Il ne s'agira pas de tous tirer au hasard, il faudra vous coordonner.

Premier objectif : repérer l'ennemi le plus fort, avec le plus haut niveau ou les meilleurs équipements. Il faudra concentrer votre attaque sur ce dernier.

Deuxième objectif : consolidez votre défense ! L'attaque ne fait pas tout, choisissez qui parmi votre équipe à la meilleure défense et placez-le en première ligne, son rôle sera de faire rempart aux attaques ennemies, laissant aux attaquants le temps de faire leur partie du travail.

Troisième objectif : un bon travail d'équipe passe par une bonne distribution des rôles. Un joueur vise très bien ? Protégez-le afin qu'il puisse infliger le maximum de dégâts à l'ennemi, et il prendra des objets pour augmenter son attaque. Un joueur n'est pas très bon pour viser ? Placez-le en renfort avec des objets pour restaurer les points de vie de l'équipe, ou pour utiliser des invisibilités de groupe par exemple. Un joueur est bon en défense ? Qu'il se mette en première ligne et prenne des objets pour restaurer ses points de vie. Vous l'aurez compris, dans une équipe, chacun a son rôle et son importance !

Quatrième objectif : tirez avantage des mauvaises situations. Le positionnement de départ n'est pas à votre avantage ? Utilisez un objet pour devenir invisible et un autre pour vous déplacer loin dans la carte : le temps que votre adversaire vous retrouve, vous aurez le temps de lui infliger un maximum de dégâts.

Dernier objectif : le sens du sacrifice. Seule la victoire de votre équipe compte. Il n'est pas nécessaire que l'ensemble des joueurs de l'équipe soient encore vivants en fin de combat pour remporter la victoire. Un joueur peut par exemple attirer l'attention de l'adversaire qui concentrera alors ses attaques sur lui. Pendant ce temps, ses coéquipiers pourront se préparer ensemble à une attaque d'envergure qui mènera l'équipe à la victoire !

Que vous préfériez jouer sur la défensive et sur la durée, tout miser sur les dommages pour des attaques éclair, ou vous déplacer habilement pour déconcerter vos adversaires : à vous de choisir votre style et vos tactiques, les possibilités sont innombrables !

📌 LE FORMULAIRE SECRET DE POCKYBOOM (FRAPPE À 30°)

Il n'est pas toujours évident d'atteindre sa cible même en connaissant la distance. Il faut jouer stratégiquement pour une meilleure efficacité.

Frappe à 30°

Voici la stratégie pour une attaque à 30°. Cette stratégie, bien que limitée, peut vous permettre d'augmenter votre taux de coup au but.

Lors d'un combat, utilisez les touches "8593" et "8595" pour ajuster l'angle de tir à 30°, et mesurez la distance qui vous sépare de l'ennemi. Une fois votre mesure faite, utilisez la formule suivante pour attaquer. Voici les puissances de tir à utiliser en fonction de la distance pour un angle de 30°.

Dans le jeu, il n'est pas possible de choisir la puissance aussi précisément, arrondissez à la valeur la plus proche. Mais ce n'est pas tout, il faut également prendre en compte un autre facteur important : la force et la direction du vent.

Parlons un peu du vent. Vous allez devoir modifier la valeur de l'angle en fonction de la puissance et de la direction du vent. Vent de Dos : augmentez l'angle d'une valeur égale à la puissance du vent. Pour un Vent de Face : diminuez l'angle d'une valeur égale à la puissance du vent. Par exemple, pour un Vent de Dos d'une puissance de 2, à une distance de 10, l'angle devra être ajusté à 32° et la puissance à 47,5. Dans les mêmes conditions mais avec un vent de face, l'angle devra être de 28° et la puissance de 47,5.

La formule est donc : **Angle = 30 +/- Force du Vent (+ pour un Vent de Dos, - pour un Vent de Face)**. Appliquez cette formule avec les valeurs de puissance ci-dessus et vous ferez mouche à tous les coups !

📌 LE FORMULAIRE SECRET DE POCKYBOOM (FRAPPE À 50°)

Il n'est pas toujours évident d'atteindre sa cible même en connaissant la distance. Il faut jouer stratégiquement pour une meilleure efficacité.

Voici la stratégie pour une attaque à 50°. Cette stratégie, bien que limitée, peut vous permettre d'augmenter votre taux de coup au but.

Lors d'un combat, utilisez les touches "8593" et "8595" pour ajuster l'angle de tir à 50°, et mesurez la distance qui vous sépare de l'ennemi. Une fois votre mesure faite, utilisez la formule suivante pour attaquer. Voici les puissances de tir à utiliser en fonction de la distance pour un angle de 50° (qui ne sont relativement proches des valeurs pour un angle de 30°)

Dans le jeu, il n'est pas possible de choisir la puissance aussi précisément, arrondissez à la valeur la plus proche. Vous pouvez constater que les valeurs de puissance sont assez proches des valeurs pour un angle de 30°. C'est au niveau de la prise en compte du vent que la différence va se faire. Cette fois-ci il faudra multiplier la force du vent par 2 dans la formule. Par exemple, pour une distance de 20, un Vent de Dos de 2,5, il faudra utiliser un angle de 55° et une puissance de 72,5. Pour un Vent de Face de 2,5 à une distance de 20, il faudra utiliser un angle de 45° et une puissance de 72,5. La formule est donc : **Angle = 50 +/- (Force du Vent x 2)**. Pour la puissance, référez-vous aux valeurs précédemment citées.

Les stratégies précédentes n'utilisaient pas un angle aussi élevé. Voyons les différences que cela entraîne.

Lors d'un combat, utilisez les touches "8593" et "8595" pour ajuster l'angle de tir à 65°, et mesurez la distance qui vous sépare de l'ennemi. Une fois votre mesure faite, utilisez la formule suivante pour attaquer. Voici les puissances de tir à utiliser en fonction de la distance pour un angle de 65° (qui ne sont, comme vous pouvez vous y attendre, pas les

mêmes que pour un angle de 30° ou de 50°).

Pour ajuster l'angle en fonction de la puissance du vent, vous pouvez utiliser la même formule que pour un angle de 50°. Il faudra multiplier la force du vent par 2 dans la formule. Par exemple, pour une distance de 20, un Vent de Dos de 2,5, il faudra utiliser un angle de 70° et une puissance de 85. Pour un Vent de Face de 2,5 à une distance de 20, il faudra utiliser un angle de 60° et une puissance de 85. La formule est donc : **Angle = 65 +/- (Force du Vent x 2)**. Pour la puissance, référez-vous aux valeurs précédemment citées.

Rocket Racers

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

CHEAT CODES

Entrez en mode construction, et créez ou éditez un pilote. Allez dans l'option "Make License", et entrez un des codes suivants :

FLYSKYHIGH Mode vol

NWHL5 Pas de roue

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

L'ÉNIGME D'ERNEST

Dans la salle où se trouvent les interrupteurs, vous devez procéder dans l'ordre suivant : A, B, D, A, F, E, F, C, E ou A-B-A-B-E-F-C-E.

Samorost 2

© Amanita Design 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

POKLOP
SOPOUCH
KOMPOTARNA
BUDOAR
PLANINA
LESIK
MAJAK

+ D'INFOS

FORUM

+ FAIRE UN DOUBLE-SAUT

Cette technique vous permet de gagner de la longueur. Il vous suffit de vous laisser tomber puis de sauter.

+ NE PAS MOURIR SUR LA LAVE

Il vous suffit de maintenir la flèche Haut et la flèche de direction dans laquelle vous voulez aller.

+ GAGNER 20 FROMAGES

Il vous suffit de taper /facebook dans l'interface de chat. Cette astuce ne marche qu'une fois par compte.

+ PASSER LA MAP 10 SANS AIDE

Courez jusqu'au bord puis faites un double saut. Vous arrivez sur le bord de l'autre côté, il vous suffira de Wall-jumper pour arriver au fromage. Ensuite, sautez et faites un slide sur le rebord. Si ce dernier est réussi, vous arrivez sur le bord de l'autre rive. Il vous suffira encore de Wall-jumper puis de courir pour arriver au trou.

+ DANSER

Pour danser, il suffit de taper dans la barre de saisie : **/danse**

+ LES CLOUS

C - Clou jaune : connecte l'objet actuel à un autre objet sur la carte.

V - Clou vert : semblable au clou jaune, cependant la rotation du nouvel objet est libre.

B - Clou rouge : fixe l'objet sur la carte, le clou devenant l'axe de rotation.

N - Moteur : ajoute un clou vert et un moteur qui fait tourner l'objet autour du clou.

ESPACE - Objet fantôme : les souris peuvent passer à travers cet objet.

W et X ou molette : fait tourner l'objet.

👉 APPRENDRE LE SLIDE

Vous êtes, par exemple, en haut d'un pilier et un seul bloc en bas vous permet d'atteindre le trou. Sautez, puis positionnez votre souris de façon à ce que le haut de sa queue touche le coin du bloc. Vous serez alors propulsé loin avec une étonnante vitesse.

👉 PRATIQUER LE MÉGA MOON WALK (MMW)

Le MMW consiste à appuyer successivement sur les touches "haut", "bas", puis "droite ou gauche" pour faire le moonwalk dans le sens souhaité. Attention cependant : Une fois que vous avancez dans cette position, vous ne pouvez plus sauter, à moins de relâcher la touche droite ou gauche.

👉 APPRENDRE LE WALL-JUMP (WJ)

Il suffit de faire "gauche puis haut et droite en même temps" pour grimper sur un mur vers la gauche ou "droite puis haut et gauche en même temps" pour monter à droite. C'est une question de timing, il faut bien appuyer à droite et en haut après que votre souris se soit "collée" contre le mur.

👉 FAIRE DISPARAÎTRE UNE PLANCHE CLOUÉE PAR LA TOUCHE B

Cette astuce est uniquement réalisable quand vous êtes chaman. Quand vous voyez une planche clouée par la touche B, utilisez l'esprit et invoquez-le afin qu'il soit dans le centre du clou rouge. Si vous êtes extrêmement précis, la barre disparaîtra et il sera impossible d'invoquer tout autre objet ayant été cloué par la touche B.

👉 PARTICIPER AU BANNISSEMENT D'UN JOUEUR

Si jamais vous voyez une personne dans votre salon qui ne respecte pas les règles du jeu, vous pouvez contribuer à son bannissement en tapant dans l'interface du chat : " /ban pseudo ". Votre requête sera donc envoyée. Cependant, afin que la personne soit totalement bannie, il faudra recueillir en tout 10 votes pour le bannissement du joueur en question. Nous ne pouvons pas bannir des joueurs qui ne sont pas dans le salon ou déconnectés. Attention à ne pas abuser de cette commande !

📌 CONNAÎTRE SON PING SUR LE JEU

Ouvrez la barre " *Démarrer* " et utilisez la fonction Rechercher pour saisir " **cmd.exe** ". Ouvrez ce dernier, qui est l'invite de commande de votre ordinateur. Tapez respectivement et avec attention les mots suivants " **ping transformice.com** ". Confirmez votre requête avec la touche " *Entrée* " de votre clavier. De nombreuses informations apparaissent alors, contentez-vous de lire la dernière ligne, celle qui vous indique le ms minimum, maximum et la moyenne. Cette dernière sera votre ping précisément !

Un rappel : Plus votre ping est bas, plus votre connexion internet et vos performances dans le jeu seront meilleures. Évitez donc toute utilisation inutile du PC pendant que vous jouez. Si ces problèmes persistent, contactez l'administrateur du jeu.

Cette astuce ne marche que sous les systèmes Windows et Linux.

📌 LISTE DES COMMANDES CLAVIER

Entrée

Pour activer le chat et discuter (appuyer sur entrée, écrire votre texte, puis ré-appuyer sur entrée pour envoyer le message).

/titre

Pour afficher la liste des titres qui vous sont disponibles. Tapez ensuite /titre x pour sélectionner votre titre, x étant le numéro du titre choisi.

/salon x

Pour rejoindre le salon x, x pouvant être un nombre, un nom ou une combinaison de chiffres et de lettres. Si le salon x n'existe pas, il sera créé et vous serez seul dessus : utile si vous voulez vous entraîner seul et étant chamane.

/profil x

Affiche le profil du joueur x s'il existe.

/mute x

Pour ne plus recevoir de message de x, x étant le pseudo du joueur en question.

/ban x

Pour voter le bannissement du joueur x. Si un certain nombre de joueurs demande ce bannissement, x sera exclu de Transformice pour une heure.

/c Joueur Message

Chuchoter (parler en priver) à un joueur particulier. Appuyez sur R pour répondre directement si on vous a déjà chuchoté quelque chose.

/ami NomDuJoueur

Ajouter un joueur dans votre liste d'amis.

/silence

Vous ne recevrez plus de chuchotements.

/silence 0

Vous pouvez à nouveau recevoir des chuchotements.

/mt

Vous ne recevez plus la discussion de votre tribu.

R

Activer le canal de la tribu.

Chuchoter au dernier joueur à qui nous avons parlé.

/rt NomDuJoueur

Recruter un joueur dans notre tribu.

/music

Activer ou désactiver la musique lorsqu'elle est diffusée dans le jeu (ON / OFF)

/font NomDeLaPolice

Afficher le t'chat avec la police de votre choix

/bootcamp

Rejoindre un salon bootcamp

/vanilla

Rejoindre un salon vanilla (uniquement carte officielles)

/fight

Rejoindre un salon fight (uniquement duels de chamanes)

📌 RACCOURCIS CLAVIER

Z, Q, S, D	Touches alternatives aux flèches directionnelles (clavier français)
W, A, S, D	Touches alternatives aux flèches directionnelles (clavier anglais)
K	Sélectionner le clavier français ou anglais
R	Répondre lorsqu'on vous a chuchoté quelque chose
ESPACE	Rendre un objet transparent
X, CTRL ou SHIFT	Faire pivoter un objet
S	Désélectionner un objet

C	Poser un clou jaune sur un objet
B	Poser un clou rouge sur un objet
V	Poser un clou vert sur un objet
N	Poser un moteur (droite) sur un objet
J	Poser un moteur (gauche) sur un objet

☛ COMMANDES RAPIDES DES OBJETS

1 ou &	Flèche indicative
2	Esprit
3	Ballon
4	Rune
5	Petite caisse
6	Grande caisse
7	Enclume
8	Petite planche
9	Grande planche

☛ LEXIQUE DU JEU

{| AGJ = Auto Ghost Jump
 CDM ou ChDM = Chaman de merde
 CWJ = Cheese Wall jumping
 GDM = Guide de merde (la chamane)
 GJ = Ghost Jump
 MDM = Monde de merde
 MMW = Mega Moon Walk
 MW = Moon Walk
 PDM = Partenaire de merde (sur les cartes alpinisme)
 SDM = Souris de merde
 SJ = Slide Jump
 TDM = Totem de merde / Team (tribu) de merde.
 TM = Transformice
 TMF = Transformice Fansite
 WJ = Wall Jump (grimper aux murs)

☛ APPRENDRE L'AUTO GHOST JUMP (AGJ)

Pour réaliser cette technique, il vous faudra utiliser la touche clic droit de votre souris, la touche 2 de votre clavier qui se trouve en haut, la touche Z et éventuellement les touches Q, S et D. Placez un esprit sous votre souris, puis invoquez-le grâce à votre souris. Une fois en l'air, appuyez rapidement sur la touche 2 qui se trouve en haut de votre clavier afin de prendre le raccourci d'objet esprit. Ceci fait, utilisez la touche Z pour que votre souris saute, et pendant ce laps de temps très court, utilisez votre souris pour placer l'esprit un peu plus haut que votre point d'origine. Invoquez-le, vous irez plus haut ... Répétez cette action jusqu'à atteindre votre but. Cette technique requiert beaucoup d'entraînement. En ce qui concerne les touches Q, S et D, elles vous seront utiles pour vous déplacer lors de votre AGJ.

Quand vous êtes sur des serveurs autres que français, pour récupérer le clavier français il suffit de taper sur la touche K.

LISTE DES TITRES

Fromages rapportés

/titre 0 Souris Grise (0 fromages rapportés)
/titre 5 Souris Gourmande (5 fromages rapportés)
/titre 6 Là ! Fromage ! (20 fromages rapportés)
/titre 7 Owi Fromage ^ (100 fromages rapportés)
/titre 8 Fromaaaage *-* (200 fromages rapportés)
/titre 35 Souris Militante (300 fromages rapportés)
/titre 36 Souris Syndiquée (400 fromages rapportés)
/titre 37 Souris en Grève (500 fromages rapportés)
/titre 26 Souris Gloutonne (600 fromages rapportés)
/titre 27 Grapilleuse (700 fromages rapportés)
/titre 28 Souris Dodue (800 fromages rapportés)
/titre 29 Souris Ventrue (900 fromages rapportés)
/titre 30 Souris Joufflue (1000 fromages rapportés)
/titre 31 Bouboule (1100 fromages rapportés)
/titre 32 Patapouffe (1200 fromages rapportés)
/titre 33 La Rondouillarde (1300 fromages rapportés)
/titre 34 La Boursoufflée (1400 fromages rapportés)
/titre 38 Initiée du Fromage (1500 fromages rapportés)
/titre 39 Adeptes du Fromage (1600 fromages rapportés)
/titre 40 Prêtresse du Fromage (1700 fromages rapportés)
/titre 41 La Moissonneuse (1800 fromages rapportés)
/titre 72 Chercheuse De Fromage (2000 fromages rapportés)
/titre 73 Chevalier Fromage (2300 fromages rapportés)
/titre 74 Cheesegrubber (2700 fromages rapportés)
/titre 75 Grassouillette (3200 fromages rapportés)
/titre 76 Souris Robuste (3800 fromages rapportés)
/titre 77 Amoureuse Du Fromage (4600 fromages rapportés)
/titre 78 Camembert (6000 fromages rapportés)
/titre 79 Pont-L'Évêque (7000 fromages rapportés)
/titre 80 L'Attrape Fromage (8000 fromages rapportés)
/titre 81 It's Over 9000 (9001 fromages rapportés)
/titre 82 Collectionneuse (10000 fromages rapportés)
/titre 83 Cheeseleader (14000 fromages rapportés)
/titre 84 Voleuse De Fromage (18000 fromages rapportés)
/titre 85 Fromagère (22000 fromages rapportés)
/titre 86 Pizza Fromage (26000 fromages rapportés)
/titre 87 Ministre Du Fromage (30000 fromages rapportés)
/titre 88 Souris Prodigieuse (34000 fromages rapportés)
/titre 89 Princesse De Transformice (38000 fromages rapportés)
/titre 90 Fromalcoolique (42000 fromages rapportés)
/titre 91 The Cheesen One (46000 fromages rapportés)

/titre 92 Sailor Mouse (50000 fromages rapportés)
/titre 234 Om nom nom (55000 fromages rapportés)
/titre 235 *.* (60000 fromages rapportés)
/titre 236 Accro au fromage (65000 fromages rapportés)
/titre 237 Cheesus (70000 fromages rapportés)
/titre 238 Reine du fromage (75000 fromages rapportés)
/titre 93 MON FROMAGE! (80000 fromages rapportés)

Arrivées en premier

/titre 9 Souris Rapide (1 arrivées en premier)
/titre 10 Souris Agile (10 arrivées en premier)
/titre 11 Souris Pirate (100 arrivées en premier)
/titre 12 Souris Ninja (200 arrivées en premier)
/titre 42 Souris Fripponne (300 arrivées en premier)
/titre 43 Pilleuse (400 arrivées en premier)
/titre 44 Traqueuse (500 arrivées en premier)
/titre 45 Ecumeuse (600 arrivées en premier)
/titre 46 La Silencieuse (700 arrivées en premier)
/titre 47 Souris Faucon (800 arrivées en premier)
/titre 48 Souris Cobra (900 arrivées en premier)
/titre 49 Spidersouris (1000 arrivées en premier)
/titre 50 Vif Argent (1100 arrivées en premier)
/titre 51 Souris Athlétique (1200 arrivées en premier)
/titre 52 Souris Hâtive (1400 arrivées en premier)
/titre 53 Le Missile (1600 arrivées en premier)
/titre 54 Sonic La Souris (1800 arrivées en premier)
/titre 55 Meilleur Ping (2000 arrivées en premier)
/titre 56 Kamikaze (2200 arrivées en premier)
/titre 57 Souris Guerrière (2400 arrivées en premier)
/titre 58 Mach 1 (2600 arrivées en premier)
/titre 59 Chasseresse (2800 arrivées en premier)
/titre 60 Prem's ! (3000 arrivées en premier)
/titre 61 Sniper (3200 arrivées en premier)
/titre 62 Flash (3400 arrivées en premier)
/titre 63 Supermouse (3600 arrivées en premier)
/titre 64 Vitesse Lumière (3800 arrivées en premier)
/titre 65 Voyageuse Du Temps (4000 arrivées en premier)
/titre 66 Vent Rapide (4500 arrivées en premier)
/titre 67 E=MouseC² (5000 arrivées en premier)
/titre 68 La Sauteuse (5500 arrivées en premier)
/titre 69 L'Intouchable (6000 arrivées en premier)
/titre 231 Dynamite (7000 arrivées en premier)
/titre 232 Speedmaster (8000 arrivées en premier)
/titre 233 Tornade (9000 arrivées en premier)
/titre 70 Wall-Jumper (10000 arrivées en premier)
/titre 224 Sprinter (12000 arrivées en premier)
/titre 225 Chauve Souris (14000 arrivées en premier)
/titre 226 L'Invisible (16000 arrivées en premier)
/titre 227 L'Instoppable (18000 arrivées en premier)
/titre 202 Maîtresse du vent (20000 arrivées en premier)
/titre 228 ¡Ándale! ¡Ándale! (25000 arrivées en premier)
/titre 229 La Torpille (30000 arrivées en premier)
/titre 230 Speedy Gonzales (35000 arrivées en premier)
/titre 71 FOUDRE (40000 arrivées en premier)

Souris sauvées en tant que chamane

- /titre 1 Disciple Chamane (10 souris sauvées)
- /titre 2 Chamane Accomplie (100 souris sauvées)
- /titre 3 Chamane (1000 souris sauvées)
- /titre 4 Maîtresse Chamane (2000 souris sauvées)
- /titre 13 Chamane Inspiré (3000 souris sauvées)
- /titre 14 Championne Chamane (4000 souris sauvées)
- /titre 15 Chamane Glorieuse (5000 souris sauvées)
- /titre 16 Duchesse Chamane (6000 souris sauvées)
- /titre 17 Princesse Chamane (7000 souris sauvées)
- /titre 18 Impératrice Chamane (8000 souris sauvées)
- /titre 19 Chamane Légendaire (9000 souris sauvées)
- /titre 20 Chamane Immortelle (10000 souris sauvées)
- /titre 21 Chamane Éluë (11000 souris sauvées)
- /titre 22 Chamane Sacrée (12000 souris sauvées)
- /titre 23 Oracle Chamane (13000 souris sauvées)
- /titre 24 Prophète Chamane (14000 souris sauvées)
- /titre 25 Chamagnifique (15000 souris sauvées)
- /titre 94 Ancienne Chamane (16000 souris sauvées)
- /titre 95 Chamane Sans Peur (18000 souris sauvées)
- /titre 96 Toute-Puissante Chamane (20000 souris sauvées)
- /titre 97 Chamane Architecte (22000 souris sauvées)
- /titre 98 Mademoiselle (24000 souris sauvées)
- /titre 99 Lady Chamane (26000 souris sauvées)
- /titre 100 Aimée (28000 souris sauvées)
- /titre 101 Magicienne (30000 souris sauvées)
- /titre 102 Héroïne Des Souris (35000 souris sauvées)
- /titre 103 Ange Chamane (40000 souris sauvées)
- /titre 104 La Créatrice (45000 souris sauvées)
- /titre 105 Chamane Absolue (50000 souris sauvées)
- /titre 106 Chamane Miraculeuse (55000 souris sauvées)
- /titre 107 Libératrice (60000 souris sauvées)
- /titre 108 CDM (65000 souris sauvées)
- /titre 109 Chamane Fantôme (70000 souris sauvées)
- /titre 110 Esprit (75000 souris sauvées)
- /titre 111 Demi-Déesse Chamane (80000 souris sauvées)
- /titre 112 Dernier Espoir (85000 souris sauvées)
- /titre 113 Rédemptrice (90000 souris sauvées)
- /titre 200 Déesse Chamane (100000 souris sauvées)
- /titre 114 Alpha & Omega (140000 souris sauvées)

Souris sauvées en tant que chamane en or

- /titre 213 Décoratrice (500 souris sauvées)
- /titre 214 Bâtisseuse (2000 souris sauvées)
- /titre 215 Fabricante (4000 souris sauvées)
- /titre 216 Technicienne (7000 souris sauvées)
- /titre 217 Mécanicienne (10000 souris sauvées)
- /titre 218 Spécialiste (16000 souris sauvées)
- /titre 219 Inventeur (20000 souris sauvées)
- /titre 220 Ingénieur (25000 souris sauvées)
- /titre 221 L'Inventive (30000 souris sauvées)
- /titre 222 L'Ingénieuse (40000 souris sauvées)
- /titre 223 Virtuose (50000 souris sauvées)

Accessoires achetés au magasin

- /titre 115 Jolie Souris (1 accessoires achetés au magasin)
- /titre 116 Souris Adorable (2 accessoires achetés au magasin)
- /titre 117 Souris Charmante (4 accessoires achetés au magasin)
- /titre 118 Souris Coquette (6 accessoires achetés au magasin)
- /titre 119 Souris Mignonne (8 accessoires achetés au magasin)
- /titre 120 Souris Frivole (10 accessoires achetés au magasin)
- /titre 121 Souris Snob (12 accessoires achetés au magasin)
- /titre 122 Souris à la Mode (14 accessoires achetés au magasin)
- /titre 123 Souris Actrice (16 accessoires achetés au magasin)
- /titre 124 Souris Fashion (18 accessoires achetés au magasin)
- /titre 125 Sexy (20 accessoires achetés au magasin)
- /titre 126 SuperStar (22 accessoires achetés au magasin)

Cadeaux offerts lors de Noël

- /titre 127 Petit Flocon (10 cadeaux offerts / 1 coeur)
- /titre 128 Esprit de Noël (20 cadeaux offerts / 5 coeurs)
- /titre 129 Petit Lutin (30 cadeaux offerts / 15 coeurs)
- /titre 130 Papa Noël (50 cadeaux offerts / 30 coeurs)
- /titre 240 Cookies (45 coeurs)
- /titre 241 Gâteau de Noël (60 coeurs)
- /titre 242 Barbe blanche (85 coeurs)
- /titre 243 Généreuse (100 coeurs)
- /titre 244 L'Enneigé (120 coeurs)
- /titre 245 Tempête de Neige (200 coeurs)

Cadeaux offerts lors de la St-Valentin

- /titre 210 Aguicheuse (5 cadeaux offerts)
- /titre 211 Tentatrice (30 cadeaux offerts)
- /titre 212 Latin lover (60 cadeaux offerts)
- /titre 249 : Omelettovore (Recevoir 1 cadeau)
- /titre 250 : Mon Petit Sucre (Recevoir 3 cadeaux)
- /titre 251 : Fiancée (Recevoir 5 cadeaux)

Titre obtenu en finissant la map Avril 2012

- /titre 253 Tonerre de Brest (finir la map 1 fois)

EFFECTUER UNE « ACCÉLÉRATION GLACE »

Voici une méthode très efficace qui vous permettra de dépasser largement les autres souris sur une surface glacée plate. Pendant que vous courez, arrêtez-vous le temps d'un quart de seconde environ pendant lequel vous laisserez glisser votre souris dans la direction souhaitée, puis reprenez rapidement votre course. Si elle est bien réalisée, l'accélération glace pourrait même doubler votre vitesse initiale. Attention, l'astuce ne marchera jamais sur les autres types de sol (bois, chocolat, trampo, lave, roche, etc).

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) :

Aristide CARDON

Benjamin ANGELINI

Blaise JOUBERT

Corentin DEVILLECHAISE

Corentin DEVILLECHAISE

Corentin GERVAIS

Gabriel CHEVILLARD

George TCHIKAIDZE

Guillaume JAWORSKI

Gustave MAFFRE-MAVIEL

Jason LEBUHOTEL

Jean Baptiste RONCARI

John DOE

Jordan NAPTU

Julien BOYELDIEU

Laurent LEMEN

Laurent VIGIER

Mathieu GUILBERT

Nicolas CHARCIAREK

Olivier PERRON

Olivier LETENDRE

Sébastien PISSAVY

Téo MARTIN

Thomas POULAIN

Valérie PRECIGOUT

Victor AUBERT

Yannis BORDAS

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.