ETAJV de jeuxvideo.com

Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo

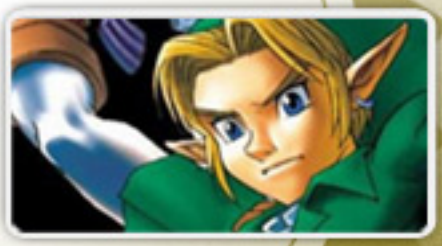
Version 3.14

NINTENDO 64

PRESENTATION | LISTE DES JEUX | A PROPOS

NINTENDO 64

Original Nintendo Seal of Quality



© 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 Nintendo 64. Elle est mise à jour chaque semaine, et peut-être téléchargée sur le web, ici : http://www.jeuxvideo.com/dletajv.htm

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

Cette encyclopédie contient des :

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

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

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

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

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

AVERTISSEMENT :

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

LISTE DES JEUX

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

A

- A Bug's Life
- Aero Gauge
- Aerofighter Assault
- Aidyn Chronicles : The First Mage
- Air Boarder 64
- All-Star Baseball 2000
- All-Star Baseball 2001
- All-Star Baseball 99
- Armorines : Project Swarm
- Army Men : Air Attack
- Army Men : Air Combat
- Army Men : Sarge's Heroes
- Army Men : Sarge's Heroes 2
- Asteroids Hyper 64
- Automobili Lamborghini

B

- Banjo-Kazooie
- Banjo-Tooie
- Bassmasters 2000
- Batman of the Future : Return of the Joker
- Battletanx
- Battletanx : Global Assault
- BattleZone : Rise of the Black Dogs
- Beetle Adventure Racing
- Big Mountain 2000
- Bio Freaks
- Blast Corps
- Blues Brothers 2000
- Body Harvest
- Bomberman 64
- Bomberman 64 : The Second Attack
- Bomberman Hero
- Bottom of the 9th
- Buck Bumble
- Bust-A-Move 2 Arcade Edition
- Bust-A-Move 99

C

- California Speed
- Carmageddon
- Castlevania 64
- Castlevania : Legacy of Darkness
- Chameleon Twist
- Chameleon Twist 2
- Charlie Blast's Territory
- Chopper Attack
- Clay Fighter : Sculptor's Cut
- Clay Fighters 63 1/3
- Command & Conquer
- Conker's Bad Fur Day
- Coupe du Monde 98

- Cruis'n Exotica
- Cruis'n USA
- Cruis'n World
- Custom Robo
- Custom Robo V2
- Cyber Tiger

D

- Daffy Duck dans le Rôle de Duck Dodgers
- Daikatana
- Dance Dance Revolution : Disney Dancing Museum
- Dark Rift
- Deadly Arts
- Destruction Derby 64
- Dezaemon 3d
- Diddy Kong Racing
- Donald Couak Attack ?*!
- Donkey Kong 64
- Doom 64
- Doraemon 64
- Dr. Mario 64
- Dual Heroes
- Duke Nukem 64
- Duke Nukem : Zero Hour

E

- Earthworm Jim 3D
- ECW Hardcore Revolution
- Excitebike 64
- Extreme-G

F

- F-Zero X
- F1 Pole Position
- F1 Racing Championship
- F1 World Grand Prix
- F1 World Grand Prix II
- FIFA 64
- FIFA 98 : En route pour la Coupe du Monde
- FIFA 99
- Fighter Destiny 2
- Fighters Destiny
- Fighting Force 64
- Flying Dragon
- Forsaken
- Fox Sports College Hoops 99

G

- Gauntlet Legends
- Gex 3 : Deep Cover Gecko
- Gex 64 : Enter the Gecko
- Glover
- Golden Nugget 64
- GoldenEye 007
- Gt 64 Championship Edition

H

- Harvest Moon 64
- Hercules : The Legendary Journeys
- Hexen
- Hey You Pikachu !
- Holy Magic Century
- Hot Wheels : Turbo Racing
- Hybrid Heaven
- Hydro Thunder

I
- Iggy's Reckin' Balls
- In-Fisherman Bass Hunter 64
- Indiana Jones et la Machine Infernale
- Indy Racing 2000
- International Superstar Soccer 2000
- International Superstar Soccer 64
- International Superstar Soccer 98
- International Track & Field : Summer Games

J
- J-League Eleven Beat 1997
- Jeopardy!
- Jeremy McGrath Supercross 2000
- Jet Force Gemini

K
- Ken Griffey Jr.'s Slugfest
- Killer Instinct Gold
- Kirby 64 : The Crystal Shards
- Knife Edge : Nose Gunner
- Knockout Kings 2000
- Kobe Bryant In NBA Courtside

L
- Le Monde ne Suffit Pas
- LEGO Racers
- Les Razmoket à Paris : Le Film
- Lode Runner 3D
- Lylat Wars

M
- Mace : The Dark Age
- Madden Football 64
- Madden NFL 2000
- Madden NFL 2001
- Madden NFL 2002
- Madden NFL 99
- Magical Tetris Challenge
- Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr
- Mario Artist : Communication Kit
- Mario Artist : Talent Studio
- Mario Golf
- Mario Kart 64
- Mario Party
- Mario Party 2
- Mario Party 3
- Mario Tennis

- Mega Man 64
- Mickey Speedway USA
- MicroMachines 64 Turbo
- Mike Piazza's Strike Zone
- Milo's Astro Lanes
- Mischief Makers
- Mission : Impossible
- Monopoly
- Monster Truck Madness 64
- Mortal Kombat 4
- Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero
- Mortal Kombat Trilogy
- Ms. Pac-Man : Maze Madness
- Multi Racing Championship
- Mystical Ninja 2 Starring Goemon
- Mystical Ninja Starring Goemon

N

- Nagano Olympic Hockey 98
- Nagano Winter Olympics 98
- Namco Museum 64
- Nascar 2000
- Nascar Racing 99
- NBA Courtside 2
- NBA Hang Time
- NBA in the Zone '98
- NBA Jam 2000
- NBA Jam 99
- NBA Live 2000
- NBA Live 99
- NBA Showtime : NBA On NBC
- Neon Genesis Evangelion
- NFL Blitz
- NFL Blitz 2000
- NFL Blitz 2001
- NFL QB Club 2001
- NFL Quarterback Club 2000
- NFL Quarterback Club 98
- NFL Quarterback Club 99
- NHL 99
- NHL Breakaway 98
- NHL Breakaway 99
- NHL Pro 99
- Nightmare Creatures
- Nuclear Strike 64

O

- Off Road Challenge
- Ogre Battle 64 : Person of Lordly Caliber
- Operation Win Back

P

- Paper Mario
- Paperboy
- Pd Ultraman Battle Collection
- Penny Racers
- Perfect Dark

- PGA European Tour Golf
- Pilotwings 64
- Pokémon Puzzle League
- Pokémon Snap
- Pokémon Stadium
- Pokémon Stadium 2
- Polaris Snocross
- Power League 64
- Power Rangers Lightspeed Rescue
- Powerful World Soccer 3
- Premier Manager 64
- Pro Baseball King
- Pro Mahjong Goku 64
- Puyo Puyo Party
- Puyo Puyo Sun 64

Q

- Quake 64
- Quake II

R

- Rainbow Six
- Rakuga Kids
- Rally Challenge 2000
- Rampage 2 : Universal Tour
- Rampage : World Tour
- Rat Attack
- Rayman 2 : The Great Escape
- Re-Volt
- Ready 2 Rumble Boxing
- Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- Resident Evil 2
- Ridge Racer 64
- Road Rash 64
- Roadsters
- Robopon 64 : Robot Ponkotto 64
- Robotron 64
- Rocket : Robot On Wheels
- Roswell Conspiracies : Aliens, Myths & Legends
- Rush 2 : Extreme Racing USA

S

- S.C.A.R.S
- San Francisco Rush
- San Francisco Rush 2049
- Scooby-Doo! : Classic Creep Capers
- Shadow Man
- Shadowgate 64 : Trial of the Four Towers
- SimCity 2000
- SimCity 64
- Sin and Punishment
- Snowboard Kids
- Snowboard Kids 2
- South Park
- South Park Chef's Luv Shack
- South Park Rally
- Space Invaders

- Space Station : Silicon Valley
- Spider-Man
- St. Andrews Golf
- Star Soldier : Vanishing Earth
- Star Wars : Rogue Squadron
- Star Wars : Shadows of the Empire
- Star Wars Episode 1 : Battle For Naboo
- Star Wars Episode I : Racer
- Starcraft 64
- Starshot : Panique Au Space Circus
- Stunt Racer
- Super Bowling
- Super Mario 64
- Super Robot Spirits
- Super Robot Taisen 64
- Super Smash Bros.
- Supercross 2000
- Superman

T

- Tarzan
- Tetrisphere
- The Legend of Zelda : Majora's Mask
- The Legend of Zelda : Ocarina of Time
- The New Tetris
- Tom and Jerry in Fists of Furry
- Tomba
- Tonic Trouble
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Tony Hawk's Skateboarding
- Top Gear Hyperbike
- Top Gear Overdrive
- Top Gear Rally
- Top Gear Rally 2
- Toy Story 2
- Transformers : Beast Wars Transmetals
- Triple Play 2000
- True Golf Classics : Waialae Country Club
- Turok 2 : Seeds Of Evil
- Turok 3 : Shadow Of Oblivion
- Turok : Dinosaur Hunter
- Turok : Rage Wars
- Twisted Edge Extreme Snowboarding

V

- V-Rally 99
- Vigilante 8
- Vigilante 8 : Second Offense
- Virtual Chess 64
- Virtual Pool 64
- Virtual Pro Wrestling 2
- Virtual Pro Wrestling 64

W

- War Gods
- Wave Race 64

- Wayne Gretzky's 3D Hockey
- Wcw Mayhem
- Wcw Nitro
- Wcw Vs Nwo : World Tour
- Wcw Vs Nwo Revenge
- Wetrix
- Wheel of Fortune
- WipEout 64
- Wonder Project J2
- World Driver Championship
- Worms Armageddon
- WWF Attitude
- WWF No Mercy
- WWF Warzone
- WWF Wrestlemania 2000

X

- Xena : Princesse Guerrière : The Talisman of Fate
- XG2 : Extreme-G

Y

- Yoshi's Story

1080° Snowboarding

© Nintendo 1998

+ D'INFOS FORUM

VALIDER TOUTES LES FIGURES

Pour réussir toutes les figures du mode entraînement, vous devez commencer par exécuter une figure simple, et lorsque vous êtes en l'air, appuyez deux fois sur C-Droite. Choisissez ensuite une figure plus difficile, et revenez au jeu. Vous n'avez plus qu'à réussir l'atterrissage.

PANDA MAN

Réalisez les trois meilleurs scores en mode figure, contre la montre et tournoi. Ensuite, à l'écran de sélection du personnage, sélectionnez le surfer en bleu et maintenez C-Droite lorsque vous voyez ses statistiques. Vous verrez votre nouveau personnage en bas à gauche à l'écran de sélection des planches.

ICE MAN

Après avoir fini le jeu en mode expert, allez à l'écran de sélection des personnages et choisissez la fille. Maintenez C-Gauche lorsque vous voyez ses statistiques, et vous verrez alors votre nouveau personnage en bas à gauche à l'écran de sélection des planches.

FINIR PREMIER DANS DEADLY HALL

Rester toujours sur la droite, c'est le chemin le plus rapide. Et essayez de ne pas tomber après un saut.

FINIR TOUTE LA TRICK LIST

Lorsque vous êtes à l'entrainement, faites une figure très simple (180° par exemple). Mais avant de retomber, appuyez sur C-Gauche pour faire apparaître toutes les figures possibles, et choisissez un figure difficile (1080° par exemple). Si vous entendez un petit bruit, la figure aura été considérée comme effectuée !

RACCOURCI DANS DRAGON CAVE

1ère méthode
Au lieu de faire les grands virages, allez tout droit au premier, et vous continuerez votre chemin sur la glace.

2ème méthode
Au lieu d'aller tout droit, prenez les grands virages, passez sur le pont, et prenez tout le temps à gauche. Un petit passage vous permettra de prendre de l'avance.

RACCOURCI DANS CRYSTAL LAKE

Après le grand saut, pour éviter les grands virages, il y a une petite cabane et à coté un tremplin. Sautez par-dessus et là... un super raccourci qui vous fera prendre un MAX d'avance !

FIGURES QUI DONNENT PLUS DE POINTS

Lorsque vous effectuez vos figures, allez doucement car plus vous essaierez d'aller vite et moins vous ferez de points. Prenez votre temps lors des rotations (pas trop non plus). Entraînez-vous avec une manette débranchée, faites vos figures comme elles le sont expliquées dans la notice en commençant lentement et en allant de plus en plus vite. L'astuce pour faire des points : trouver le bon rythme d'exécution des figures.

GOLD MAN

Activez le fantôme et terminez le jeu en mode expert. Allez ensuite à l'écran de sélection des personnages et placez-vous sur Kensuke Kimachi. Maintenez C-Haut et appuyez sur A.

BON DÉPART

Appuyez sur Haut dès que le chiffre 1 commence à disparaitre.

DEADLY FALL

Terminez le jeu en mode Expert pour avoir accès à Deadly Fall.

DRAGON CAVE

Terminez le jeu en mode Difficile pour avoir accès à Dragon Cave.

SNOWBOARD PENGOUIN

Passez tous les tricks normaux à l'entrainement. Choisissez ensuite la planche par défaut de votre personnage puis appuyez sur C-Bas, A, A.

CONTRÔLER LES CAMÉRAS

Appuyez sur C-Haut à l'écran titre ou pendant un replay pour choisir la vue. Avec le Stick analogique ou la croix directionnelle vous pouvez bouger la caméra. Appuyez sur C-Haut pour revenir à la vue normale.

REMIXER LA MUSIQUE

Pendant les replays, utilisez le stick analogique pour ajouter des scratchs à la musique.

CONTINUEZ APRÈS LA LIGNE D'ARRIVÉE

Juste avant d'arrivée la ligne d'arrivée, appuyez sur Start et retirez-vous de la course. Votre rider continuera tout seul après la ligne d'arrivée. C'est particulièrement joli dans le parcours Deadly Fall.

TRICKS DU PANDA

Back flip
R + Stick en Bas
Front flip
R + Stick en haut
One foot
Maintenez B et appuyez sur le Stick en Bas
Panda tweak
Maintenez R et faites un tour complet du Stick dans le sens des aiguilles d'une montre.

A Bug's Life

© Activision / Traveller's Tales 1999

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran principal, allez sur la colline des fourmis. Puis, maintenez simultanément enfoncés les boutons : C-Haut + C-Bas + C-Gauche + C-Droite + Z et appuyez sur R. Une flèche apparaîtra en bas de l'écran, confirmant que le code a été correctement entré.

INVINCIBILITÉ

Tenez enfoncées les touches Z + L + R à l'écran de description du niveau.

VIES ILLIMITÉES

Allez au niveau d'entrainement et trouvez les lettres pour constituer le mot FLIK et vous gagnerez une vie supplémentaire. A recommencer autant que nécessaire.

CODES DE NIVEAUX

1 9LKK
2 BL26
3 5P9K
4 6652
5 BKK2
6 2PLB
7 6562
8 L58B
Bonus BL26

Aero Gauge

© Locomotive Games 1998

+ D'INFOS FORUM

PILOTER UN JOYPAD

Débrouillez-vous pour faire un temps qui se finit par ".064"secondes. Alors, vous aurez accès à la manette de la N64 à la place de votre bolide volant habituel.

Aerofighter Assault

© Nintendo 1998

AVOIR LE F-15

Durant la séquence de présentation, faites : C-Gauche, C-Bas, C-Droite, C-Haut, C-Gauche, C-Droite, C-Bas. Alors, au menu "Pilot Select", vous verrez un nouveau pilote appellé Mao Mao qui vole sur un F-15.

CHANGER LA COULEUR DES AVIONS EN MODE MAIN GAME

Au moment où vous choisissez votre avion, appuyez sur R pour changer sa couleur.

CHOIX DU NIVEAU

Lors de la présentation, faites : Haut, C-Bas, Gauche, C-Droite, Bas, C-Haut, Droite, C-Gauche, L, R, Z.

AVOIR LE X-29A

Pour avoir le X-29a, finissez le jeu, niveau bonus compris. Vous pourrez alors piloter cet avion très maniable avec un laser courte portée à la place des mitrailleuses !

Aidyn Chronicles : The First Mage

© THQ / H2O 2001

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR LA HACHE DE GUERRE ET L'ARMURE DE GUERRE

Parlez à Brenna à côté du château en vous assurant d'avoir une place de libre dans votre équipe. Dites lui que c'est trop dangereux et elle vous donnera la hache et l'armure de guerre.

GOURDE INFERNO GRATUITE

Dans le village en dehors du château Gwernia, il y a une maison avec un balcon. Entrez-y et vous verrez un sac contenant le gourde. Donnez-la à n'importe qui avec l'alchimie.

SORT DE FORCE GRATUIT

Retournez chez Oriana après la cité de Mirari.

EPÉE DU CHAOS

Allez sur le pont en dehors du village et tournez à gauche sur la plage, puis à droite vers les arbres. Vous trouverez un chemin, puis un campement et une légère interruption pour votre journal. Dans l'un des coffres, vous trouverez l'épée du chaos. N'oubliez pas que voius devez avoir plus de 25 points de force pour pouvoir la manipuler.

Air Boarder 64

© Agetec 1999

+ D'INFOS FORUM

PERSOS SUPPLÉMENTAIRES

Effectuez les opérations suivantes pour débloquer de nouveaux personnages :
Obtenez le grade "A" sur tous les niveaux et faites le mode "Street Work".
Obtenez le grade "S" sur tous les niveaux et faites le mode "Street Work".
Terminez tous les niveaux et faites le mode "Time Attack" dans le temps imparti.
Obtenez le grade "Perfect" sur tous les niveaux et faites le mode "Coin".

NOUVELLES PLANCHES

Débloquez les quatre personnages supplémentaires et faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A à l'écran de sélection des planches.

ACCÉDER AU GRADE "S"

Obtenez 40000 points dans le mode "Street Work".

All-Star Baseball 2000

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran de triche, entrez l'un des codes suivants :

BCHBLKTPTY	Mode ballon de plage
FLYAWAY	Les joueurs volent après un out
MYEYES	Graphismes modifiés
TOMTHUMB	Petits joueurs
WLDWLDWST	?
WTOTL	Mode Blackout

COURIR PLUS VITE

Maintenez enfoncé le bouton Z pour courir plus vite.

All-Star Baseball 2001

© Acclaim / High Voltage 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Ces codes sont à entrer dans le Cheat Menu.

`WLDWLDWST` Trace de la balle
`BCHBLKTPTY` Enorme balle
`HOLLOWBATS` Battes en aluminium
`TOMTHUMB` Joueurs minuscules
`MYEYES` Graphismes flous
`FLYAWAY` Joueurs qui volent
`WTOTL` Mode blackout

LANCER DE BALLE PLUS LENT

Maintenez le bouton A appuyé lors du lancer de balle.

EQUIPE DE LÉZARDS

Faites un match en Exhibition au Kaufmann Stadium et touchez les panneaux indiquant "Win a lizard" pour que vos joueurs soient transformés en lézards.

All-Star Baseball 99

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu des cheat codes, entrez l'un des codes suivants :

ABBTNCSTLO	Joueurs maigres et gros
ATEMYBUIK	Stade Alienapolis
BIGHELIUM	Grossses têtes er pieds
BBNSTRDS	Baseball génat
BRKNBAT	Beauoup de battes cassées
GOTHELIUM	Grosses têtes, pieds et battes
GRTBLSFDST	?
PRPPAPLYR	?

Armorines : Project Swarm

© Acclaim 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, allez dans l'option "Cheats" du menu. Choisissez "Enter Cheat" et tapez l'un des codes suivants :

GODDESS	Soldat féminin en multi-joueurs
GODLY	Invincibilité
GOLDENPIE	cheat mode
LOADED	Toutes les armes
SKETCHY	Texture de dessin à la main
SKIPPY	Choix du niveau
SONIC	Vitesse deux fois plus élevée
SORTED	Munitions illimitées

CODES DES NIVEAUX

2. SDLSNP
3. DCDWTP
4. SPLGZW
5. DQRFKW
6. PSQQLW
7. NBGJVX
8. VKPDMX
9. SDKNSX
10. PVBWGJ
11. NWVCHJ

VAINCRE LE BOSS

Pour vaincre le boss plus facilement, allez dans la petite caverne au fond du tableau et tirez par le petit espace.

Army Men : Air Attack

© 3DO

LE BON HÉLICOPTÈRE

1ère mission : la HUEY
2ème mission : la CHINOOK
3ème mission : la SUPER STALLION
4ème mission : la CHINOOK
5ème mission : la HUEY
6ème mission : la CHINOOK
7ème mission : la SUPER STALLION
8ème mission : la SUPER STALLION
9ème mission : la HUEY
10ème mission : la HUEY
11ème mission : la APACHE
12ème mission : la APACHE
13ème mission : la SUPER STALLION
14ème mission : la CHINOOK
15ème mission : la HUEY OU SUPER STALLION
16ème mission : la APACHE OU HUEY

Army Men : Air Combat

© 3DO

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Appuyez sur R, C-Gauche, Droite, Haut au menu des mots de passe pour avoir accès à tous les niveaux et à tous les hélicoptères.

Army Men : Sarge's Heroes

© 3DO 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES (VERSION US)

Entrez l'un des mots de passe suivants :

DRVLLVSMM	Mode mini
GRNGRLRX	Jouer avec Vikki
MMLVSRM	Munitions maximum
NSRLS	Toutes les armes
PLSTRLVSVG	Jouer avec Plastro
THDTST	Informations test
TNSLDRS	Jouer avec un petit soldat
SRFPNK	Mission Shrap

CODES DES NIVEAUX (US)

LNLGRMM	Attack
TRGHTR	Spy Blue
TDBWL	Bathroom
MSTRMN	Riff Mission
TLLTRS	Forest
SCRDCT	Hoover Mission
STPDMN	Thick Mission
BLZZRD	Snow Mission
SRFPNK	Shrap Mission
GNRLMN	Fort Plastro
HTTTRT	Scorch Mission
ZBTSRL	Showdown
HTKTTN	Sandbox
PTSPNS	Kitchen
HXMSTR	Living Room
VRCLN	The Way Home

RECOMMENCER UN NIVEAU

Pendant le jeu, appuyez sur R + L + C-Bas pour retourner au point de départ du niveau en cours.

Army Men : Sarge's Heroes 2

© 3DO 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez les passwords suivants pour obtenir divers bonus.

CLLPINGBB	Mode passe-murailles
DRVLLVSMM	Accéder au mode Mini
GBZRK	Toutes les armes
GRNGRLRX	Jouer avec Vikki
PLSTRLVSVG	Jouer avec le général General Plastro
SLGFST	Le plein de munitions
THDTST	Voir les informations de debogage
TNMN	Uniformes en aluminium

CODES DE NIVEAUX

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

Asteroids Hyper 64

© Crave Entertainment 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Mettez le jeu sur Pause, puis maintenez L et faites C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, B, A, C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Bas, et Start.

JEU ORIGINAL, CRÉDITS ET MODE IMPLACABLE

Maintenez L et faites C-Gauche, C-Droite, C-Haut, C-Bas, A, C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, et Start sur l'écran principal.

VAISSEAUX CACHÉS

Maintenez R et faites : C-Gauche, C-Haut, C-Droite, C-Bas, B, C-Gauche, C-Bas, C-Droite, C-Haut, et Start à l'écran titre.

JEU ORIGINAL

Pour pouvoir jouer à la borne originale d'Asteroïds, vous devez tirer sur la cible verte dans la zone 1 au niveau 15, et sélectionner le jeu qui sera apparu dans l'écran de sélection des menus.

MODE IMPLACABLE

Terminez le jeu en mode Normal, pour ouvrir ce mode de jeu beaucoup plus difficile.

CODES ACTION REPLAY

Vies infinies
```
8007F90E 0063
```
Points infinis
```
8107F8FE FFFF
```
Armageddon infini
```
8107F892 0001
```
Items illimités dans la réserve
```
8107F8A2 270F
```

Automobili Lamborghini

© Titus 1997

+ D'INFOS FORUM

RACCOURCIS

Pour certains circuits, dans les montagnes, un tunnel permet d'aller directement à l'autre bout du circuit. Ce raccourci vous permet de doubler tous vos adversaires et de gagner du temps. Les raccourcis sont plus ou moins faciles à repérer. Quand la montagne "rentre sur elle-même", mettez-vous face à elle, le dessin de l'herbe et celui de la pierre sont plus lisses, avancez droit devant, vous voilà dans la montagne, dans le tunnel.

NOUVELLES VOITURES

Terminez le mode arcade dans les différents niveaux de difficulté et vous obtiendrez de nouvelles voitures.

MODE MIRROIR

Quand vous terminerez les niveaux Novice et Expert du mode Championship vous obtiendrez les courses en mode mirroir.

Banjo-Kazooie

© Nintendo / Rareware 1998

+ D'INFOS FORUM

JEU SECRET ET CHEAT CODES

Après avoir terminé le niveau Treasure Trove Cove, retournez à la maison de Banjo à l'extérieur de Gruntilda's Lair. Une fois dans la maison, placez-vous sur le tapis et regardez l'image de Bottle la taupe. Vous accéderez ainsi à un petit jeu secret dans lequel vous devrez compléter des casse-têtes. Pour chaque casse-tête terminé, vous obtiendrez un code. Pour les inscrire retournez à Treasure Trove Cove, drainez l'eau autour du château et entrez. Vous pourrez entrer les codes suivants pour les effets correspondants :

BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS	Oeufs illimités
BIGBOTTLESBONUS	Combinaison de tous les bonus
BLUEREDGOLDFEATHERS	Regagner tous les items
BLUEEGGS	200 oeufs
BOTTLESBONUS	Idem que Bottlesbonusfive et de grandes ailes pour Kazooie
BOTTLESBONUSONE	Banjo à la grosse tête
BOTTLESBONUSTWO	Banjo a des grands pieds et des grandes mains
BOTTLESBONUSTHREE	Banjo a des grands bras
BOTTLESBONUSFOUR	Banjo a la taille fine et une petite tête
BOTTLESBONUSFIVE	Combinaison des codes
BRELDUFEATHERGGS	200 oeufs et 100 plumes
GOLDFEATHERS	20 plumes en or
NOBONUS	Annule tous les codes
REDFEATHERS	100 plumes rouges
WISHYWASHYBANJO	Banjo est une machine à laver

Certains codes nécessitent la découvert de grimoires au préalable.

GRIMOIRES CACHÉS

Pour doubler vos réserves (oeufs, plumes rouges, plumes d'or), vous devez trouver trois grimoires magiques :

1er grimoire

Allez vers le niveau des marécages. Derrière l'entrée, au fond, vous verrez une grotte : allez-y et cassez le bloc de glace en haut d'une pente. Allez dans le marais et transformez-vous en crocodile. Sortez du niveau. Allez à l'endroit où vous avez cassé le bloc de glace et faufilez-vous dans le trou. Parlez au livre. Suivez les instructions et allez au château de sable du niveau du coffre au trésor. Le code est : BLUEEGGS. Vous aurez 200 oeufs.

2ème grimoire

Allez au niveau de la maison hantée, transformez-vous en citrouille et sortez du niveau et du parc. Allez dans la salle où il y a de la lave et montez en haut vers la fée. Vous verrez un trou : allez-y et parlez au livre. Suivez les instructions et allez au château de sable du niveau du coffre au trésor. Le code est REDFEATHERS. Vous aurez 100 plumes rouges.

3ème grimoire

Après avoir fait monter l'eau au niveau du port, allez dans la première salle et allez dans un trou dans la berge. Vous verrez un interrupteur qui fait monter l'eau pendant quelques secondes. Activez-le, sautez dans l'eau, passez par la porte avec les yeux rouges et remontez à la surface. Vous verrez une grotte contre le mur derrière vous : allez-y rapidement avant que l'eau baisse et parlez au livre. Suivez les instructions et allez au château de sable du niveau du coffre au trésor. Le code est : GOLDFEATHERS. Vous aurez 20 plumes d'or.

Chaque grimoire vous donnera un code à écrire dans le château de sable du 2ème niveau, le code ne marche que si vous avez trouvé le grimoire correspondant.

CONSEIL POUR LA FIN DU JEU

Pour vraiment terminer le jeu et donc accéder à la sorcière, il vous faudra 810 notes de musiques et 94 puzzles (il y en a 100 en tout).

RALENTIR LES TEXTES

Si vous trouvez que les textes s'affichent trop vite, vous pouvez les ralentir en appuyant sur le bouton Z.

MAXIMUM DE VIES

Vous pouvez faire réapparaître à l'infini le 1up qui se trouve sur le toit de la maison de Banjo. Pour cela, vous devez terminer le deuxième monde, puis lorsque vous êtes dans la maison de Banjo, regardez le tableau de la taupe mais ne jouez pas au puzzle. Faites Start et sortez de la maison pour récupérer le 1up qui sera réapparu.

MON TRUC EN PLUMES

Une fois que vous aurez trouvé tous les grimoires, retournez à Treasure Trove Cove, drainez l'eau autour du château et entrez. Vous pourrez entrer les codes suivants pour les effets correspondants :

BGOLDREDUFEATHERS	20 plumes en or et 100 plumes rouges
BREGOLDFEATHERS	
BRGGOLDEFUREDGFATGHERS	20 plumes en or et 100 plumes rouges
GORBELUDFEATHERS	20 plumes en or et 100 plumes rouges
GROELDBFLEAUTHEREGS	20 plumes en or et 100 plumes rouges
REGOLDFEATHERS	100 plumes rouges
RGBOLEDUEEGFEATHERS	20 plumes en or

CHEAT CODE

Commencez une nouvelle partie et allez jusqu'au niveau Treasure Trove Cove sans jamais vous transformer avec Mumbo. Ramassez la pièce sous l'eau puis entrez dans le chateau de sable après en avoir vidé l'eau. Entrez alors les codes suivants toujours précédé du mot CHEAT. Vous entendrez un son de vaches après CHEAT et un autre son pour confirmer la validité du code.

ADESERTDOOROPENSWIDEANCIENTSECRETSWAITINSIDE	Ouvrir le passage dans le désert
AGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO	Plumes en or illimités
AMIDSTTHEHAUNTEDGLOOMASECRETINTHEBATHROOM	Oeufs verts
ANENERGYBARTOGETYOUFAR	8 alvéoles
BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS	Oeufs bleus illimités
BOTHPIPESARETHERETOCLANKERSLAIR	Lever les 2 tuyaus à Clanker's Cavern
DONTBEADUMBOGOSEEMUMBO	100 items mumbo
DONTDESPAIRTHETREEJIGGYPODIUMISNOWTHERE	Podium de Click Clock Wood Jiggy
DONTYOUGOANDTELLHERABOUTTHESECRETINHERCELLAR	Oeufs bleus
GIVETHEBEARLOTSOFAIR	Oxygène illimité
GOBISJIGGYISNOWDONETREKONINANDGETSOMESUN	Déverrouiller le niveau Gobi's Valley
GRUNTYWILLCRYNOWYOUVESMASHEDHEREYE	Ecraser l'oeil de Grunty
ITSYOURLUCKYDAYASTHEICEBALLMELTSAWAY	Bouger le bloc de glace pour accéder à Freezy Peak
LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS	Vies infinies
NOTEDOORTHREEGETINFORFREE	Ouvrir la porte 3
NOWBANJOWILLBEABLETOSEEITONNABNUTSTABLE	Oeufs jaunes
NOWINTOTHESWAMPYOUCANSTOMP	Déverrouiller le niveau Bubblegloop Swam
NOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY	Plumes rouges illimitées
NOWYOUCANSEEANICEICEKEYWHICHYOUCANHAVEFORFREE	Obtenir la clé de glace
ONCEITSHONEBUTTHELONGTUNNELGRILLEISGONE	Ourir la grille à Clanker's Cavern
OUTOFTHESEAITRISESTOREVEALMORESECRETPRIZES	Emmerger Shark Island
SHESANUGLYBATSOLETSREMOVEHERGRILLEANDHAT	Ouvrir la grille pour accéder à Witch Statue
TAKEATOURTHROUGHNOTEDOORFOUR	Ouvrir la porte 4
THEGRILLEGOESBOOMTOTHESHIPPICTUREROOM	Ouvrir la grille pour accéder à Rusty Bucket Bay
THEJIGGYSDONESOOFFYOUGOINTOFREEZEEZYPEAKANDITSSNOW	Déverrouiller le niveau Freezeezy Peak
THEJIGGYSNOWMADEWHOLEINTOTHEMANSIONYOUCANSTROLL	Déverrouiller le niveau Mad Monster Mansion
THERESNOWHEREDANKERTHANINWITHCLANKER	Déverrouiller le niveau Claker's Cavern
THESEGORIGHTONTHROUGHNOTEDOORTWO	Ouvrir la porte 2
THESEVENTHNOTEDOORISNOWNOMORE	Ouvrir la porte 7
THEYCAUSETROUBLEBUTNOWTHEYRERUBBLE	Casser les murs friables
THISCOMESINHANDYTOOPENSOMEWHERESANDY	Déverrouiller le niveau Treasure Trove Cove
THISONESGOODASYOUCANENTERTHEWOOD	Déverrouiller le niveau Click Clock Wood
THISSECRETYOULLBEGRABBININTHECAPTAINSCABIN	Oeufs rouges
THISSHOULDGETRIDOFTHECRYPTCOFFINLID	Ouvrir le cercueil
THISTRICKSUSEDTOOPENNOTEDOORSIX	Ouvrir la porte 6
UPYOUGOWITHOUTAHITCHUPTOTHEWATERLEVELSWITCH	Niveau de l'eau tout en haut
USETHISCHEATNOTEDOORFIVEISBEAT	Ouvrir la porte 5
WEBSSTOPYOURPLAYSOTAKETHEMAWAY	Nettoyer les toiles d'araignées
YOULLBEGLADTOSEETHESHOCKJUMPPAD	Attaque en piqué disponible
YOULLCEASETOGRIPEWHENUPGOESAPIPE	Lever le gros tuyau à Clanker's Cavern
YOUWONTBESADNOWYOUCANUSETHEFLYPAD	Mode de vol disponible
YOUWONTHAVETOWAITNOWTHERESNOCRYPTGATE	Ouvrir la grille pour accéder à la crypte

CODES DE GRUNTY'S LAIR

Attention, vous ne pouvez pas utiliser plus de 2 de ces codes, autrement la sorcière efface carrément votre sauvegarde !

G-O-R-I-G-H-T-O-N-T-H-R-O-U-G-H-N-O-T-E-D-O-O-R-T-W-O	Porte 180 notes ouverte
N-O-T-E-D-O-O-R-T-H-R-E-E-G-E-T-I-N-F-O-R-F-R-E-E	Porte 260 notes ouverte
T-A-K-E-A-T-O-U-R-T-H-R-O-U-G-H-N-O-T-E-D-O-O-R-F-O-U-R	Porte 350 notes ouverte
U-S-E-T-H-I-S-C-H-E-A-T-N-O-T-E-D-O-O-R-F-I-V-E-I-S-B-E-A-T	Porte 450 notes ouverte
T-H-I-S-T-R-I-C-K-S-U-S-E-D-T-O-O-P-E-N-N-O-T-E-D-O-O-R-S-I-X	Porte 640 notes ouverte
T-H-E-S-E-V-E-N-T-H-N-O-T-E-D-O-O-R-I-S-N-O-W-N-O-M-O-R-E	Porte 765 notes ouverte

GUIDE DES 900 NOTES DE MUSIQUE

Dans ce guide sont énumérées l'ensemble des 900 notes de musiques cachées dans le jeu. Il y a en tout 100 notes par niveau. Attention : Banjo a parfois besoin de se transformer pour pouvoir acquérir certaines notes. Dans ce cas-là, nous vous l'indiquerons dans la description des emplacements.

1. Montagne de Mumbo

Sur la grande pente à droite du départ - 18
Sur le pont en face du départ - 7
Dans les renforcements au fond de la mare - 6
Sur la grande pente près des ruines - 21
Sur la colline qui mènent aux ruines - 4
Au sommet des ruines - 14
Sur le sentier qui mène à la termitière - 9
Au premier étage de la termitière (accès possible uniquement sous forme de termite) - 6
Au sommet des huttes près du crâne de Mumbo - 6
En brisant la première hutte - 5
Dans le crâne de Mumbo - 4

2. Baie du Trésor

Sur le ponton au départ - 4
Au sommet d'un palmier près du bateau - 4
Au sommet d'un autre palmier près du bateau - 4
Sur les filets du bateau - 10
Dans la première cale du bateau - 4
Dans la seconde cale du bateau - 4
Au sommet du château de sable - 5
Dans les deux pataugeoires à l'intérieur du château de sable - 4
Dans la carapace de Nipper après l'avoir battu - 6
Dans un bassin, à proximité du Jingo orange - 3
En bas des escaliers qui mènent à la zone du phare - 1
Sur le chemin en spiral qui mène au phare - 3
Au sommet du phare - 5
En hauteur, dans la zone des disques de saut près de la taupinière (utilisez le premier disque à gauche) - 3
Dans le coffre de droite, après la zone des disques de saut - 5
En montant les caisses près du bateau, tout au long du rebord - 12
Sur les escaliers en bois à gauche de la tour où se trouvait le premier « X » rouge - 12
En grimpant la tour où se trouvait le premier « X » rouge - 5
Au sommet de la grosse plate-forme près de la zone de saut - 6

3. Caverne de Clanker

Sur le rebord supérieur, près du départ - 8
Dans le premier tunnel sous-marin qui mène à Clanker - 6
Au fond de l'eau, près de l'enclume qui retenait Clanker prisonnier - 8
Sur le dos de Clanker - 10
Dans la bouche de Clanker - 8
En rentrant dans la branchie gauche de Clanker - 3
En rentrant dans la branchie droite de Clanker - 5
Dans le ventre de Clanker, dans la salle de la taupinière (attention aux lames tournantes) - 6
Dans la deuxième salle des lames tournantes en rentrant par l'évent de Clanker - 6
Dans le tuyau sous l'eau en entrant dans la salle où vit Clanker - 8
Sur le tuyau en hauteur à l'arrière de la salle où vit Clanker (grimper sur la queue de Clanker pour y accéder) - 10
Dans les corniches en haut à gauche de la salle où vit Clanker - 2
Dans la caverne des crabes mutants au fond de la salle où vit Clanker - 8
Sur la plate-forme au-dessus de Clanker (se servir de l'évent de Clanker comme tremplin) - 4
En grimpant au premier mat à droite de Clanker - 4
En grimpant au second mat et en glissant sur le gros tuyau - 4

4. Marais Moisis

Sur le premier pont au départ - 5
Sur les 5 rondins flottants au centre du niveau - 15
Sur les pieds de la tortue géante - 4
À l'intérieur de la tortue géante - 6
Derrière l'oeuf rose géant - 5
Au sommet du crocodile géant - 5
Dans les narines du crocodile géant (accès possible uniquement sous forme de crocodile) - 6
Derrière le crocodile géant, au sommet d'un mât - 3
Derrière le crocodile géant, dans les marais - 5
Dans le labyrinthe - 12
En brisant la hutte qui cache l'interrupteur de la sorcière - 5
Sous les plates-formes qui supportent les huttes (accès possible uniquement sous forme de crocodile) - 4
Dans les marais près de la zone des huttes - 5
Le long du sentier étroit de l'épreuve de vitesse - 20

5. Pic Polaire

Sur la pente près du départ - 9
Derrière le sapin de Noël - 5
À l'intérieur du sapin de Noël - 12
En haut de la pile de cadeau près de la taupinière - 4
Au sommet des maisons dans la zone du crâne de Mumbo - 6
Dans le bassin gelé dans la zone du crâne de Mumbo - 8
À l'intérieur du crâne de Mumbo - 6
Autour des jambes du bonhomme de neige géant - 10
Le long de l'écharpe du bonhomme de neige géant - 20
Sur le chapeau du bonhomme de neige géant - 8
Autour d'un petit bonhomme de neige près de la caverne de Wozza - 4
Sur la plate-forme à l'entrée de la caverne de Wozza - 4
Sur la plate-forme au début de la course de traineau - 4

6. Vallée de Gobi

Sur la pente au départ - 5
Sur les pattes du sphinx - 6
À l'intérieur du sphinx aux quatre coins - 4

À l'intérieur du sphinx sur les tapis volants - 3
Autour du bassin du roi - 9
Sur les deux escaliers près de la pyramide du roi - 8
Dans l'eau, au fond du bassin du roi - 6
À l'entrée du tombeau du roi - 3
Près du sarcophage du roi - 4
À l'intérieur de la pyramide du charmeur de serpent - 8
Dans les sables mouvants - 8
En escaladant la pyramide à degrés - 4
À l'intérieur de la pyramide à degrés - 4
Au sommet de la pente où se trouvent les chaussures de sprint, près de la pyramide à degrés - 2
Au sommet de la pyramide du jeu des paires - 4
Dans la pyramide du jeu des paires - 4
Derrière la pyramide du jeu des paires - 2
Sur la corniche près de la porte close - 5
Près de la plate-forme de Grabba - 11

7. Manoir du Monstre Malsain

Au départ, en face du manoir - 4
Sur les chaises à l'intérieur du manoir - 8
Autour du bassin à droite du manoir, où se trouve le Jinjo bleu - 4
Au fond de la cave - 4
Dans un renfoncement près du crâne de Mumbo - 3
À l'intérieur du crâne de Mumbo - 2
Sur le toit de la cabane en bois - 4
À l'intérieur de la cabane en bois, aux quatre coins - 4
Sur le toit de la maison - 8
À l'intérieur du labyrinthe - 6
Autour du puits, sur les différentes plates-formes - 4
Au fond du puits (accès conseillé sous forme de citrouille) - 7
Sur le toit de l'église - 10
Au sommet du clocher de l'église - 4
Au sommet des bancs à l'intérieur de l'église - 4
Sur l'orgue dans l'église - 6
Dans la pièce en brisant la fenêtre en haut du manoir qui donne sur la zone de départ - 9
Dans la pièce en brisant la fenêtre arrière en haut du manoir - 4
Dans le tonneau à l'angle du manoir (accès possible uniquement sous forme de citrouille) - 5

8. Baie du Rusty Bucket

Sur la passerelle d'accès au paquebot - 5
Sur les ponts entre les deux cheminées - 12
Dans la petite cheminée grise au centre du paquebot, juste après la passerelle - 5
Dans les cuisines à l'avant du bateau - 4
Dans la petite cheminée grise à la poupe du paquebot - 5
À l'intérieur de la cabine du capitaine - 3
Dans la salle de l'ancre - 4
À la poupe du navire, près du drapeau - 6
Sur la grille à droite du départ - 4
Dans les quartiers d'équipage - 4
Dans la salle des cartes - 4
Des deux côtés de la corne de brume, près des cases numérotées - 2
Sur la grue à gauche du paquebot - 3
Sur la grue à droite du paquebot - 3
À l'intérieur de la salle des machines - 12
À l'intérieur du premier container bleu - 8

À l'intérieur du second container bleu - 4
Dans le hangar à gauche du départ - 4
Sur le grillage autour de la piscine aux requins - 5
Dans la mare toxique, sur les barils - 3

9. Bois Clic-Clac

Note importante : le neuvième et dernier monde de Banjo-Kazooie est séparé en 4 saisons de quatre zones distinctes. Il faut impérativement visiter l'ensemble de ces zones pour pouvoir acquérir toutes les notes.

Zone de départ :

Devant la porte qui mène à la saison du printemps - 4

Zone printemps :

Près de la plante - 4
Sur les branches autour de l'arbre - 12

Zone été :

Sur les feuilles à l'entrée - 2
Dans le terrier du castor, dans l'eau asséchée - 2
Près de la cabane en construction - 4
À proximité de la ruche - 3
Devant l'entrée de la maison de l'écureuil - 5

Zone automne :

À gauche de l'entrée - 3
Dans le terrier du castor - 2
Autour de l'arbre - 19
À l'intérieur de la ruche - 4
À côté de la plante, le long du mur - 5
Autour du nid du bébé aigle - 8
Chez l'écureuil - 3

Zone hiver :

Devant la maison de l'écureuil, près d'un bonhomme de neige - 4
En haut de la cabane - 4
Sur le rebord près du nid - 4
Autour d'un bonhomme de neige, en grimpant à l'arbre - 4

Banjo-Tooie

© Nintendo / Rareware 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Trouvez Cheato dans la montagne spirale pour débloquer un nouveau code à chaque fois que vous trouverez 5 pages de Cheato. Débloquez les autres codes en trouvant les oeufs mystérieux. Entrez ces codes dans le Temple Maya à côté de la hutte de Mumbo. Les codes inscrits à l'envers fonctionnent sans avoir besoin de trouver les pages de Cheato.

JIGGYWIGGYSPECIAL	Choix du niveau
SREHTAEF ou FEATHERS	Deux fois plus de plumes
SGGE ou EGGS	Deux fois plus d'oeufs
NESTKING	Plumes et oeufs illimités
KCABYENOH ou HONEYKING	Air et énergie infinie
SUPERBANJO	Banjo va plus vite
SUPERBADDY	Les ennemis vont plus vite
XOBEKUJ ou JUKEBOX	Ecouter les musiques au Jolly Roger Bay
HONEYBACK	Energie infinie
GLOKING	Globows infinis
SUPGLOKING	Mega globows
FOORPLLAF ou FALLPROOF	Pas de mal en tombant
HOMING	Les oeufs restent à proximité
YGGIJTEG ou GETJIGGY	Conseils de Jiggy
PLAYITAGAINSON	Débloquer les options du Replay
JIGGYSCASTLIST	Voir la séquence de fin

TROUVER L'OEUF ROSE

Allez dans la montagne spirale et repérez le trou au-dessus des trois troncs d'arbre, près des chaussures. Faites exploser les barreaux avec les grenade-eggs, et prenez le tapis volant dans le repaire de Gruntilda pour atteindre le trou et trouver l'oeuf mystérieux.

TROUVER L'OEUF BLEU

Rendez-vous à la montagne spirale et utilisez le tapis volant pour atteindre la cascade. Sautez pour remonter le courant et faites un backflip pour sauter dans la chute d'eau. Descendez à droite sous la cascade et appuyez sur A pour accéder au passage qui mène à l'oeuf mystérieux.

NAGER PLUS VITE

Pour nager plus rapidement, appuyez en même temps sur les boutons A et B.

LA CLÉ DE GLACE

Allez au village Jinjo et repérez un endroit sablonneux derrière la maison verte. Montez sur la plate-forme à côté de la fissure et montez jusqu'à trouver un trou. Dans la grotte, vous trouverez le Game Pak contenant la clé.

SOLUTION COMPLÈTE

La montagne perchée

C'est là que débute votre aventure. Après la longue vidéo d'introduction, vous contrôlez Banjo. Avancez, une scène automatique se déclenche. Continuez votre progression et fouillez les lieux pour récupérer des oeufs que vous pourrez lancer, des plumes rouges et d'or. Allez ensuite au sommet de la petite montagne, envolez-vous grâce au socle et dirigez-vous dans la petite cavité en hauteur à droite des cascades. Vous trouverez une page du livre de Cheato. Ce dernier vous demande alors de le rejoindre, retournez vous envoler et allez à droite de cette cavité, dans l'antre de Gruntilda. Après avoir récupéré des oeufs et des plumes, parlez au livre, il vous explique qu'il a perdu ses pages et que pour chaque lot de 5 pages trouvé il vous donnera une astuce. Ressortez maintenant de cet endroit, allez en face et rentrez dans le tunnel creusé par les sorcières avec leurs véhicules. Note : pensez à parler aux différentes taupes si vous désirez obtenir des informations sur le maniement de Banjo.

Le tunnel Digger

Avancez dans le tunnel, Klungo vous y attend et vous allez devoir l'affronter. Il dispose de plusieurs attaques qui peuvent être assez déroutantes au départ, mais un seul coup suffira à en venir à bout. Sortez ensuite du tunnel de l'autre côté.

Le village Jinjo

Vous voici dans un paisible village, avancez un peu vers les quelques maisons et vous apprendrez l'existence d'un réseau de tunnels qui vous serviront plus tard de raccourcis. Rentrez ensuite dans la maison avec les murs noirs à quelques pas de là, le roi vous prie de le rejoindre dans son palais. Ressortez et dirigez-vous donc dans son palais qui se situe sur la petite colline. Le roi vous explique que vous devez retrouver ses sujets afin qu'ils puissent disputer un tournoi contre les taupes. En guise de motivation, il vous remet une pièce de puzzle puis il vous ouvre l'entrée d'un tunnel que vous emprunterez plus tard. Après votre discussion, ressortez et une vidéo se déclenche. Les 3 sorcières mettent en place un plan diabolique afin de pomper l'énergie de personnes pour reconstituer le corps de Grunty. La première victime est justement le roi de Jinjo... Une fois que vous avez repris le contrôle de Banjo, fouillez un peu le village pour trouver quelques objets classiques et munitions. Retournez ensuite devant l'entrée du palais et avancez dans l'autre sens pour découvrir un petit passage menant à Bottles' House. Allez-y et rentrez dans la maison. Fouillez-la et discutez avec tous ses occupants pour obtenir un prototype de lunettes avec zoom. Ressortez maintenant de la maison par l'autre sortie et vous arrivez dans un nouveau lieu. Avancez un peu et dirigez-vous vers l'entrée du temple désigné. Parlez au gardien et vous pourrez entrer dans le temple.Vous apprenez à l'intérieur que vous devez relever un défi pour pouvoir continuer votre quête. Approchez-vous donc du puzzle sur la droite et appuyez sur B. Vous devez le compléter avec les pièces restantes mais cela n'est vraiment pas difficile (attention tout de même à la limite de temps). Ressortez maintenant du temple. Avancez un peu et montez les marches sur la gauche et rentrez dans le temple.

Le temple Mayahem

Cet endroit est très simple à traverser, il vous suffit d'avancer en prenant les divers bonus, oeufs, notes de musiques, plumes... Vous trouverez aussi un Jinjo sur le pont suspendu à droite de la pyramide. Au bout de ce pont, parlez à la vache et tuez les mouches pour qu'elle vous offre une pièce de puzzle. Grimpez ensuite au sommet de la pyramide et entrez dedans. Récupérez les oeufs puis allez au fond du temple. Vous allez devoir relever un nouveau défi. Avancez, vous devez maintenant récolter 10 statuettes vertes. Elles sont éparpillées dans ce temple mais il y en a en tout une vingtaine. Aussi, en trouver 10 ne sera pas chose difficile. Une porte s'ouvre, fouillez le temple pour la trouver (prenez au passage les nombreux oeufs), et franchissez-la. Vous arrivez dans la salle plutôt sacrée, traversez-la et prenez une nouvelle pièce de puzzle. Ressortez maintenant de cette salle et trouvez 10 autres statuettes. Pour cela, pensez à ouvrir les diverses petites portes éparpillées dans ce temple (bouton A pour les ouvrir). Une fois les 20 pièces en poche, la porte de la salle sacrée s'ouvre. Allez-y, elle est juste à côté de la salle dans laquelle vous avez trouvé la pièce de puzzle. Avancez pour prendre la pièce mais là un boss surgit. Pas d'inquiétude, le battre sera une partie de plaisir : vous devez détruire ses étages un à un en tirant sur les yeux rouges. Évitez simplement les flèches qu'il envoie en vous déplaçant ou en vous camouflant derrière les murets. Pensez aussi à anéantir les soldats qui apparaissent tout au long du combat. Après son auto-destruction (pensez à vous éloigner tout de même), prenez la nouvelle pièce de puzzle. Ressortez maintenant de ce temple. De retour, dirigez-vous dans la maison en forme de crâne, il s'agit de celle de Mumbo. Attrapez la petite bête dans le cercle vert au centre de la salle et montez à l'étage. Parlez à Mumbo et après une courte vidéo vous le contrôlez. Sortez de sa maison, retournez vers l'entrée de ce temple, près de la statue en or, placez-vous sur le petit socle à côté d'elle pour invoquer le Goliath d'or. Grave à sa force, allez détruire les 2 portes grises avec un crâne dessiné dessus (faites vite quand même) et rapportez le Goliath sur son socle. Ramenez ensuite Mumbo sur son trône pour contrôler de nouveau le protagoniste. Sortez de la maison de Mumbo et passez par la porte grise ouverte précédemment avec le Goliath vers l'entrée de ce temple. Avancez (apprenez la tactique d'escalade au passage) et allez sur la droite. Vous apercevez une tente. Faites-en le tour et ramassez la bestiole. Rentrez ensuite dans la tour, et parlez à la magicienne pour vous métamorphoser en racaillou. Retournez maintenant vers le Goliath d'or et allez sur la gauche. Parlez au garde à l'entrée pour pouvoir jouer au kickball. Descendez au niveau inférieur pour vous entraîner puis remontez, avancez et participez aux concours. Vous allez devoir jouer 3 matches, le principe est simple, vous devez mettre les ballons jaunes dans vos cages. Vous courez plus vite que vos adversaires, ce qui constitue un bon avantage. Les 3 matches gagnés, vous êtes sacré champion, et vous recevez une 5ème pièce de puzzle. Retournez maintenant dans la tente pour reprendre le contrôle de Banjo et Kazooie. Revenez dans l'enceinte principale du temple et passez par la porte grise avec un trou. Avancez, allez à droite, sautez dans l'eau, grimpez le long des plates-formes sur la gauche. Avancez, accrochez-vous sur la corniche. Au bout, laissez-vous tomber sur la plate-forme avec les bottes, prenez-les et courez sur la droite à travers les sables mouvants. Prenez au fond la pièce de puzzle sur le bloc en sautant. Utilisez ensuite les nouvelles bottes en hauteur pour faire demi-tour. Retournez maintenant dans le bosquet du serpent de Jade, avancez, allez à droite, descendez les escaliers et montez ceux à gauche. Faites courir Kazooie (Z + C-gauche) pour grimper le long du temple. Arrivé sur une plate-forme, faites un flip-flap pour grimper au niveau supérieur (Z + A + stick). Placez-vous maintenant vers le coin droit de la plate-forme supérieure et faites un nouveau saut. Normalement, vous retombez sur de l'herbe et le serpent ne se réveille pas. Si vous loupez le saut et que le serpent se réveille, redescendez en dessous puis réessayez. Avancez ensuite très très doucement vers votre 7ème pièce de puzzle. Redescendez maintenant, retournez dans la zone principale et avancez jusqu'au bâtiment avec une porte dorée fermée. Tirez un oeuf sur chacune des 6 têtes de serpent sur la tour et la porte s'ouvre. Rentrez et, après la petite discussion, grimpez sur le tas de pièces à gauche avec Kazooie, puis agrippez-vous sur la corniche en hauteur à l'aide d'un saut flip-flap.
Avancez puis placez-vous sur le cercle vert. Effectuez un grand saut pour vous accrocher à une nouvelle corniche. Avancez, actionnez l'interrupteur, la grille se lève. Avancez dans le nouveau couloir. Vous devez récupérer la relique sur la droite en hauteur. Seulement, vous devez avancer sans réveiller le guerrier, sinon il vous expulsera. Avancez donc tout doucement vers la plate-forme et montez dessus grâce au saut flip-flap. Prenez la relique et avancez dans le tunnel. Au bout, laissez-vous tomber et retournez dans la salle des trésors. Descendez au niveau inférieur en glissant sur la montagne de pièces (la relique a disparu de vos mains mais vous l'avez toujours en votre possession). Le chef vous remercie et vous remet une nouvelle pièce de puzzle. Prenez-la, sortez et quittez ce temple.

La clairière

Allez sur votre gauche, grimpez sur les petites plates-formes et accrochez-vous à la corniche. Avancez en prenant garde à l'ennemi, puis franchissez la porte. Vous arrivez sur le plateau, montez tout en haut pour vous trouver à l'entrée d'une mine. Notez la présence d'un téléporteur sur la gauche qui vous sera utile pour gagner du temps. Allez sur la droite pour que la taupe sur la petite colline vous apprenne à vous servir des oeufs de feu. Allez ensuite sur la gauche vers la grille fermée. Tirez sur l'interrupteur au dessus avec un oeuf de feu, la grille s'ouvre, avancez. Dans la nouvelle zone, activez le téléporteur en face de vous puis allez sur la plage à droite pour apprendre à vous servir des oeufs

explosifs. Faites maintenant demi-tour à l'entrée de la mine. Allez sur la droite et gravissez le tas de charbon à l'aide de Kazooie. Rentrez dans la ruche, parlez à l'abeille, elle vous offrira de l'énergie supplémentaire en échange d'alvéoles. Retournez maintenant dans la clairière et plus précisément dans le temple de Jiggy Wiggy en face de vous. Approchez-vous du puzzle par la droite pour effectuer un nouveau défi. Toutefois, ce dernier n'est pas plus difficile que le précédent. L'entrée de la mine s'ouvre. Retournez une nouvelle fois devant le puzzle pour effectuer le troisième défi afin d'ouvrir la 3ème porte (vous avez normalement 8 pièces de puzzle). Téléportez-vous maintenant sur le plateau, entrez dans la mine en face de vous en descendant dans le trou.

La mine miroitante

Cette mine est assez vaste, aussi pensez à activer les téléporteurs rencontrés en cours de route afin de gagner du temps. Avancez et grimpez sur les montagnes violettes sur la droite à l'aide de Kazooie. Prenez en haut de la première montagne le Glowbo et rentrez dans la tente au sommet de la deuxième montagne. Parlez à la magicienne et vous pouvez vous transformer en détonateur ! Ressortez de la tente et descendez en bas de la montagne. Faites exploser la dynamite pour détruire les rochers puis partez sur la droite. Vous apercevrez un gros rocher. Passez ensuite dans le petit tunnel près du chemin de fer non loin de là. Avancez et faites sauter le bâtiment. Demi-tour à l'entrée de la mine maintenant et rentrez dans le tunnel sur la gauche. Avancez, grimpez sur les tonneaux en prenant les bonus et faites exploser la dynamite en bout de salle afin de dégager une ouverture. Après cette petite série d'explosions ô combien sympathiques, retournez dans la tente de la magicienne pour contrôler Banjo & Kazooie. Sortez de la tente et descendez en bas de la montagne. Rentrez dans la caverne et avancez rapidement car l'air est irrespirable. Sautez et donnez un coup de bec de Kazooie pour débloquer la cage du canari. Une fois que ce dernier est parti, ressortez vite de la caverne. Allez maintenant sur la gauche et avancez. Localisez les caisses en bois, montez à la cime pour apprendre l'attaque perceuse. Continuez à avancer et vous trouverez la maison de Mumbo en hauteur (maison en forme de crâne). Devant sa maison allez sur la gauche pour récupérer le Glowbo. Utilisez ensuite l'attaque perceuse sur le rocher voisin afin de le détruire et descendez dans le trou. Avancez dans la salle, puis dans le couloir et détruisez le rocher comme précédemment pour avancer. Dans la nouvelle salle, allez au niveau inférieur puis détruisez le rocher sur la gauche. Avancez dans le tunnel et tournez à droite. Vous arrivez dans la salle du générateur. Le but de cette manoeuvre est d'avancer en actionnant les générateurs. Ces derniers fourniront de la lumière pendant une durée limitée. Cela se complique dès que vous arrivez sur la plate-forme métallique. Il y a de nombreux sauts à effectuer et vous devez avancer rapidement tout en actionnant les générateurs sur les côtés. Au bout, effectuez un saut flip-flap pour vous emparer d'une nouvelle pièce de puzzle. Descendez le long de l'échelle voisine et sortez. Retournez dans la mine et allez vers la montagne de couleur verte. A côté se trouve un bâtiment, rentrez dedans. Allez sur la gauche, avancez puis passez sous les obstacles en courant. Actionnez ensuite l'interrupteur rouge (Z + B) pour enclencher le mécanisme. Ressortez maintenant de ce bâtiment, et dirigez-vous dans la maison de Mumbo. Montez à l'étage et donnez-lui le Glowbo pour le diriger. Ressortez de sa maison et allez sur la droite. Descendez dans le trou, avancez, descendez au niveau inférieur et allez à gauche. Dans le tunnel, tournez à gauche et avancez. Arrivé en face de la montagne bleue, allez à droite et rentrez dans la gare. Utilisez la magie de Mumbo pour réparer le train (placez-vous sur le cercle vert). Direction maintenant le gros rocher à côté du bâtiment que vous avez visité dernièrement avec Banjo & Kazooie. Utilisez de nouveau la magie sur le cercle vert pour déplacer le rocher. Récupérez ensuite les 3 morceaux d'or projetés dehors pour avoir une nouvelle pièce de puzzle, la dixième. Ramenez maintenant Mumbo chez lui, sur son trône pour reprendre le contrôle de Banjo & Kazooie. Sortez de sa maison et dirigez-vous à la gare. Avancez et rentrez dans le train. Rentrez ensuite dans la chaudière à gauche et vous allez devoir combattre le gardien de ce train afin de pouvoir l'utiliser. Le battre sera chose aisée, positionnez-vous sur une plate-forme et tirez-lui dessus une bonne cinquantaine d'oeufs bleus pour en venir à bout. Récupérez ensuite la pièce de puzzle et sortez de la chaudière. Vous pouvez retourner à l'entrée de la mine et en sortir ou alors, si vous le désirez, continuez à la fouiller pour trouver d'autres pièces de puzzle : il y en a une près de la cascade et d'autres offertes à la fin de mini-épreuves.

Le plateau

De retour à l'extérieur, allez sur la droite et rentrez dans le tunnel. Avancez dans la zone suivante et passez par la grille ouverte pour découvrir un nouveau monde.

Sorcière-land

Utilisez une fois de plus les téléporteurs pour vous y retrouver plus facilement. Avancez, allez sur la gauche et parlez à Mme Boggy, elle vous demande de trouver ses enfants. Utilisez ensuite le cercle vert derrière elle pour sauter plus haut et atteindre le haut du bâtiment bleu à côté. En haut, actionnez l'interrupteur, redescendez et approchez-vous de la zone

avec le grillage électrifié. Jetez une grenade sur la porte pour la réduire en poussière et avancez. Allez tout de suite à droite et utilisez le même principe que précédemment pour grimper sur la colonne voisine. Sautez de colonne en colonne pour trouver des notes puis redescendez. Continuez ensuite votre avancée dans ce monde jusqu'à la tente bleue, tirez un oeuf explosif sur l'ennemi en forme de machine à sous en face de vous tout en restant assez loin et récupérez le ticket. Tournez à droite et tirez un oeuf explosif sur le nouvel ennemi, vous obtiendrez ainsi un autre ticket. Continuez votre route et vous verrez une énorme barquette de frites. Faites-en le tour et actionnez l'interrupteur. Parlez ensuite à l'homme à l'intérieur et continuez votre route. Avancez sur ce chemin en éliminant les ennemis pour obtenir des tickets. Vous arrivez vers le hamburger que vous avez ouvert précédemment. Parlez à l'homme à l'intérieur plusieurs fois et il vous donnera un hamburger. Continuez votre chemin autour de la tente et vous revenez vers l'entrée. Entrez dans cette tente justement et parlez au gardien. Il vous laisse passer en échange des 4 tickets, enfin pas vraiment puisque vous devez savoir tirer des oeufs en l'air pour pouvoir avancer. Ressortez donc de la tente, et allez sur la gauche. Quittez le chemin dès que possible et vous vous trouvez dans une zone dont le sol est recouvert de sable. Avancez et faites un saut flip-flap derrière la porte de droite pour vous y accrocher. Suspendez-vous sur la droite et avancez pour sauver le Jinjo vert. Redescendez, sortez de cette zone, continuez à tourner autour de la tente pour trouver une zone avec un sol ressemblant fort à de la lave. Grimpez à la cime du poteau au milieu et avancez doucement. Au bout, sautez et attaquez (A + B) pour récupérer une pièce de puzzle. Retournez dans la zone précédente avec le sable, et grimpez le long du poteau au milieu. Montez tout en haut avec un flip-flap et avancez sur le câble. Arrivé sur la "cabine", actionnez l'interrupteur pour revenir au point de départ. Positionnez-vous ensuite sur la planche de bois et faites B pour vous déplacer. Au bout de votre périple, faites un flip-flap pour récupérer l'alvéole en hauteur. Observez ensuite les alentours et sautez pour vous accrocher sur la câble contre le mur. Déplacez-vous sur la droite, actionnez l'interrupteur vert à côté de vous pour en faire apparaître un au niveau inférieur, puis actionnez l'interrupteur rouge (Z + B). Descendez ensuite de ce bâtiment et approchez-vous de l'autre en face. Prenez les notes de musique et localisez la taupe sur la droite, elle vous apprendra à tirer des oeufs en l'air. Retournez maintenant dans la tente bleue, vous pouvez passer. Vous allez affronter le gardien de ces lieux, un féroce crocodile gonflable. Pour en venir à bout, vous devez tirer sur chacune de ses coutures à l'aide d'un oeuf explosif. Faites attention aux ballons qu'il envoie et aux ennemis sur le sol. Vous pouvez vous envoler pour le contourner afin de mieux le viser, ceci facilitera votre tâche. Une fois le crocodile vaincu, prenez la pièce de puzzle. Sortez ensuite et allez sur la droite. Dirigez-vous dans la zone avec le sol semblable à de la lave et rentrez dans le tunnel avec les yeux violets au dessus. Vous êtes dans la caverne hantée, avancez en prenant garde aux pics sur les côtés. Dans la zone suivante, ouvrez les 3 cages à l'aide de grenades explosives et récupérez les bonus. Faites maintenant demi-tour, retournez dehors et avancez vers la tente (prenez au passage les notes dans la piscine) et vous pourrez apprendre la technique de séparation. Direction maintenant la zone de sable, rentrez dans l'enceinte au fond. Allez ensuite à droite et séparez-vous. Prenez le contrôle de Banjo et allez à gauche. Vous pourrez apprendre à combattre avec Banjo. Rassembler ensuite les 2 compères et sortez de cette enceinte. Dehors, montez au poteau et sautez sur la droite. Planez pour atteindre les plates-formes et escaladez à l'aide de flip-flap. Rentrez dans la tente, prenez le Glowbo sur la droite et donnez-le à la magicienne. Transformez-vous et sortez de la tente. Allez à droite et ouvrez la petite porte pour avancer (bouton B). Vous voici au niveau inférieur, quittez cet endroit pour rejoindre la zone cimentée. Ouvrez la petite porte pour prendre un bonus, faites ensuite de même dans la zone entourée de grillage électrifié pour sauver un Jinjo.

Direction maintenant la zone avec le sol rouge, approchez-vous de la caisse et faites B pour payer. Rentrez maintenant dans l'attraction. Allez sur la gauche, ouvrez la porte pour prendre une page du livre de Cheato. Allez maintenant sur la droite et vous apercevrez le domaine de Mumbo. Continuez un peu plus loin pour trouver le Glowbo. Allez ensuite vers le petit pont menant chez Mumbo, activez et utilisez le téléporteur pour aller vers la tente de la magicienne. Rentrez dedans, reprenez la forme de Banjo, sortez et utilisez le téléporteur pour retourner vers le crâne de Mumbo. Rentrez dedans, prenez le bonus et allez le voir. Acceptez de lui donner le Glowbo pour prendre les commandes de Mumbo. Sortez de sa maison prenez le téléporteur pour vous rendre au début de ce monde. Allez dans la zone électrifiée et utilisez votre magie. Prenez ensuite de nouveau le téléporteur pour vous rendre dans la zone espace. Rentrez dans le bâtiment voisin et utilisez votre magie sur la gauche. Retournez ensuite dans le crâne pour reprendre le contrôle de Banjo. Sortez de chez Mumbo et allez vers l'entrée de cette attraction. Séparez-vous de Kazooie et allez sur la droite. Actionnez le petit interrupteur et prenez les commandes de Kazooie (bouton A) tout en restant sur l'interrupteur. Allez sur la droite, prenez les bottes de vitesse et montez le long de la plate-forme enroulée autour de la montagne. Sautez par dessus les obstacles tout au long de votre ascension. Arrivé en haut, utilisez le socle vert pour vous hisser jusqu'en haut et prendre une autre pièce de puzzle. Direction maintenant la zone spatiale. Rentrez dans le bâtiment, sautez sur l'étoile, elle monte, gagnez l'étoile voisine, faites cela jusqu'à arriver à la planète. Placez-vous sur son axe rotatif et utilisez Kazooie pour courir en haut de la planète et prendre la pièce de puzzle. Rendez-vous maintenant dans la zone spatiale en empruntant le téléphérique. Sautez sur le tuyau en bas et utilisez le cercle vert pour grimper en hauteur. Montez dans la soucoupe volante et faites 500 points au mini-jeu pour obtenir une nouvelle pièce de puzzle. Partez maintenant à la recherche des 3 enfants. Leurs emplacements sont aléatoires. Donnez à manger pour 2 d'entre eux afin

qu'ils retournent vers leur maman, et tirez une grenade sur le dernier (celui qui ne veut pas rentrer) pour l'obliger à rejoindre sa mère. Allez ensuite la voir et elle vous remet une pièce de puzzle. Vous pouvez maintenant quitter ces lieux.

La Pinède

De retour dans la pinède, utilisez le téléporteur en face de vous pour vous rendre dans la clairière. Direction le temple de Jiggy Wiggy. Réussissez le challenge pour avoir accès à un nouveau monde. Ressortez maintenant du temple, et utilisez le téléporteur pour vous rendre sur le plateau. Allez légèrement à droite et séparez Banjo de Kazooie. Dirigez Banjo tout à droite, montez le petit sentier et positionnez-le sur l'interrupteur à son image. Prenez ensuite les commandes de Kazooie et emmenez-le sur l'interrupteur d'à côté. La porte s'ouvre, avancez vers la taupe pour apprendre à tirer des oeufs de glace. Avancez encore un peu, accrochez-vous à la falaise et déplacez-vous sur la gauche pour actionner l'interrupteur. Revenez ensuite près de l'entrée de cet endroit et suivez le sentier sur le côté. Au bout, se trouve l'entrée d'un nouveau monde.

Lagon de joyeux Roger

Avancez un peu, allez sur la gauche, et rentrez dans la maison. Grimpez au niveau supérieur à l'aide d'un flip-flap, et récupérez les bonus. Vous trouverez entre autres un Glowbo. Ressortez maintenant de la maison, allez à gauche et montez le long du sentier. Rentrez dans le crâne de Mumbo, prenez les doublons en bas (obligatoire, c'est la seule monnaie acceptée), et grimpez au niveau supérieur voir Mumbo. Donnez-lui le Glowbo pour le diriger. Sortez de chez lui et allez à gauche. Approchez-vous du lagon et prenez les bonus, dont les nombreux doublons. Allez ensuite sur la petite jetée en bas et utilisez votre magie. Ramenez ensuite Mumbo chez lui. Allez ensuite dans l'auberge avec Banjo & Kazooie et demandez une chambre. Vous pourrez ainsi apprendre comment tirer des oeufs sous l'eau. Ressortez ensuite et approchez-vous du centre du village. Utilisez un oeuf explosif pour détruire la statue. Séparez alors Banjo de Kazooie et prenez le contrôle de ce dernier. Allez à gauche du lagon, avancez pour trouver une autre taupe qui vous apprendra à attaquer. Prenez les doublons à côté puis rassemblez ensuite Banjo et Kazooie, et allez chercher les derniers doublons dans la piscine près de l'auberge. Allez ensuite dans la maison en face de l'auberge et parlez au vendeur et il vous vend la pièce de puzzle. Allez ensuite vers le lagon. Sautez dedans, allez au bout pour trouver d'autres doublons, puis plongez dans le tunnel. Avancez, évitez la pieuvre et vous voici dans l'Atlantis. Avancez un peu et rentrez dans le bâtiment sur la droite. C'est le domaine des anguilles électriques, montez à la surface et passez par la petite ouverture. Vous apprendrez alors comment lancer des missiles sous-marins. Ressortez de cet endroit puis du bâtiment, et allez dans le petit tunnel juste à gauche. Vous arrivez dans une zone un peu plus calme. Prenez le Glowbo devant vous (il est caché vers le rocher) et montez au niveau de la surface. Utilisez une torpille Kazooie sur le gros poisson contenant une pièce de puzzle pour la récupérer. Rentrez dans la tente, donnez le Glowbo et transformez-vous en sous-marin. Explorez bien les lieux et participez au mini-jeu de tir pour obtenir une pièce de puzzle. Reprenez le contrôle de Banjo & Kazooie. Retournez dans l'enceinte principale de l'Atlantis, approchez-vous du grand temple et notez le code marqué au dessus de la porte et reproduisez-le sur les 4 statues situées dans l'Atlantis. Vous pouvez ainsi rentrer dans le temple. A l'intérieur, protégez le gars pendant qu'il fait ses photos et vous obtiendrez une nouvelle pièce de puzzle. Ressortez du temple, et dirigez-vous dans le tunnel menant vers le lagon. En bas se trouve un vaisseau bleu. Utilisez une torpille Kazooie pour rentrer dans le vaisseau. Tirez ensuite des oeufs de glace dans les réservoirs et la navette pourra ainsi prendre son envol. Prenez ensuite la pièce de puzzle qui se trouvait dessous. Localisez ensuite un gros poisson, c'est un peu le gardien de ces lieux, mais pas pour longtemps, approchez-vous de lui et tirez sur ses dents avec des oeufs. Rentrez ensuite dedans et vous retrouverez la femme de l'aubergiste. Délivrez-la et retournez à l'auberge, son mari vous remet une pièce de puzzle. Retournez maintenant dans l'eau et partez battre le gardien de ces lieux. Il ne présente aucune difficulté et il vous offrira une nouvelle pièce de puzzle. Ressortez maintenant du lagon et quittez cet endroit.

Le sommet de la falaise

De retour dehors, utilisez le téléporteur pour vous rendre dans la clairière. Allez au temple Jiggy Wiggy, réussissez le défi pour avoir accès à un autre monde. Ressortez maintenant du temple et utilisez de nouveau le téléporteur. Direction cette fois la pinède, allez dans l'eau et utilisez une torpille Kazooie pour détruire le gros rocher. Avancez et vous allez vous retrouver face à ce cher Klungo. Pour le battre, tournez simplement autour de lui durant ses attaques et frappez ensuite. Un seul coup suffit. Vous arrivez ensuite dans une zone aride, activez le téléporteur, avancez un peu et rentrez dans le nouveau monde.

Terrydactyland

Objectif primordial, apprendre les nouveaux mouvements. Avancez dans ce nouveau monde et grimpez le long des plates-formes après la gare. En haut, une taupe vous apprendra une technique permettant de sauter très haut. Redescendez ensuite et approchez-vous de la cascade. Utilisez la vigne voisine pour aller en hauteur et continuez votre progression. Séparez Banjo de Kazooie et continuez votre chemin avec Banjo jusqu'à une nouvelle taupe. Elle vous apprendra à vous servir du sac à dos comme d'un transporteur. Direction maintenant le nid du boss de ce monde. Battez-le et vous obtiendrez une pièce de puzzle. Allez ensuite en dessous pour trouver une autre pièce. Dirigez-vous par la suite près de la demeure de Mumbo, cherchez le Glowbo dans les alentours puis rentrez dans le crâne. Prenez les bonus, montez à l'étage et donnez le Glowbo à Mumbo. Sortez ensuite de sa maison et utilisez sa magie à 2 emplacements dans ce monde (difficile de définir un emplacement précis de ces emplacements, aussi cherchez). Ramenez ensuite Mumbo chez lui et dirigez-vous vers la tente de la magicienne. Regardez derrière, grimpez un peu et prenez le Glowbo. Rentrez dans la tente, et donnez-lui le Glowbo. Transformez-vous alors en dinosaure, sortez de la tente, et observez la pancarte avec le code non loin de là. Allez maintenant vers la pièce de puzzle dont l'accès est bloqué par une grille, reproduisez le code pour ouvrir la grille et ainsi prendre la pièce de puzzle. Retournez maintenant dans la tente reprendre votre apparence initiale, et fouillez le monde pour retrouver les 3 bébés du boss que vous avez battu. Il vous remettra ainsi une autre pièce de puzzle. Approchez-vous maintenant de la cascade et rentrez dans la grotte. Avancez (en vous aidant des chaussures) et vous serez avalé. Participez et triomphez au mini-jeu et vous obtiendrez une nouvelle pièce de puzzle. Ressortez maintenant et localisez le dinosaure assoiffé, envoyez de l'eau jusqu'à lui pour qu'il boive et il vous remettra une pièce de puzzle. Inutile de vous attarder plus longtemps ici, ressortez de ce monde préhistorique.

La terre aride

Prenez le téléporteur pour vous rendre dans la clairière, allez dans le temple Jiggy Wiggy, et triomphez lors du défi. Ressortez maintenant du temple, direction les industries Grunty.

Les industries Grunty

Ce niveau est plutôt simple et regorge de mini-jeux. Vous pourrez ainsi obtenir de nombreuses pièces de puzzle très facilement. Avancez et montez au niveau supérieur. Continuez votre progression, actionnez l'interrupteur et faites demi-tour pour récupérer une première pièce de puzzle. Localisez ensuite les 6 lapins dans le monde, aidez-les et ils vous remettront une autre pièce de puzzle. Retrouvez ensuite les 3 taupes dans le niveau pour obtenir d'autres mouvements dont un grand saut et la possibilité de grimper aux murs, ce qui est fort utile. Participez ensuite aux mini-jeux pour 2, voire 3 pièces supplémentaires vraiment facilement. Séparez ensuite Banjo de Kazooie. Prenez le contrôle de ce dernier et grimpez sur le toit. Localisez la fenêtre et détruisez-la avec un oeuf. Rentrez ensuite par l'ouverture pour obtenir une nouvelle pièce de puzzle. Approchez-vous ensuite du ventilateur, vous aurez une ennemie redoutable à affronter. Une fois vaincue, avancez encore un peu pour vous emparer de la nouvelle pièce de puzzle. Prenez ensuite le contrôle de Banjo seul, et franchissez la porte non loin de ce ventilateur. Descendez en prenant garde aux obstacles et prenez l'autre pièce de puzzle. Vous pouvez ensuite, si vous le désirez, utiliser les transformations et magies pour obtenir d'autres bonus, mais cela n'est pas primordial. Quittez maintenant cet endroit quelque peu animé.

Pièces de puzzle

De retour dehors, téléportez-vous et allez dans le temple Jiggy Wiggy. Nouveau challenge pour débloquer l'accès à l'avant dernier monde. Vous avez normalement assez de pièces de puzzle pour participer, mais si ce n'est pas le cas, retournez dans les niveaux précédents et cherchez un peu plus (niveau de la mine entre autre). Direction maintenant les pics fournaises.

Les pics fournaises

Niveau plutôt en altitude, dans un monde de glace. Vous apprendrez 2 nouvelles techniques grâce à, une fois de plus, ces chères taupes : l'un permettant de planer et une autre pour se protéger dans le sac de Banjo ! Commencez par localiser les 2 dragons dans ce monde, exterminez-les et ils vous donneront gracieusement une pièce de puzzle. Approchez-vous ensuite de l'endroit où l'eau est bouillante, sur le côté, emparez-vous du poisson et retournez de l'autre pour le donner à Mr Bogy, vous obtiendrez ainsi une pièce de puzzle. Faites maintenant appel à Mumbo et à sa magie pour ramener à la vie le cadavre dans ce monde, utilisez ensuite des oeufs de feu, séparez Banjo de Kazooie, dirigez

Banjo et apportez le revenant dans sa tente, il vous donnera une pièce de puzzle. Gardez le contrôle de Banjo et allez dans les plaines. Avancez, actionnez l'interrupteur et prenez la pièce de puzzle. Direction maintenant le stade de football, actionnez le premier interrupteur, puis le suivant avec Kazooie, puis l'autre avec Banjo afin d'accéder à la pièce de puzzle. Utilisez ensuite une grenade vers l'escalier dans le stade, passez par l'ouverture, avancez et vous revoici dans le premier monde. Allez voir la magicienne et sautez dans la mare pour vous transformer. Revenez maintenant dans le stade et vous pourrez participer à la compétition. Gagnez les matches pour avoir une nouvelle pièce de puzzle. Quittez ensuite ce monde glacial.

La fin est proche

L'accès au dernier monde est imminent, réussissez une fois de plus le puzzle (ça commence vraiment à se corser donc mémorisez l'emplacement des pièces si vous n'y arrivez pas du premier coup) pour avoir accès à un monde vraiment fun : le nuage Coucouland.

Le nuage Coucouland

Dernière technique du jeu à apprendre mais elle ne sera pas d'une très grande utilité, aussi ne cherchez la taupe que si vous désirez vraiment toutes les avoir. Il s'agit ici d'un niveau assez exceptionnel dans lequel vous pratiquerez diverses activités. Vous pouvez tout d'abord lutter contre un athlète de haut niveau dans 3 disciplines et si vous le battez il vous offrira une pièce de puzzle. Seulement, l'adversaire en question s'avère être très fort, aussi la tricherie sera la meilleure arme pour obtenir cette pièce si convoitée : faites courir Kazooie pour la course de vitesse, cela ne lui laissera aucune chance. Utilisez aussi des chaussures flexibles et la dernière technique pour le battre dans les autres disciplines. Notez aussi la présence d'un coffre-fort dans ce monde (on voit décidément de tout),le code est 1984 mais vous devez trouver les boutons pour pouvoir le rentrer. Ensuite, le coffre s'ouvre et vous obtenez une autre pièce de puzzle. Vous pourrez aussi avoir d'autres pièces dans une course et dans un mini-jeu. Si vous avez 55 pièces de puzzle vous pouvez quitter cet endroit, sinon cherchez-en d'autres.

La phase finale

Retournez maintenant au temple, réussissez le nouveau puzzle (très difficile !). Un nouvel endroit se débloque, rendez-vous y mais vous ne pouvez pas y rentrer immédiatement. Séparez-vous simplement et placez-vous aux endroits respectifs. L'accès se débloque et vous pouvez avancer. Vous arrivez dans un endroit avec un mini-jeu et de redoutables adversaires. Vous devrez d'ailleurs affronter Klungo pour la troisième et dernière fois. Avant de livrer le combat final, retournez au temple et un nouveau puzzle vous attend. Seulement, vous devez posséder 70 pièces pour pouvoir jouer ! Bon courage... fouillez au maximum les premiers niveaux (le lagon, la mine, le monde des sorcières...). Ce puzzle est lui aussi d'une difficulté redoutable puisque vous devez placer quasiment toutes les pièces en 1m40. Retournez ensuite à l'endroit où vous avez éliminé Klungo, vous pouvez monter au niveau supérieur pour livrer votre dernier combat. Pourtant, ce ne sera pas le combat le plus redoutable.

Ce combat gagné, vous avez triomphé. Il ne vous reste plus qu'à trouver toutes les pièces, tous les Jinjo et toutes les pages de Cheato pour le finir entièrement, de longues heures de jeu en perspective...

LA PARADE

Pour débloquer cette vidéo en mode Replay, vous devez terminer le jeu à 100%.

Bassmasters 2000

© THQ / Mass Media

DESCRIPTION DES APPÂTS

Topwater

Cet appât flotte et s'utilise généralement pour les poissons qui sont en surface.

Crankbait

Cet appât reste à la surface puis plonge lorsque vous enroulez le fil. Utilisez-le en eau peu profonde et en eau froide.

Spinnerbait

Un appât rapide et bruyant qui va très loin, idéal pour tester les différentes eaux. Utilisez les plus petits par temps clair et le gros dans les eaux vaseuses.

Plastic

Ces appâts repésentent des vers, des lézards et des écrevisses. Utilisez les plus petits en eau claire, et les plus gros en eau profonde et vaseuse.

Spoon

Ces appâts sont idéals dans les eaux entourés de végétation puisqu'ils ne se coincent pas dans les herbes.

Jig

Un appât peu voyant, rapide et silencieux à utiliser par beau temps et en eau claire.

Batman of the Future : Return of the Joker

© Ubisoft / Kemco 2001

+ D'INFOS FORUM

VOLER

Mettez la pause pendant le jeu et appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Gauche pour voler.

Battletanx

© 3DO 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des mots de passe suivants :

CJSKPFLGMH	Niveau State Street
CRSTLCLR	Invisibilité
LTSFBLLTS	Munitions illimitées
LTSLTSGNGS	Tous les gangs en mode Campagne
LVFRVR	Vies infinies
MSTSRVV	Invincibilité
PLVRZM	Toutes les armes
WMNRSMRTR	Gang Storm Ravens

CODES DES NIVEAUX

1. FRHBWNTNTK
2. LHTTTBKRLS
3. RCJRWPCLGM
4. VVSLGGVHRF
5. LPFFLNHJJF
6. CTMGPRWGBH
7. HPJMKGMCJV
8. WHSNKNFRGS
9. CRFPHGCTKP
10. HHRBKPVWGB
11. WFHMKCFWLB
12. SPLJTFLRFS
13. LTSLTSGNGS

Battletanx : Global Assault

© 3DO 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

8ODYS	Choix du niveau
HPPYHPPY	Invincibilité
NNKNHCKS	?
RCKTSRDGLTR	Toutes les armes
TRDDYBRRKS	? (mode mutli-joueurs)
WRDRB	Niveau secret après le mode campagne

BattleZone : Rise of the Black Dogs

© Crave Entertainment / Climax

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Allez sur l'écran principal des menus, maintenez Z et faites les manipulations suivantes pour obtenir les bonus suivants :
Armure illimitée : Haut, Droite, Bas, Gauche.
Bâtiments gratuits : A, B, A, B.
Choix du niveau : C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Gauche, et Start.
Munitions illimitées : L, R, L, R.
Satellite gratuit : B, C-Gauche, C-Bas, A.
Tanks plus rapides : Maintenez Z+R et faites C-Haut.

Beetle Adventure Racing

© Electronic Arts 1999

+ D'INFOS FORUM

MENU DE TRICHE

Commencez une partie en mode championnat, à 1 joueur. A la piste Conventry Cove, localisez le raccourci avec la grange et les deux piles de foins. Obtenez 95 points, et conduisez en ligne droite dans la pile de foin la plus près de la piste. Vous entendrez le mot "Groovy" si l'astuce a réussi. Maintenant, gagnez la course. Ensuite, à l'écran des options, vous verrez qu'un menu de triche aura fait son apparition.

ALIEN BEETLE

Remportez le championnat pro pour l'obtenir.

MODE BONUS

Remportez tous les championnats pour débloquer le mode bonus.

BEETLE DE POLICE

Terminez le mode bonus pour débloquer la voiture de police (appuyez sur C-Gauche pour allumer la sirène).

DÉPART RAPIDE

Appuyez sur L quand le "Go" apparaît à l'écran.

CAISSE DE BONUS

Dans le circuit Inferno Isle, ne franchissez pas la ligne d'arrivée, mais foncez sur la maison à gauche. Vous gagnerez un nouveau cheat code.

Big Mountain 2000

© Southpeak Interactive / Imagineer 2000

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES NIVEAUX

A l'écran de sélection du niveau, maintenez enfoncé le bouton L et faites rapidement : Z, C-Haut, C-Bas. Vous débloquerez ainsi l'accès à tous les niveaux.

TOUTES LES PISTES EN MIROIR

Terminez le jeu et vous aurez toutes les pistes en mode miroir en appuyant du Z lors de la sélection.

SKIEURS BONUS

Terminez tputes les pistes en miroir avec tous les skieurs et surfeurs pour débloquer un ours, un robot et un skieur disco.

Bio Freaks

© Midway / Saffire 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FATALITÉS

Voici des fatalités que vous pouvez réaliser à n'importe quel moment du combat.
Bullzeue (coupe tête) : Arrière, Avant, Arrière, C-Haut
Delta (coupe corps) : Arrière, Avant, Arrière, C-Bas
Minatex (mange tête) : Arrière, C-Bas, C-Haut
Psyclown (coupe bras) : Avant, Bas, Arrière, C-Haut
Purge (coupe bras) : Avant, Bas, Arrière, C-Droite
Sabotage (coupe bras) : Arrière, Avant, Arrière, C-Haut
Zipperhead (coupe corps) : Arrière, Avant, Arrière, C-Haut

Blast Corps

© Nintendo / Rareware 1997

+ D'INFOS FORUM

DESTRUCTION INSTANTANÉE

Collez-vous au bâtiment que vous voulez détruire et appuyez sur Z. Le bonhomme va crier et ne sortira pas. Maintenez enfoncé le bouton Z pendant quelques instants et le bâtiment va exploser comme par magie.

BOOST

Dès que la lumière passe au vert, appuyez sur le gaz. Vous aurez un petit boost comme Mario Kart 64 qui vous sera très utile pour battre les temps...

COURSES BONUS

Après avoir fini toutes les courses, et avoir trouvé tous les scientists, vous allez accéder aux 2 courses bonus.

Blues Brothers 2000

© Titus / Player 1 2000

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES À CHICAGO

Utilisez la clé grise pour ouvrir la bouche d'égoûts et descendez pour prendre les deux vies. Ressortez et revenez autant de fois que vous le désirez pour vous faire un maximum de vies.

CODES ACTION REPLAY

`810bd0f60003` Energie infinies
`810bd0e20009` Vies infinies
`810bd0e603e7` Maximum d'argent
`810bd0be8000` Avoir la clé grise
`800bd1f00001` Récupérer toutes les notes
`800bd1f10001`
`800bd1f20001`
`800bd1f30001`
`800bd1f40001`
`800bd1f50001`
`800bd1f60001`
`800bd1f70001`
`800bd1f80001`
`800bd1f90001`

Body Harvest

© Gremlin Interactive / Rockstar North

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez le code ICHEAT à la place de votre nom. Puis, au cours du jeu, faites l'une des manipulations suivantes :

Invincibilité

A, C-Haut, C-Bas, B, L, R

Toutes les armes

A, Droite, C-Bas, C-Droite, C-Haut, A, Gauche

Armes améliorées

C-Bas, C-Haut, Haut, Z, Z, Gauche, C-Droite

Plein de santé et de carburant

Bas, Haut, Droite, A, B, Gauche, C-Droite

Tous les objets

Haut, C-Bas, C-Droite, Z, Haut, Gauche

Boss moins puissants

Z, C-Droite, C-Droite, B, Gauche, C-Droite

Personnage noir

C-Gauche, C-Droite, A, C-Bas, C-Droite, Gauche

Petit personnage

B, A, C-Haut, A, C-Haut, A

Extra-terrestre mutant

C-Bas, Haut, Z, Z, C-Droite, Droite

Auto-destruction

B, Gauche, C-Droite, C-Droite, Bas

Aliens avec des grosses jambes

Gauche, A, Droite, Bas

Mode psychédélique

C-Bas, Haut, Droite, Droite, C-Droite, A

Etre danceur

Bas, Haut, C-Haut, Bas, C-Droite, C-Droite

Bombe

A, C-Haut, C-Haut, Haut, Gauche

NOUVEAUX NIVEAUX DE DIFFICULTÉ (VERSION US)

A l'écran de sélection du mode de difficulté, appuyez plusieurs fois successivement sur gauche pour avoir accès au mode "Very Easy". Faites la même chose avec Droite pour obtenir le mode "Very Hard".

Bomberman 64

© Nintendo / Racjin 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

802AC617 0063	Vies infinies
802AC61B 0063	Crédits infinis
802AC633 0000	Arrêt du temps
802AC627 0006	
802AC703 0006	Nouveau niveau Battle in the gutter
802AC61F 0007	
802AC703 0007	Nouveau niveau Battle sea sick
802AC61F 0008	
802AC703 0008	Nouveau niveau Battle blizzard battle
802AC61F 0009	
802AC703-0009	Nouveau niveau Battle lost at sea

NIVEAUX BATTLE SUPPLÉMENTAIRES

Au menu principal, appuyez à fond sur START de nombreuses fois. Vous aurez alors 4 nouveaux niveaux en Battle.

TEST SON

Pour avoir droit à l'option Test son, finissez le jeu en Mode Aventure, au niveau normal.

JOUER DANS RAINBOW PALACE

Quand vous aurez obtenu 100 Glod Cards, allez détruire Altair une seconde fois et vous aurez accès à un nouveau monde : Rainbow Palace.

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Pour avoir de nouveaux personnages en mode battle, tenez la touche Z enfoncée et appuyez sur A en sélectionnant votre personnage.

TROUVER LES GANTS

Sur la planète Horizon, descendez les escaliers après l'endroit où vous avez battu Ashtarth et passez la porte. Prenez la télécommande en détruisant la statue et actionnez les deux mécanismes. Faites demi-tour et passez par la porte de droite. Poussez ensuite les statues sur les mécanismes au sol. Au niveau de l'ascenseur, lancez une bombe vers le bas et appuyez sur Z pour dégager un item. Revenez en arrière, montez les escaliers et envoyez une bombe foudroyante sur la plate-forme pour obtenir les gants défensifs.

Bomberman 64 : The Second Attack

© Nintendo / Hudson Soft

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC LES PERSONNAGES DE L'ORDINATEUR

Pour pouvoir jouer avec les personnages contrôlés par l'ordinateur en mode Battle, terminez le challenge du niveau 5 dans tous les modes, puis maintenez Z et appuyez sur A sur l'écran de sélection des personnages du mode Battle.

BONUS

Terminez les challenges indiqués pour profiter des bonus.

`Sound Test`	Terminez le mode Story
`Bataille Royale`	Remportez la coupe d'or du mode Survival
`Mode King and Knights`	Remportez la coupe d'or du mode Bataille Royale
`Mode Key Trial`	Remportez la coupe d'or en mode King and Knights
`Mode Score Attack`	Remportez la coupe d'or en mode Key Trial

TROUVER LES BOTTES

Au niveau Starlight, récupérez les bombes puis revenez au départ et entrez dans la zone suivante. Continuez vers la statue à gauche, entrez dans la pièce et utilisez une bombe pour obtenir les bottes qui vous permettront de shooter dans les bombes à volonté.

TROUVER LA TUNIQUE

Sur Aquanet, dirigez-vous vers les trois piliers au début du niveau et utilisez une bombe de terre. Prenez le passage secret sur la gauche, et utilisez une bombe de lumière pour obtenir la tunique.

TROUVER LE CASQUE

Au niveau Neverland, utilisez une dark bomb là où s'arrête la lave pour ouvrir la porte. Gelez la lave avec une ice bomb et passez pour récupérer le casque.

Bomberman Hero

© Hudson Soft 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Au titre ou à l'écran des options, appuyez simultanément sur A + B + Z.

OPTIONS DE TRICHE

Lorsque Bomberman est dans sa tanière, faites : Haut, Bas, Droite, Haut, Haut, Bas, A, B, C-Gauche, C-Droite, puis maintenez le bouton A enfoncé pendant environ 5 secondes.

Bottom of the 9th

© Konami

+ D'INFOS FORUM

COURIR PLUS VITE

Appuyez sur C-Haut pour courir plus vite.

Buck Bumble

© Ubisoft / Argonaut 1999

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, maintenez enfoncé le bouton Z, et faites : Droite, Bas, Bas, Droite. Relâchez le bouton Z et faites : Droite, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite. Un signal sonore devrait retentir.

TOUTES LES ARMES

A l'écran titre, faites avec la croix directionnelle : Gauche, Droite, Haut, Bas. Puis, maintenez enfoncé le bouton Z et faites : Droite, Droite, Gauche, Gauche. Un signal sonore se fera entendre. Commencez alors une nouvelle partie, et appuyez
simultanément sur A + B + R pour reprendre de l'energie et des munitions.

VIES INFINIES

A l'écran titre, faites : L, R, B, A, Z, Gauche, Droite. Vous entendrez un signal sonore si vous avez réussi la manipulation.

PASSER LE TEXTE

Au cours du jeu, appuyez sur Z pour faire défiler le texte plus vite. Appuyez sur A pour passer le texte.

INVULNÉRABILITÉ

A l'écran titre, maintenez enfoncé le bouton Z et faites : R, R, L, L, Haut, Bas, Gauche, Droite. Si vous avez entré le code correctement, un signal sonore sera émis.

Bust-A-Move 2 Arcade Edition

© Acclaim / Probe 1998

+ D'INFOS FORUM

NIVEAUX SECRETS

A l'écran titre, faites : L, Haut, R et Bas. L'apparition d'un personnage en bas à droite de l'écran confirmera la réussite du cheat. Vous découvrirez alors de nouveaux niveaux dans l'option Another World du mode Puzzle.

PASSER AU NIVEAU SUIVANT

Au cours du jeu, faites : Z, L, R, A.

Bust-A-Move 99

© Acclaim / Taito 1999

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAU MONDE

A l'écran titre, faites : B, Gauche, Droite, B. Alors, de nouveaux puzzles seront disponibles en mode Arcade.

PERSONNAGES CACHÉS

Monkey

Remporter 7 victoires consécutives en mode Win Contest

Poissons Chirp Chirp

Remporter 14 victoires consécutives en mode Win Contest

Dunk violet

Remporter 21 victoires consécutives en mode Win Contest

Gros Bubbleloon

Remporter 28 victoires consécutives en mode Win Contest

Dunk

Remporter 35 victoires consécutives en mode Win Contest

California Speed

© Midway / Atari 1999

+ D'INFOS FORUM

CHANGER LES COULEURS DU BROUILLARD

Dans une course simple, maintenez L, R, C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite et Bas quand l'intensité de l'acran diminue, et attendez de voir l'écran de sélection de la course. Appuyez ensuite sur Droite pour ajuster les couleurs.

MODIFIER LA POSITION DE L'ÉCRAN

Prenez la seconde manette et maintenez L, R et Start, puis utilisez le stick analogique de la seconde manette pendant la course.

COURSES EN MODE MIRROIR

Allez dans le mode practice et choisissez une course en mode mirroir. Quittez ensuite le jeu et commencez une course en mode Series. Toutes les courses de ce mode seront maintenant disponibles en mode mirroir.

Carmageddon

© Titus / Software Creations 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉPART RAPIDE

Appuyez sur C-Bas juste avant le fin du compte à rebours pour faire un bon démarrage.

Castlevania 64

© Konami 1999

+ D'INFOS FORUM

AFFRONTER RENON

Si vous dépensez plus de 30000 pièces en achat lors de vos parties, vous devrez affronter Renon juste avant Dracula.

AFFRONTER CHARLIE VINCENT

Si vous utilisez plus de quatre cartes de la lune ou du soleil pendant le jeu, vous devrez affronter Charlie Vincent. Attention, dans ce cas, vous n'aurez pas droit à la vraie fin du jeu.

ENIGME DES ASTRES

Pour résoudre l'énigme de la salle de l'observatoire, les statues réparties dans le niveau vous donnent les conseils suivants : placez l'or en 2, le rouge en 4, et le bleu en 8.

MODE EXPERT

Dans la forêt, il faudra collecter le joyau spécial qui se trouve dans une torche sur une plate-forme au niveau du pont. Un simple saut suffit. Ensuite, lorsque vous aurez terminé le jeu en mode Normal, sauvegardez à la fin du générique et sélectionnez le mode de difficulté Hard lors de votre prochaine partie.

NOUVEAUX COSTUMES

Pour débloquer les nouveaux costumes, il faut terminer le jeu en ayant récupéré les deux cristaux spéciaux. Pour Reinhardt, il faut aller au troisième niveau de la tour des exécutions. Brisez la statue pour trouver la clé, puis revenez ouvrir la porte au second niveau. Traversez le couloir et sautez sur la plate-forme avec la statue. Brisez-la pour trouver le joyau. Avec Carrie, allez dans la tour de la sorcellerie, et utilisez l'eau bénite pour distinguer une plate-forme invisible juste avant la sortie du niveau. Le joyau est dans la torche. Lorsuq evous aurez terminé le jeu, attendez la séquence de fin pour sauvegarder, puis à l'écran de sélection des personnages, appuyez sur Haut pour changer les costumes.

S'ÉCHAPPER DU LABYRINTHE

Lorsque vous devez suivre Malus dans le labyrinthe, voici les directions à suivre : tournez à gauche, ouvrez la porte, allez à gauche, droite, droite, gauche, gauche, gauche, droite, droite, entrez dans le parc et ramassez les bonus, ressortez puis allez à droite, gauche, droite, gauche, gauche, droite. Avant de sortir du passage, prenez la clé dans la torche, et traversez la villa pour rejoindre l'entrée du labyrinthe. Rejoignez la petite tour, et ouvrez la porte sur la droite.

Castlevania : Legacy of Darkness

© Konami 2000

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC HENRY

Terminez le jeu avec Cornell et sauvegardez la partie. Lorsque vous chargerez votre partie, vous pourrez sélectionner Henry.

JOUER AVEC REINHARDT

Terminez le jeu avec Henry et sauvegardez la partie. Lorsque vous chargerez votre partie, vous pourrez sélectionner Reinhardt.

NOUVEAUX COSTUMES

Sauvez deux enfants avec Henry, puis sauvegardez le jeu pour obtenir un nouveau costume pour Cornell.

COMBATTRE RENON

Achetez plus de 30000 gold à Renon pour pouvoir l'affronter à la fin du jeu.

MODE DIFFICILE

Après avoir débloqué Henry, faites une partie avec lui et trouvez l'enfant dans la forêt. Terminez ensuite le jeu pour débloquer le mode Difficile.

SOLUTION COMPLÈTE

Solution du mode "Henry"

Forêt de Silence

Tuez les ennemis puis escaladez les plates-formes. Continuez tout droit. Vous arrivez devant une immense porte

fermée, tirez plusieurs fois sur le blason central avec votre pistolet pour l'ouvrir. Un boss vous attend. Tirez simplement quand vous êtes près de lui (la visée est automatique). Attention aux petits squelettes qu'il invoque. Sautez lorsqu'il frappe un coup horizontal avec son os. Lorsque qu'il n'aura plus de vie, il sautera dans le vide et un pont apparaîtra. Allez sauvegarder au cristal blanc. Partez à gauche, sautez sur la plate-forme puis sur la rive d'en face. Activez interrupteur pour ouvrir une grille. Un grand monstre apparaît, tirez lui simplement quelques coups dessus pour l'éliminer. Retournez à l'endroit où il y a une statue.

Depuis ce carrefour, allez tout droit. Passez par la grille précédemment fermée et continuez tout droit. Vous arrivez dans une salle en forme de C. Allez tout au fond de la salle (par rapport à l'entrée). Descendez les plates-formes et cassez le mur fissuré. Continuez par cette entrée. A la sortie, vous trouverez le 1er enfant : Anthony (parlez lui pour le sauver). Sautez sur l'île et baissez le levier pour ouvrir une autre grille. Remontez et juste avant de passer la grille, sauvegardez grâce au cristal. Entrez. Le squelette géant réapparaît pour prendre sa revanche. Usez dans le même stratégie que le précédant combat. Approchez vous du pont levis et entrez.

Muraille de Château

Prenez la porte de gauche. Sautez sur les quelques plates-formes et montez l'escalier. Attention, le sol s'effondre juste après, donc préparez vous bien ! Montez l'escalier suivant et faites bien attention à la hache géante qui tombe ! Sautez sur la plate-forme grise et à partir de ce moment, méfiez vous des plates-formes vertes : elles se retournent et laissent apparaître des pieux. Attendez que la hache sois tombée et sautez par dessus la plate-forme verte. Grimpez les marches. Vous avez maintenant devant vous une série de plate-forme vertes. Allez dessus et sautez a votre droite, sur une corniche.Vous trouvez une fillette : Bess. Parlez lui puis redescendez dans la 1ère salle pour entrez plus profondément dans le château.

Villa

Attention : 3 Cerbères vont venir vous attaquer. Éliminez-les. Une grille s'ouvre et 2 autres vous agressent. Tuez-les. Quand il n'y en a plus, il y en a encore : un dernier Cerbère tente de vous achever ; tirez lui dessus. Une autre grille s'ouvre. Allez sauvegarder au cristal. Montez sur le pilier de la fontaine pour récupérer des items, puis entrez dans le bâtiment. Un Loup-garou vous attaque, tuez-le. Prenez la porte à droite, sauvegardez et ouvrez la porte suivante.

Vous êtes dans le jardin. Ouvrez la grille et avancez tout au fond du jardin en tuant les squelettes à motos. Une porte est sur votre gauche, ouvrez la. Avancez, tournez à gauche. Vous arrivez devant une sorte de tour d'observation. Prenez le chemin de droite et suivez le. Sur votre droite, un passage menant au 3ème enfant : Clark. Continuez votre chemin, tournez à gauche puis suivez le chemin qui tourne à droite. Au carrefour, tournez à gauche. Suivez le sentier et tournez à gauche. Prenez le 2ème chemin sur la gauche. Continuez tout droit et ouvrez la porte.

Un zombie armé d'une tronçonneuse vous attaque, tirez lui dessus pour l'assommer (vous ne pouvez pas le tuer, mais parfois il laisse tomber des Poulets Rôtis). Il vous suivra jusqu'à ce que vous quittiez la zone. Tournez à gauche, à droite puis de nouveau à gauche. Traversez le pont et sauvegardez. Entrez dans le souterrain et sautez dans le cercueil.

Si vous sautez dans le cercueil entre 00H00 et 8H00, vous irez dans le Tunnel.
Si vous sautez dans le cercueil entre 8H00 et 16H00, vous irez au Cours d'Eau Souterrain.
Si vous sautez dans le cercueil entre 16H00 et 00H00, vous irez au Mur Extérieur.

Tunnel

Allez tout droit, sur les tapis roulants, et évitez les 2 haches. Prenez l'ascenseur rouge. Pour traverser la rivière empoisonnée, sautez sur les pierres, puis sur la terre ferme et sauvegardez. Continuez tout droit et ignorez le sentier où il y a un feu de camp. Vous arrivez à un carrefour avec 2 panneaux, suivez la direction de celui qui indique : "Issue de secours. Haut". Prenez l'ascenseur rouge.

Un cristal blanc est sur votre droite. Continuez toujours tout droit jusqu'à ce que vous voyez un chemin indiqué par 2 feux de camps. Traversez l'étroit pont de pierre et remontez de l'autre côté. Tournez à gauche, descendez les tapis roulants en évitant les haches géantes, passez la plate-forme avec des poutres éparpillées dessus et remontez en passant sur l'autre tapis roulant. Sauvegardez grâce au joyau blanc. Continuez tout droit, tuez les chauves-souris et montez sur la plate-forme rouge.

Éliminez les ennemis apparaissant et descendez à l'arrêt. Sautez par dessus la barre jaune qui vous arrive dessus et attendez l'arrivée de la plate-forme bleue pour monter dessus. Éliminez de nouveau les ennemis puis descendez à l'arrêt de la plate-forme. Un cristal blanc est dissimulé à droite. Après avoir sauvegardé, prenez l'ascenseur rouge.

Avancez et sautez de plates-formes en plates-formes pour traverser. Continuez tout droit et prenez les plates formes sur votre droite pour traverser. Arrivé sur le tout petit bout de terre ferme, éliminez les fantômes et sautez sur les pierres flottantes pour atteindre la rive opposée. Continuez. Examinez la pelle pour trouver un rosbif. Plus loin, il y a un joyau blanc. Continuez dans la même direction pour distinguer une porte avec une lune gravée dessus. Pour l'ouvrir, vous devez être de nuit. Vous trouverez à l'intérieur Diana, la quatrième enfant.

Retournez à l'endroit où la pelle est plantée dans le sol et tournez à droite. Suivez le chemin pour apercevoir une autre série de plate-forme. Une fois celles-ci passées, tournez à droite, allez sauvegarder au cristal et entrez dans la pièce (de jour). Vous tombez nez à nez avec un boss : une Femme-Araignée. Elle n'est pas vraiment difficile à liquider, il faut se concentrer sur elle est pas sur ses petites araignées. Évitez à tout prix d'être prit dans sa toile sinon elle effectuera un coup mortel. Après avoir vidé sa barre de vie, elle se détachera de son abdomen, la rendant beaucoup plus vulnérable, et vous n'aurez aucun mal à lui porter le coup de grâce.

Cours d'Eau Souterrain

Attention, le sol va s'écrouler, ne vous jetez pas tête baissée ! Ce piège passé, faites face au mur, sautez en maintenant A pour vous agripper au rebord et déplacez vous sur la droite pour atteindre le sol. Tournez à droite et ne prenez pas le passage à gauche. Continuez en suivant le chemin, passez le "pont", tournez à droite, sautez par dessus le trou, passez sous l'arche, retournez encore une fois à gauche puis suivez le sentier. Un chemin en brique s'offre à vous sur votre droite, prenez le tout en sautant puisqu'il s'écroule (2 sauts sont nécessaires pour passer). Montez les escaliers, tuez le lézard puis sauter de l'autre côté de l'arche. Une petite corniche est sur votre gauche, sautez dessus, puis sautez sur la plate-forme. Un renfoncement dans le mur abrite Edward, le 5ème enfant. Revenez au tout début du niveau, juste à côté de la corniche où il fallait se déplacer, et touchez le cristal.

Mur Extérieur

Sortez, suivez l'étroit chemin et grimpez aux plates-formes. Arrivé tout en haut, agrippez vous à la corniche et déplacez vous vers l'autre rebord. Entrez et prenez l'ascenseur rouge. Sauvegardez grâce au joyau puis montez sur le gros pilier marron derrière vous. Sautez pour traverser, puis continuez le chemin vers la gauche. Grimpez de plates-formes en plates-formes pour atteindre le toit du bâtiment. Depuis le toit, remontez grâce à une plate-forme auparavant inaccessible. Il y a une entrée. Placez vous bien entre les 2 torches murales et avancez doucement vers le vide. Vous retomber sur une corniche. Laissez vous à nouveau doucement tomber pour atterrir à côté du dernier enfant : Florence. Sortez du niveau par là ou vous êtes entré.

Chameleon Twist

© Sunsoft 1998

+ D'INFOS FORUM

COMBATTRE LES BOSS

Terminez le jeu en ramassant au moins 20 couronnes dans chaque niveau. Une nouvelle option apparaitra dans le choix des niveaux qui vous permettra de combattre directement contre les boss des 6 niveaux.

SE REFAIRE UNE SANTÉ

Si votre barre d'énergie n'est pas très importante, sauvegardez votre partie lorsque vous entrez dans une nouvelle pièce puis quittez le jeu et chargez cette partie. Votre santé sera alors rétablie à sa position maximale.

Chameleon Twist 2

© Sunsoft

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX COSTUMES

Terminez le jeu en récupérant les 20 pièces et en tuant tous les boss. Ensuite, à l'écran de sélection du niveau, appuyez sur Start pour faire apparaître l'option "Costumes".

NOUVEAUX FONDS D'ÉCRAN

Lorsque vous aurez terminé le jeu une première fois, vous aurez droit à de nouveaux fonds d'écran entre les menus lors de vos prochaines parties.

CODES ACTION REPLAY

`8118BA7C 000A`	Vies infinies
`81164500 0063`	Maximum de pièces
`80164508 003F`	Débloquer tous les niveaux
`8016451A 00FE`	Débloquer tous les costumes
`80164519 007E`	Maximum de carottes

Charlie Blast's Territory

© Kemco / Realtime Associates 1999

+ D'INFOS FORUM

APERÇU DU NIVEAU

Lorsque vous jouez en mode Puzzle, vous pouvez avoir un aperçu du niveau en mettant le jeu sur pause, puis en appuyant sur les boutons jaunes.

CODES DE NIVEAUX

Niveau 2 4 de trèfle, 5 de coeur, 10 de trèfle, dame de trèfle, dame de trèfle
Niveau 3 4 de trèfle, 5 de coeur, 10 de pique, 9 de trèfle, 4 de trèfle
Niveau 4 as de trèfle, 7 de carreau, 6 de coeur, 6 de pique, 2 de coeur
Niveau 5 6 de coeur, 2 de coeur, as de pique, 5 de coeur, 8 de coeur
Niveau 6 9 de carreau, 10 de carreau, valet de carreau, valet de coeur, dame de coeur
Niveau 7 9 de carreau, 10 de coeur, 10 de coeur, 7 de carreau, 5 de coeur
Niveau 8 as de trèfle, 7 de carreau, 8 de carreau, 5 de trèfle, 8 de coeur
Niveau 9 6 de carreau, 4 de coeur, 9 de coeur, 6 de coeur, dame de trèfle
Niveau 10 7 de carreau, 10 de coeur, as de coeur, 9 de pique, 6 de coeur
Niveau 11 7 de carreau, 4 de pique, 9 de carreau, 7 de coeur, dame de coeur
Niveau 12 6 de carreau, 4 de carreau, 9 de trèfle, 8 de trèfle, 4 de trèfle
Niveau 13 5 de trèfle, 9 de trèfle, valet de coeur, 6 de trèfle, 4 de trèfle
Niveau 14 2 de coeur, 3 de carreau, 9 de carreau, 3 de carreau, 2 de trèfle
Niveau 15 4 de trèfle, 5 de coeur, dame de pique, 4 de trèfle, 8 de trèfle
Niveau 16 6 de carreau, valet de pique, 2 de coeur, as de carreau, 6 de coeur
Niveau 17 6 de coeur, 2 de coeur, dame de trèfle, 7 de pique, 3 de coeur
Niveau 18 6 de trèfle, roi de coeur, 10 de coeur, as de trèfle, 3 de pique
Niveau 19 2 de coeur, 3 de carreau, 7 de coeur, 6 de trèfle, 10 de carreau
Niveau 20 6 de carreau, valet de trèfle, 3 de coeur, 4 de trèfle, 8 de coeur
Niveau 21 as de trèfle, valet de pique, 3 de trèfle, 7 de coeur, 9 de coeur
Niveau 22 9 de coeur, 6 de trèfle, 2 de coeur, 6 de pique, 2 de pique
Niveau 23 2 de coeur, 3 de carreau, 7 de trèfle, dame de carreau, 8 de carreau
Niveau 24 as de trèfle, 7 de carreau, 6 de pique, valet de trèfle, 4 de coeur
Niveau 25 as de trèfle, valet de trèfle, 3 de carreau, valet de coeur, roi de coeur

Chopper Attack

© Midway / Seta Corporation 1997

+ D'INFOS FORUM

MODE DEBUG

A l'écran titre, quand l'inscription "Press Start" apparaît, maintenez le bouton Z enfoncé et faites : Droite, Gauche, Haut, Bas, A, B, Start.

ARME ALIEN DISRUPTOR

Terminez le niveau 7 en mode Expert pour avoir cette arme.

CHOIX DU NIVEAU

Lorsque l'inscription "Push Start Button" flashe à l'écran, faites : C-Haut, C-Haut, C-Haut, C-Haut, C-Haut, C-Haut, C-Haut.

Clay Fighter : Sculptor's Cut

© Interplay

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Effectuez les manipulations suivantes à l'écran de sélection des personnages. Attendez le son confirmant le code et allez sur le point d'interrogation puis appuyez sur R.

Boogerman

Maintenez Z et faites B, B, C-Droite, C-Droite, C-Gauche, C-Gauche.

Earthworm Jim

Maintenez Z et faites B, C-Gauche, C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Haut.

High Five

Maintenez Z et appuyez sur C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, B, A.

Sumo Santa

Maintenez Z et faites A, C-Droite, A, C-Droite, C-Bas, C-Haut.

CHANGER LA COULEUR DES PERSONNAGES

A l'écran de sélection des personnages, appuyez sur la croix directionnelle vers le bas pour changer la couleur de votre personnage.

PERSONNAGE ALÉATOIRE

A l'écran de sélection des personnages, pressez simultanément les boutons L et R pour que votre personnage soit choisi aléatoirement.

MODES SPÉCIAUX

Effectuez les manipulations suivantes à l'écran de sélection des personnages.

CPU control

Maintenez L et faites A, A, A, A, A, C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Gauche, B, A, C-Droite.

Programmer's mode

Maintenez L et faites A, B, A, B, A, B, C-Gauche, C-Droite, C-Haut, C-Droite, C-Gauche, C-Droite.

Clay Fighters 63 1/3

© Interplay 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHANGER LA COULEUR DES PERSONNAGES

Pour changer la couleur des personnages, sélectionnez-les avec C-bas au lieu de A.

JOUER AVEC LES BOSS

Pour obtenir les personnages secrets, appuyez sur L dans le choix des personnages, puis faites C-Haut, C-Droite, C-Gauche, C-Bas, B, A pour activer le cheat mode. Maintenant, tapez :
Booger Man : Haut, Droite, Bas, Gauche, Droite, Gauche
Sumo Santa : A, C-Bas, C-Droite, C-Haut, C-Gauche, B
Dr Kiln : B, C-Gauche, C-Haut, C-Droite, C-Bas, A

LISTES DES COUPS

Note : dans la liste suivante, P = Coup de poing, K = Coup de pied, F = Avant, B = Arrière, D = Bas, DF = Bas+Avant et DB = Bas+Arrière.

Bad Mr. Frosty

D, DB, B+P	Frosty Splash
D, DF, F+P	Ice Pick
B, B, B, B+P	Big Snowball Throw
B, DB, D, DF, F+P	Ice Skate Dash

Blob

D, DB, B+P	Buzz Saw
D, DF, F+P	Lunge Punch
F, DF, D, DB, B+K	Blob Raid

Kung Pow

D, D+P	Hop Attack
D, DF, F+K	Chop Suey
P+P+P+P+P	Foo Young Flurry

Taffy

D, DB, B+P	Taffy Twist
F, B, F+P	Taffy Slingshot
D, DB, B+K	Gum Throw
B, DB, D, DF, F+P	Jelly Roll

Ickybod Clay

D, D+P	Hop Attack

Bonker

D, DB, B+K	Merry-Go-Round
D, D+P	Hop Attack

Houngan

D, DB, B+K	Surfin' Voodoo
D, DF, F+P	Chicken Attack
B, DB, D, DF, F+P	Graveyard Shift

Lady Liberty

D, DB, B+P	Torchucks of Freedom
B, DB, D, DF, F+P	Liberty Torch

Boogerman

D, D+P	Hop Attack

T-Happy

D, DB, B+K	Hoppy Stomp
F, DF, D, DB, B+K	Hoppy Kick

Hobo Cop

F+P	Hopedo
D, DB, B+K	Ho Butt
B, B, B+P	Lid Throw

Dr. Kiln

B, DB, D, DF, F+K	Propeller Push
D, DF, F+P	Glasses of Heat

Command & Conquer

© Nintendo / Westwood Studios 1999

+ D'INFOS FORUM

SÉLECTION DES NIVEAUX

A l'écran "press start", appuyez sur B, A, R, R, A, C-Droite, Haut, Bas, A (vous devez entendre un son). Allez ensuite dans le menu "replay mission" et appuyez sur L pour afficher les toutes missions et sur R pour choisir votre équipe.

ANGLE DE VUE

Appuyez sur L et C-Haut ou C-Bas pour modifier l'angle de vue.

RÉUSSIR TOUTES LES MISSIONS

Activez le code de sélection des niveaux, puis faites Haut + L avec la croix de direction pour gagner toutes les missions.

Conker's Bad Fur Day

© THQ / Rareware 2001

+ D'INFOS FORUM

PAS DE GROSSIÈRETÉS

Si vous rentrez un gros mot en anglais à la place d'un code vous aurez droit à un petit commentaire.

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants pour obtenir les effets désirés :

ANCHOVYBAY	Jouer avec Sopranos en mode multijoueur
BEEFCURTAINS	Jouer avec des Zombies et des Villageois en mode multijoueur
BEELZEBUBSBUM	Avoir le niveau "It's War"
BILLYMILLROUNDABOUT	Jouer avec Gregg the Grim Reaper en mode multijoueur
BOVRILBULLETHOLE	En mode multijoueur, les impacts de balle sont visibles sur les murs et vous pouvez détruire les bâtiments
CHINDITVICTORY	Jouer avec Weasel Henchmen en mode multijoueur
CHOCOLATESTARFISH	Avoir plus d'argent et débloquer le chapitre "The Heist"
CLAMPIRATE	Jouer avec Bats tower en mode multijoueur
DRACULASTEABAGS	50 Vies
DUTCHOVENS	50 continues
EASTEREGGSRUS	Jouer avec Neo Conker en mode multijoueur
EASY	Jeu facile
EATBOX	Jouer avec Cavemen en mode multijoueur
MONKEYSCHIN	Jouer avec Uga Buga en mode multijoueur
PRINCEALBERT	Jouer avec Barn Toys en mode multijoueur
RUSTYSHERIFFSBADGE	Jouer avec Sergeant et Tedi Leader en mode multijoueur
SPANIELSEARS	Jouer avec Spooky en mode multijoueur
SPUNKJOCKEY	Utilisez une tronçonneuse ou un katana pour couper la tête de Teddyz dans le niveau War et vous aurez une animation à la Matrix
VERYEASY	Le jeu est mode facile
WELDERSBENCH	Débloquer tous les chapitres et toutes les cinématiques
WELLYTOP	Jouer avec Conker en mode multijoueur
XFYHIJERPWAL IELWZS	Mode debug utilisable sur les N64 de développement

VOIR LA TÊTE DE BANJO

Allez dans le menu des options dans "Clock and Plunker". Regardez au-dessus de la cheminée et vous verrez la tête de Banjo.

VOIR LA TÊTE DE KAZOOIE

Choisissez n'importe quel niveau. Avant que le jeu ne commence vous pourrez voir la tête de Kazooie sur l'ombrelle.

VOIR CONKER JOUER À KILLER INSTINCT

Pendant la partie, ne touchez pas à la manette pendant un petit instant et Conker sortira sa Game Boy. Passez alors en mode subjective et vous pourrez voir le jeu auquel il joue, c'est-à-dire Killer Instinct.

CONKER S'ENNUIE

Pendant la partie, ne touchez pas à la manette et Conker commencera à trouver le temps long. Il fera alors toutes sortes de choses comme jouer au yoyo ou boire un coup. Dans le niveau Rock Solid, il se prendra même pour un asticot.

CONKER VOLANT

Mourrez avant de toucher l'eau dans le niveau Poo Mountain.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Après la vidéo d'introduction, Conker a un terrible mal de tête. Avancez et contournez la barrière. Au bout se trouve une ouverture vous permettant d'entrer dans le champs. Franchissez-la et vous trouvez Birdy, l'épouvantail, dans le champs. Parlez-lui, puis faites B sur le bouton. Après une nouvelle discussion dans laquelle vous est expliqué le fonctionnement des zones contextuelles, passez par la nouvelle ouverture dans la barrière et faites B sur le nouveau bouton. Conker prend alors une aspirine pour soulager son mal de tête, vous pouvez désormais vous déplacer plus facilement. Allez sur la droite, traversez la petite rivière et avancez. Vous avez droit à quelques explications sur les sauts que Conker peut réaliser. Une pression sur A permettra à Conker de sauter. Une pression sur A avec Z maintenu vous fera sauter Conker bien plus haut. Montez ensuite sur la buche à gauche et montez de plate-forme en plate-forme. Au bout du chemin se trouve un petit pont sur la droite. N'y allez pas et actionnez plutôt le levier sur la gauche (sautez dessus et Conker s'accrochera pour l'abaisser). Une porte s'ouvre, faites demi-tour et franchissez-la.

Derrière vous la porte se referme. Avancez, vous devez attraper la clé. Par chance, Conker se rappelle d'un nouveau mouvement qui consiste à utiliser une poêle pour assomer des objets. Utilisez-la sur la clé, puis ressortez de cet endroit en ouvrant la porte avec la clé obtenue précédemment.

Retournez vers le levier et allez sur le pont à droite. Après la conversation avec la gargouille donnez-lui un coup de poêle et elle tombera dans l'eau, causant la chute d'un rocher au bout du pont. Avancez un peu et sautez sur le rocher. Tournez-vous ensuite sur la droite et sautez sur la petite plate-forme. Faites B sur le bouton, Conker utilise de la dynamite pour détruire le rocher. Passez ensuite par l'ouverture ainsi dégagée sur la gauche.

Après la petite vidéo, descendez le long du petit chemin. Arrivé à l'intersection allez à droite. Vous apercevrez une guèpe, mais cette dernière s'est fait voler sa ruche. Il vous faut l'aider. Retournez à l'intersection et allez cette fois-ci à gauche. Avancez le long du petit chemin et prenez la ruche. Ramenez-la ensuite rapidement à la guèpe (attention des abeilles vous poursuivent) et cette dernière éliminera les abeilles. Vous obtenez de l'argent, continuez à avancer, nouvelle rencontre avec Birdy. Ce dernier vous demande 10$ pour vous donner un manuel d'instructions. Par chance, vous récupérez l'argent donné à Birdy. Après avoir lu le manuel faites B sur le bouton et visez les insectes. Il y a en 4 et vous devez les toucher 2 fois chacun(une première pour les faire décoller et une deuxième pour les tuer). Une porte s'ouvre, avancez le long du chemin et arrivé à l'intersection passez par l'ouverture à droite.

Avancez, traversez la petite rivière et allez à droite. Avancez un peu, vous trouvez 2 blocs empilés ainsi qu'une souris. L'un des blocs vous demande de l'aider à se débarrasser de la souris. Faites demi-tour et, à l'intersection à côté de la rivière, prenez à gauche. Avancez le long du chemin en évitant les blocs, puis tournez à gauche dès que possible. Parlez au bloc nommé Burt, il vous ouvre la porte de l'enclos à fromage. Allez-y, assomez un morceau de gruyère à l'aide de votre poêle, prenez-le et amenez-le à la souris (vous devez vous déplacer assez rapidement tout en évitant de vous faire toucher, auquel cas vous perdriez le morceau de fromage). La souris mange le morceau de fromage et en redemande. Répétez cette opération pour lui donner 2 autres morceaux de fromage et elle explose. Les blocs empilés se séparent alors, grimpez dessus puis sur la tuyauterie pour atteindre le toit du bâtiment. Avancez un peu, actionnez l'interrupteur en marchant dessus, une porte s'ouvre. Prenez l'argent en face de vous puis laissez-vous tomber sur la gauche. Franchissez la porte ouverte.

Après la petite vidéo, allez au fond à droite de la pièce, la fourche vous interpelle et compte vous éliminer. Retournez vers les bottes de foin dans la première partie de cette salle. Vous devez faire en sorte que la fourche les détruise : pour cela, cachez-vous derrière une botte et la fourche, en voulant vous attaquer, détruira la botte de foin. Faites cela jusqu'à ce que toutes les bottes soient détruites. Après la nouvelle petite vidéo, allez à gauche puis abaissez le levier. Ressortez ensuite dehors.

Partie 2

Approchez-vous du roi guèpe sur le côté. Après la discussion, empruntez le chemin à sa gauche, avancez jusqu'au tournesol. Après une nouvelle discussion, faites demi-tour vers le roi guèpe et allez sur la petite plate-forme où se trouve une caisse sautante en bois. Vous trouverez des abeilles, amenez-les vers le tournesol. Vous devez encore trouver 4 groupes d'abeilles : le premier se trouve au fond de l'enclos (en hauteur sur les plates-formes) où se trouvaient les morceaux de fromage. Le second se trouve au début de cette zone, de l'autre côté de la rivière (en hauteur). Pour trouver les 2 derniers vous devez monter sur le toit du bâtiment. Le premier des 2 derniers groupes est près de l'interrupteur actionné précédemment pour ouvrir la porte, et le second se trouve tout en haut. Sautez sur la partie la plus haute du toit, allez à droite, gravissez l'échelle, avancez vers le bassin rempli d'eau, le dernier groupe se trouve sur le bord gauche du bassin. Amenez ensuite tout ce joli monde vers le tournesol. Ce dernier s'ouvre et le roi guèpe peut venir polliniser. Après la petite discussion avec la fleur, sautez sur sa poitrine. Retombez dessus et faites A au moment où vous rebondissez pour sauter plus haut. Arrivé au point culminant faites l'hélicoptère pour atteindre la plate-forme et prendre l'argent. Redescendez, et dirigez-vous sur la plate-forme où se trouve la caisse en bois (à gauche de l'endroit où se trouvait le roi guèpe). Grimpez sur la caisse de bois lorsqu'elle est à l'arrêt et gagnez la plate-forme en hauteur. Rentrez.

Avancez en prenant garde aux ennemis. Faites B dès qu'une ampoule apparaît pour détruire les chauves-souris voisines. Arrivé au bout de la série de plates-formes, faites B sur le bouton. Lancez un couteau sur la fourche pendue en face de vous pour couper la corde. Après la petite vidéo descendez au niveau inférieur et discutez un peu avec la fourche. Cette dernière, pour vous remercier, décide de vous venir en aide. Sautez dessus pour pouvoir la contrôler et partez attaquer le monstre dans la salle principale. Faites A pour effectuer des sauts, et B pour l'attaquer. Touchez-le 2 fois (à l'aide d'attaques B) et le monstre prendra une nouvelle apparence. Il se fait plus menaçant, touchez-le une nouvelle fois pour qu'il perde la tête. Un peu trop d'ailleurs puisqu'il détruit le sol et vous entraîne dans sa chute. En bas, le combat est loin d'être fini et le monstre qui ressemblait auparavant à une botte de foin géante se révèle être en fait un robot. Eloignez-vous de lui et placez-vous devant 1 des 3 conduits verticaux en fer. Le robot envoie des missiles, sautez pour les éviter et ces derniers brisent le tuyau, de l'eau se répand sur le sol. Mettez-vous ensuite sur un côté du tuyau, le robot approche et est électrocuté lorsqu'il touche l'eau.

Approchez-vous alors de l'eau, le robot se met à tourner, et faites A puis B quand vous êtes en l'air pour actionner le bouton rouge sur son dos et provoquer une petite explosion. Répétez cette opération avec les 2 autres tuyaux pour

toucher le robot 2 nouvelles fois et provoquer sa destruction. Après la vidéo nagez en face vers les panneaux marqués "Exit" et grimpez le long de l'échelle. En haut, faites B sur la plate-forme, et lancez rapidement des couteaux sur les fils autour de vous pour les couper. Il y a deux fils en hauteur et un troisième qui dépasse légèrement de l'eau. Les 3 fils coupés, allez en face en nageant, gravissez la nouvelle échelle, sautez sur le bouton, et utilisez de nouveau des couteaux pour couper 3 autres fils électriques. Il y en a un sur la gauche, un autre à droite et enfin un dernier en face tout au fond de la pièce. Vous êtes maintenant en sécurité l'eau continue de monter et vous pouvez atteindre la sortie.

Une fois en sécurité, prenez les soins dans la nouvelle pièce, approchez-vous du monstre tenant une pierre gravée en forme de plaque et sautez dessus. Une fois sur la plaque faites un saut, retombez dessus et vous êtes projetés dans les airs. Faites l'hélicoptère pour atteindre la plate-forme en hauteur, prenez les soins et l'argent puis sortez dehors. Gravissez l'échelle à droite (évitez la guèpe). En haut gravissez la nouvelle échelle sur la gauche (évitez 2 nouvelles guèpes). Une fois en haut avancez sur le plongeoir, sautez en face vers les soins et faites B dès que l'ampoule apparaît. Conker se transforme alors en enclume et atterrit au fond du bassin vide. Conker tombe sur un bouton contextuel et ouvre une porte. Gravissez ensuite l'échelle au bord du bassin, allez sur la droite en longeant le bord et descendez le long de la nouvelle échelle. Vous arrivez sur le toit du bâtiment, redescendez sur la terre ferme.
Allez sur le côté gauche de cette zone, laissez-vous tomber dans le fossé à droite des blocs sauteurs et avancez. Passez par l'ouverture, avancez dans le tunnel, prenez l'argent et la vie puis ressortez de l'autre côté. Nagez et allez à gauche dès que possible. Rentrez dans le tronc pour quitter cette zone.

Partie 3

De retour dans un lieu bien connu, allez sur la droite. Après la petite vidéo durant laquelle Conker prend un masque pour éviter de respirer ces mauvaises odeurs, avancez et rentrez dans la maison. Après la nouvelle scène vous voici dans la maison, petite discussion avec un insecte. Allez ensuite sur la trappe à gauche, faites B pour tomber au niveau inférieur. Avancez ensuite le long du couloir, sautez et accrochez-vous à la corde en face. Grimpez en haut de la corde, sautez sur la corde voisine, répétez cette opération jusqu'à la dernière corde (prenez tout de même garde aux chutes temporaires d'excréments). Une fois en bas de la dernière corde passez par l'ouverture au-dessus de la chute d'excréments et avancez le long du chemin. Vous voici à l'air libre mais face à un taureau pas très amical. Après la petite discussion sautez sur la plate-forme à gauche, mettez-vous dos à la plate-forme où se situe le taureau et sautez en avant sur la gauche. Grimpez sur la plate-forme et avancez en évitant les excréments sous forme de boule (ils tombent par 2).

En haut sautez sur le tonneau, placez-vous sur la valve et courez dans le sens des aiguilles d'une montre pour la faire tourner, l'ouvrir et ainsi faire couler le jus de pruneaux. Redescendez en bas, allez sur la plate-forme où se trouve le taureau et placez-vous devant la cible sur la droite. Le taureau charge, heurte la cible et provoque l'ouverture d'une porte. Une vache sort sur le pré et commence à brouter. Notez l'apparition d'une autre cible sur la plate-forme, en face. Attirez le taureau dessus pour qu'il la heurte et ses cornes se coincent. Montez alors sur son dos et chargez la vache(bouton B). La vache a alors subitement soif, part boire le jus de pruneaux et a soudain une envie pressante. Pendant qu'elle se soulage chargez-la une nouvelle fois avec le taureau pour la tuer. Une nouvelle cible apparaît, faites attirer le taureau dessus pour faire apparaître une nouvelle vache. Là encore, attirez le taureau sur la grosse cible, montez sur son dos, chargez 2 fois la vache pour qu'elle parte boire puis une nouvelle fois pendant qu'elle se soulage pour l'éliminer. Répétez enfin cette opération avec la troisième et dernière vache (il faut la charger 3 fois pour qu'elle parte boire). Les 3 vaches sont tuées et le taureau, trop lourd, casse la grille au centre et tombe.

Ressortez ensuite de cette arène par la même porte que vous avez empruntée pour entrer dedans, nagez dans les excréments, allez sur la gauche et faites B sur le bouton. Vous obtenez alors la capacité de plonger et nager sous l'eau. Regardez ensuite sur votre gauche, il y a une ouverture dans le mur, allez-y et prenez la vie accrochée au mur en marchant sur une poutre puis plongez, descendez et passez par l'ouverture au fond. De retour dans la maison retournez dehors, nouvelle discussion avec l'insecte. Prenez ensuite la boule d'excréments à gauche de la maison et poussez-la à droite de la maison. Gravissez le chemin en poussant la boule tout en évitant les ennemis. En haut, Conker placez un bâton de dynamite et poussez la boule sur l'insecte au niveau inférieur pour le réduire à l'état de poussière. Retournez ensuite en bas vers la maison, prenez une nouvelle boule d'excréments, poussez-la cette fois-ci sur la gauche et gravissez le nouveau chemin tout en évitant les insectes. En haut, poussez le rocher à gauche, il tombe dans le trou au milieu de la montagne et détruit les barrières en bas. Retournez une nouvelle fois vers la maison, prenez une troisième boule et allez sur la gauche. Mais cette fois-ci n'empruntez pas le chemin qui monte, allez à droite de ce chemin, progressez le long de la rivière d'excréments, et au bout Conker assome un garde en faisant tomber la boule. Descendez alors au niveau inférieur, montez sur l'interrupteur en forme de champignon et faites B. Conker se

transforme en enclume et actionnez l'interrupteur. Allez ensuite sur la droite tout en évitant de vous faire aspirer par le tourbillon et passez par l'ouverture (là où sort l'eau qui alimente le bassin).

Dans cette nouvelle zone vous avez droit à une petite discussion avec des poissons-chat. Sautez ensuite dans l'eau, avancez et nagez le long de la rivière. Vous arrivez vers le poisson-chien il n'a pas l'air sympathique. Evitez-le, plongez et passez dans le trou situé sur le sol à sa droite. Dans la nouvelle zone, plongez, avancez et remontez à la surface de l'autre côté. Avancez un peu et grimpez sur les petits escaliers. Après la vidéo, allez à gauche et grimpez sur l'élévateur. Avancez sur la plate-forme puis sur la poutre. Faites B dès qu'une lumière apparaît pour utiliser le lance-flammes et tuer la chauve-souris.
Au bout du chemin accrochez-vous à la corde. Montez au niveau supérieur, avancez encore (tuez la chauve-souris au passage), gravissez la nouvelle corde...Répétez cela jusqu'à arriver en haut de la tour. Là sautez en face, Conker s'accroche à l'interrupteur et une grille s'ouvre. Après votre chute sur la toile d'araignée, redescendez en bas de la pièce et retournez dans l'eau. Plongez, passez par l'ouverture (là où la grille s'est ouverte), nagez dans le couloir en évitant les ennemis puis ressortez de l'autre côté. Vous trouvez des engrenages, assomez-les et ramenez-les un par un dans la salle principale de la tour (là où vous avez actionné l'interrupteur) pour les placer sur le système mécanique. Les 3 engrenages placés, placez-vous sur le cercle au centre de la pièce et faites le tourner en courant dessus. Courez jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche puis quittez cet endroit et retournez dans la rivière, vers les poissons-chats. Vous devez les guider jusqu'au poisson-chien. Attention toutefois à ne pas en perdre en route, évitez aussi les 2 ennemis. Après la vidéo, rentrez dans le coffre-fort.

Partie 4

Après la vidéo, faites B sur le bouton et observez la plaque tournante. Des lettres sont parfois visibles, vous devez faire la combinaison O-P-E-N en touchant chaque lettre l'une après l'autre pour débloquer le système. Sautez sur le bouton, faites B puis plongez. Descendez tout en nageant (prenez votre repsiration durant la descente), en bas reprenez encore votre respiration, allez dans le tunnel vert, nagez, au bout remontez à la surface, respirez et replongez. Passez ensuite dans le tunnel bleu puis au bout remontez à la surface. Actionnez l'interrupteur, respirez, plongez puis faites demi-tour dans la zone précédente où vous avez respiré. Prenez votre souffle, passez dans le tunnel jaune. Au bout, respirez au fond du bassin puis remontez à la surface via le conduit vertical (reprenez 2 fois votre respiration durant cette ascension). Avancez ensuite, sautez dans le trou. Avancez le long du couloir, puis après la vidéo, prenez de la bière qui s'échappe du tonneau. Avancez ensuite dans la zone où se trouvent les ennemis et faites B pour leur uriner dessus. Utilisez la touche Z pour augmenter la portée du jet. Il y a plusieurs ennemis, concentrez votre "tir" sur les 2 principaux. Dès que vous n'avez plus de réserves allez à gauche, faites B sur le bouton pour prendre une aspirine.

Retournez ensuite prendre de la bière et répétez cette opération jusqu'à ce que les ennemis rentrent dans la chaudière. La deuxième partie du combat débute alors. Allez vous placer dans un coin de la pièce, sur le carré rouge légèrement en hauteur. Attendez que la chaudière vienne se placer sur la grille en face de vous et faites un grand saut pour tirer la manivelle, et libérer des excréments sur la chaudière. Courez ensuite vers cette dernière et faites B pour broyer ses organes génitaux. Répétez cette opération dans les 3 autres coins de la pièce pour triompher de cette chaudière. Après la vidéo, fouillez le sol et repérez un petit trou dans le sol avec un morceau de chocolat dessus (trou situé à droite d'une grille). Il s'agit d'un interrupteur, poussez une des 2 boules dessus pour ouvrir la grille. Poussez ensuite l'autre boule dans l'ouverture pour éliminer l'ennemi et détruire le mur au fond. Avancez dans ce trou, prenez l'argent puis avancez pour sortir de ce coffre-fort. Après la discussion, retournez dans l'eau et quittez cet endroit. Malheureusement le poisson-chien parvient à se libérer et vous poursuit. Par chance, il s'attaque en priorité aux poissons-chats, aussi fuyez. Une fois sur le quais, une vidéo se déclenche. Grimpez ensuite sur le dos du poisson-chien et prenez l'argent en hauteur. Passez ensuite par le conduit dans le mur. De retour dans la zone avec le tourbillon longez le mur sur la gauche puis allez dans la rivière. Nagez un peu et montez sur la rive à gauche dès que possible. Avancez et allez à gauche pour retourner vers la montagne (là où vous avez fait tomber le rocher dans la montagne pour casser la barrière).

Passez par l'ouverture pour rentrer dans la montagne. Après la discussion avec les insectes avancez le long du chemin, vous trouvez du maïs mais une voix le réclame. Assomez-le alors avec votre poêle, à l'intersection allez à droite et placez-vous sur le petit rebord pour que Conker jette le maïs dans "l'eau". Ensuite, continuez à avancer tout en évitant les obstacles qui tombent, assomez 2 autres mroceaux de maïs et placez-vous sur le rebord à droite pour les jeter. Avancez encore, à l'intersection prenez à droite et jetez les 3 derniers morceaux de maïs restants après les avoir assomé. Une vidéo se déclenche et un monstre sort des excréments. Après la petite vidéo (ou plutôt la chanson), reculez un peu et placez-vous vers le bouton. Evitez les projectiles lancés, et dès que le monstre se met à chanter faites B sur le bouton et jetez-lui dans sa gueule un rouleau de papier toilette. Le monstre est touché, il chante un autre

couplet et le bouton utilisé précédemment est détruit. Retournez vers l'entrée de cette zone en suivant le chemin et placez-vous vers le nouveau bouton. Evitez là encore les attaques et jetez-lui par 2 fois du papier toilette lorsqu'il chante. Le second bouton sera condamné, retournez vers l'entrée, là où se trouve le troisième et dernier bouton. Jetez 3 derniers rouleaux de papier toilette au monstre pour l'anéantir (attention toutefois, lorsqu'il chante, le monstre se déplace bien plus rapidement, et ses attaques sont aussi plus précises). Après la petite vidéo avancez le long du chemin et à l'intersection vers le fond tournez à gauche. Passez là où la vitre s'est brisée, prenez l'argent et actionnez l'interrupteur pour tirer la chasse-d'eau. Descendez ensuite prudemment au fond des toilettes en sautant de plate-forme en plate-forme et franchissez la porte.

Après la vidéo, avancez un peu, prenez la vie supplémentaire sur la droite et plongez dans l'eau. Nagez jusqu'au fond, reprenez votre respiration et franchissez les 2 hélices rotatives. Prenez votre respiration entre chaque passage d'hélice, attention le moindre coup d'hélice sera mortel. Toutefois, vous pouvez essayer autant que vous le désirez puisque la vie réapparait chaque fois. Les hélices franchies, remontez à la surface. Passez par la petite ouverture, avancez et accrochez-vous à la corde. Gravissez-la, sautez sur la plate-forme en hauteur et avancez jusqu'à l'échelle en évitant les hélices. Gravissez l'échelle, montez sur le rebord à gauche et avancez sur la passerelle. Vous devez payer 1000$ pour passer, faites-le (de toute manière vous récupérez votre argent par la suite).

Dans la nouvelle zone, avancez sur la passerelle, tournez à gauche et avancez le long du chemin en évitant les dinosaures. Arrivé de l'autre côté du bâtiment rentrez dedans, vous ressortez à l'étage du dessus. Faites le tour du bâtiment et rentrez par la porte de l'autre côté, vous arrivez en haut de cet endroit. Prenez l'argent, montez sur la tête de la statue et faites B par 3 fois dessus pour détruire la statue, vous arrivez dans un univers préhistorique. Avancez vers les hommes en pierre, localisez le rocher et poussez-le vers la statue. Regrimpez ensuite sur la tête de la statue, faites encore B pour l'enfoncer et provoquer une ouverture. Poussez ensuite le rocher dans cette ouverture, avancez et poussez-le dans le couloir pour éliminer les 2 hommes et faire une brèche dans le mur au fond. Passez par cette brèche, et vous arrivez dans une salle avec de la lave. Après la vidéo, avancez au fond de la salle, allez à droite de la statue et ouvrez la porte. Avancez le long du chemin en assomant les ennemis à coups de poêle. Tournez à droite dès que possible et sautez sur la plaque en pierre de l'homme. Vous serez ainsi projeté sur l'oeuf voisin. Sautez dessus, faites B dès que l'ampoule apparaît pour couver l'oeuf. Plus tard, l'oeuf éclot et un dinosaure en sort. Avancez ensuite lentement le long du petit chemin pour que le dinosaure vous suive (il se chargera d'ailleurs de manger vos ennemis). Au bout ouvrez la porte et franchissez-la avec le dinosaure. De retour dans la salle de prière, allez de l'autre côté de la salle (toujours suivi du dinosaure). Allez sur le bouton, faites B et regardez sur la gauche en hauteur. Vous trouverez un interrupteur, tirez dessus pour l'actionner.

Amenez ensuite le dinosaure sur la plate-forme qui est descendue derrière vous. Redescendez rapidement de cette plate-forme sans vous faire suivre par le dinosaure, retournez sur le bouton, faites B et tirez cette fois-ci sur l'interrupteur en hauteur à droite. Le dinosaure sera alors écrasé et la gueule de la statue en face au fond de la salle s'ouvrira. Après la vidéo avancez légèrement, placez-vous sur la plaque en pierre et vous êtes propulsés dans les airs. Faites A au point culminant pour faire l'hélicoptère et retomber sur la tête de la statue. Descendez ensuite dans chacune de ses narines et faites B pour mettre du poivre. Nouvelle vidéo, gravissez ensuite sa langue et rentrez dans sa gorge. Traversez la gorge en évitant les obstacles, ressortez de l'autre côté et Conker trouve une peau de bête qu'il décide de porter. Faites ensuite demi-tour, ressortez sur la langue de la statue et les hommes des cavernes vous prennent pour un dieu et se prosternent devant vous. Retournez alors au début de ce monde, là où vous avez trouvé le rocher à pousser. Vos serviteurs vous suivent, approchez-vous des hommes en pierre et attaquez-les. Vos serviteurs se chargeront alors de les détruire. Après la petite conversation avec le dernier homme restant, entrez dans le club.

Partie 5

Regardez l'interrupteur devant vous sur le sol. Malheureusement vous n'êtes pas assez lourd pour l'actionner. Aussi descendez au niveau inférieur et localisez le rocher. Poussez-le et remontez-le à l'étage pour le placer sur l'interrupteur. Redescendez ensuite en bas, allez prendre de la bière et approchez-vous de l'homme qui danse vers la porte ouverte précédemment. Urinez-lui dessus pour qu'il se mette en boule, puis continuez à lui uriner dessus pour le pousser dans le trou (pensez à appuyer sur Z pour augmenter la pression !). Allez ensuite sur la petite plate-forme au centre de la pièce, prenez une aspirine pour aller mieux puis laissez-vous tomber dans le même trou que le danseur précédemment. Maintenant qu'il est sous forme de rocher placez-vous sur sa gauche et poussez-le à droite. Evitez une première danseuse en faisant passer le rocher derrière elle pendant qu'elle s'avance, puis une deuxième danseuse en poussant le rocher devant. Au bout placez le rocher sur l'interrupteur puis redescendez. 2 nouvelles portes se sont ouvertes (sur les côtés) et celle du centre s'est fermée. Reprenez de la bière et poussez chacun des 2 danseurs dans une ouverture

(celui de droite à droite et celui de gauche à gauche). La cage sera alors cassée, Berri s'enfuit. Passez ensuite par une des 2 ouvertures en bas, vous tombez dans la cage brisée, prenez l'argent puis ressortez du club.

Après la vidéo, retournez rapidement, très rapidement, dans la statue (et sans vous faire toucher). Rentrez dans sa gueule, avancez en allant toujours sur la gauche et en évitant les obstacles. Au bout sortez, avancez rapidement et Conker jette la bombe au bout du chemin. Traversez ensuite le bassin de lave en sautant de plate-forme en plate-forme et passez par l'ouverture. Nouvelle vidéo, et vous allez devoir livrer une course pour récupérer votre argent. Avancez le long du chemin et passez dans l'ouverture. De l'autre côté, laissez-vous tomber sur le surf. Durant la course, rattrapez vos adversaires et frappez-les (bouton B) pour récupérer votre argent et les éliminer. Prenez tout de même garde de ne pas vous faire écraser par les 2 dinosaures et pensez aussi à effectuer un saut au-dessus de la cascade de lave. Les 2 premiers ennemis vaincus, tournez à droite dès que vous avez passé le deuxième dinosaure pour trouver un nouveau tunnel (obligatoire). Le troisième ennemi vaincu, reprenez le chemin classique, passez sur la rampe de lancement et faites un saut au bout (bouton A) pour récupérer l'argent.

Après une nouvelle vidéo, vous voici dans une arène. Avancez vers le pont-levis puis après l'arrivée du dinosaure courez sur le bouton au centre de l'arène, faites B pour hypnotiser le dinosaure et lui monter dessus. Tuez ensuite les quelques mercenaires sur l'arène et Buga envoie l'infanterie. Il y a 3 vagues successives, pour les détruire, courez vers elles, attrapez à chaque fois un garde, emmenez-les loin des autres et mangez-le (pour ne pas être attaqué pendant votre repas). L'infanterie détruite, Buga passe à l'attaque. Ses attaques sont de deux types : soit il fait des sauts, sautez dans ce cas quand il retombe pour éviter la vague destrucrice ou alors il attaque avec son os. Lorsqu'il attaque courez vers lui et mordez ses parties génitales avec le dinosaure. Passez alors derrière lui et mordez son derrière. Faites cela 3 fois pour sortir vainqueur. Quittez ensuite cette arène par la porte d'où sortait l'infanterie. Après la vidéo passez par l'ouverture. Allez sur la gauche, descendez via l'élévateur, traversez la salle et sortez de l'autre côté. De retour dehors traversez les 2 passerelles, montez sur le rebord du bassin, allez à droite et sautez dans le trou. En bas sortez de l'eau, prenez la vie et quittez cet endroit. Sautez ensuite dans le vide, vous revoici dans la maison, sortez dehors.

Retournez voir la guèpe que vous avez aidée au début du jeu (elle s'était fait voler sa ruche). Après la vidéo, suivez le même chemin que la dernière fois et rentrez dans la ruche. A l'intérieur, avancez le long du chemin et rentrez dans la ruche. Vous allez être attaqués par plusieurs vagues d'abeilles et vous devez les pulvériser (bouton Z pour tirer). Regardez votre radar, les points représentent des abeilles, les points bleus signifient que l'abeille est loin et les points rouges signifient que l'abeille est sur le point d'attaquer. Une fois le combat gagné, prenez la ruche, 3 abeilles vous poursuivent, et sortez de la ruche. Redescendez vers la guèpe sans vous arrêter (pour ne pas vous faire toucher par les abeilles) et admirez le travail. Traversez ensuite le pont à côté, tournez à gauche et gravissez le chemin. Evitez les vers qui veulent vous attaquer tout au long de votre périple en sautant par-dessus.
Vous faites en haut de la montagne la rencontre d'un nouveau personnage.

Payez 2110$ puis montez sur le tonneau. Descendez le long de la montagne sur le tonneau et sans tomber. En bas de la montagne une vidéo se déclenche, avancez ensuite et passez par l'ouverture dans la rivière. Une fois entré une avalanche se produit et vous voici prisonnier à l'intérieur. Avancez le long de la rivière souteraine puis arrivé au lac allez en face. Gagnez ensuite le quai sur la droite où se trouve le fossoyeur. Après la petite discussion montez le long de la rampe, avancez et après avoir franchi la double porte fermée sautez dans l'eau. Avancez et passez dans l'ouverture. De retour dans une rivière souterraine, avancez légèrement, sautez et accrochez-vous au levier en hauteur pour l'actionner, la double-porte s'ouvre. Avancez ensuite, à l'intersection prenez à droite et vous voici de retour dans le lac souterrain. Retournez vers le fossoyeur, il vous remet un fusil, faites B pour l'essayer, puis avancez le long de la rampe. En haut, franchissez la porte. Avancez, une vidéo se déclenche et des zombies vous attaquent. Grimpez sur une pierre tombale tuez-en jusqu'à ce que le fossoyeur apparaîsse devant la porte fermée. Allez le voir et il vous ouvre la porte, vous la franchissez. Avancez ensuite le long du chemin en évitant les ennemis et rentrez dans le manoir.

Après la vidéo, vous voici transformé en chauve-souris. Volez avec le bouton B, allez dans le hall du manoir et lachez du guano (bouton Z) sur un des villageois. Il est assommé, descendez et attrapez-le. Remontez ensuite et amenez-le dans le broyeur dans l'arrière-pièce (là où se trouve pendue la chauve-souris). Répétez cette opération avec tous les villageois dans le hall et avec ceux dans le jardin jusqu'à ce que la chauve-souris ait trop bu et tombe à son tour dans le broyeur. Méfiez-vous, les villageois se défendent et vous jettent des lances. Après la vidéo, allez dans le hall, éliminez les zombies puis allez à gauche. Avancez dans le couloir avec le tapis rouge tout en exterminant les monstres et vous arrivez dans la bibliothèque. Tuez les zombies, tournez à droite et gravissez l'escalier. Avancez un peu et sautez sur le meuble avec le bouton. Faites B, utilisez votre arbalète pour tuer les chauves-souris puis retournez sur la passerelle.

Continuez à avancer et vous arrivez dans la salle du broyeur. Tournez à gauche et avancez. Franchissez la nouvelle porte, vous êtes en hauteur dans la salle à manger. Avancez le long des planches, faites B sur le bouton pour éliminer les chauves-souris puis avancez encore. Au bout prenez la clé puis faites demi-tour dans le hall, utilisez la clé sur la porte. Allez ensuite à droite, avancez dans le couloir, traversez la salle à manger et sortez en face. Dans le jardin éliminez tous les zombies, allez au centre et prenez la clé.

Faites ensuite demi-tour dans le hall et posez la clé sur la porte. Gravissez ensuite l'escalier principal, avancez sur la droite et vous voici de retour dans la salle du broyeur. Tournez à droite, avancez le long des plates-formes et montez le long de l'échelle à droite. Sautez sur la plate-forme à gauche, prenez les soins puis sautez sur la plate-forme de droite. Avancez, actionnez l'interrupteur puis faites demi-tour vers l'échelle. Allez à gauche, avancez sautez sur la poutre puis sur le tuyau métallique et gagnez la plate-forme suivante. Dessus prenez la clé, avancez et franchissez la porte ouverte précédemment. De retour dans le hall, placez cette dernière clé pour ouvrir la porte. Après la vidéo, montez sur le tonneau, sortez du manoir. Descendez le long du chemin sinueux à l'aide du tonneau, puis traversez le cimetière. De retour dans le lac souterrain, allez dans l'eau avec le tonneau puis sur la droite. Avancez à contre-courant, et gagnez la plate-forme au bout. Dessus, sortez de cet endroit. Vous vous retrouvez derrière une cascade, traversez-la, passez par l'ouverture sur le côté. Vous voici dans l'un des premiers endroits visités du jeu. Montez de plate-forme en plate-forme, franchissez de nouveau le pont en haut et rentrez dans la grotte.

Partie 6

Une vidéo se déclenche, c'est la guerre. Avancez le long du chemin, tournez à gauche et prenez la direction de la ruche. Tournez à gauche dès que possible, sautez par dessus la barrière, et franchissez la porte. Avancez, une vidéo se déclenche, sautez ensuite dans l'eau. Localisez les 3 demi-cercles alimentés dans l'eau et passez dedans tout en vous faisant suivre par l'anguille. Elle sera électrocutée, ressortez ensuite de l'eau. Retournez vers l'entrée de cette zone, gravissez le chemin sur la droite et faites B devant la porte des toilettes. Après la discussion, redescendez en bas de la pente, et poussez le bloc de métal voisin sur la gauche. Remontez ensuite vers le monstre portant un tonneau de dynamite sur le dos et poussez-le en bas. Le bloc le bloquera en bas de la pente, l'empêchant ainsi de tomber. Poussez-le ensuite sur la gauche et avancez le long du quai en évitant les obstacles. Au bout, il décide de s'asseoir. Faites alors demi-tour, placez-vous sur le bouton au centre du petit lac, faites B, et tirez sur le tonneau de dynamite pour le faire exploser et détruire partiellement l'avion. Retournez ensuite vers les toilettes, frappez de nouveau et faites descendre un autre homme en bas. Poussez-le cette fois-ci à droite, avancez tout en évitant les mines qui sortent du sol. Au bout, faites demi-tour sur le bouton et tirez-lui là encore dessus. L'avion est détruit, allez ensuite en bas des escaliers sur la droite pour retrouver le général.

Après la vidéo, avancez rapidement le long de la plage en franchissant les barrières. Au bout dirigez-vous vers la zone avec de la vie, une vidéo se déclenche. Faites ensuite B pour sortir vos armes et détruisez le cadenas de la porte voisine. Avancez, puis liquidez les ennemis après la vidéo. Une porte s'ouvre, avancez, rampez sous les lasers, avancez encore le long de ce couloir et exterminez les ennemis sur la route. Arrivé vers de nouveaux lasers faites un saut puis l'hélicoptère pour pouvoir passer. Puis faites feu à volonté sur les autres ennemis qui vous attaquent. Continuez votre progression, tuez les 2 ennemis qui sortent du système de ventilation. Avancez, évitez les nouveaux lasers et éliminez encore d'autres monstres, avancez, 2 nouveaux ennemis tombent du système de ventilation, exterminez-les et avancez jusqu'à l'ascenseur. Après la petite vidéo, sortez de l'ascenseur, sautez par-dessus les lasers, prenez de la vie puis tuez les nouveaux ennemis. Avancez encore, évitez les lance-flammes, puis tuez les nouveaux monstres. Evitez de nouveaux lasers, nettoyez les lieux, avancez, évitez le lance-flammes, sautez par dessus les lasers, évitez les 2 nouveaux lance-flammes, tuez les ennemis, avancez, liquidez le nouveau monstre qui sort du conduit d'aération, avancez, sautez par dessus le premier laser puis avancez et passez par l'ouverture dans le mur. Nouvelle vidéo, éliminez ensuite tous les scientifiques qui vous foncent dessus. Les ennemis vaincus, avancez dans la salle et allez à droite.

Après la petite discussion avec le soldat actionnez 1 des 2 interrupteurs (cela n'a pas d'importance, le résultat est le même). Actionnez ensuite l'autre interrupteur, et franchissez la porte. Avancez le long du couloir en vous cachant derrière les caisses (avancez lorsque l'ennemi recharge sa mitrailleuse. Au bout, dès qu'il recharge, courez vers lui, allez à droite, gravissez la corde et sautez sur la plate-forme à droite. Cachez-vous derrière le tuyau, et attendez pour qu'il recharge. Avancez alors rapidement le long du chemin, faites B sur le bouton et tirez rapidement sur le tireur au bazooka. Descendez ensuite et prenez le contrôle de la mitrailleuse. Eliminez les vagues ennemies, attention elles peuvent venir de 2 côtés, aussi pensez à descendre de la mitrailleuse et à prendre des soins aux alentours si nécessaire. Les vagues repoussées, la porte s'ouvre, avancez, franchissez-la. Avancez dans la nouvelle salle et sortez

par le couloir sur le côté. Après la nouvelle vidéo éliminez les soldats, puis avancez vers l'homme qui se faisait fusiller. Avancez sur la droite après la discussion, des bombardiers passent à l'attaque. Avancez lentement, éloignez-vous dès que vous apercevez l'ombre d'une bombe sur le sol et placez-vous derrière votre collègue lorsqu'une mine vous fonce dessus. Au bout du chemin allez sur la droite, avancez sur le quai et sautez dans le bateau pneumatique. Faites B et tirez sur les 4 lumières rouges autour de la porte avec le bazooka. Faites-vous tuer ensuite,vous réapparaîssez sur le pont, franchissez la porte ouverte.

Grimpez ensuite dans le tank sur la droite, avancez et tirez sur la porte ornée du panneau radioactif. Sortez ensuite du tank, et passez par l'ouverture créée.
Avancez, sautez par dessus l'acide, une mine vous fonce dessus, retournez de l'autre côté du bassin d'acide pour que la mine tombe dedans. Répétez cette opération pour les 2 autres mines et actionnez l'interrupteur au bout du chemin. Le niveau d'acide monte faites vite demi-tour et ressortez de cet endroit. Remontez ensuite dans le tank, et allez sur la droite. Observez la tour en hauteur et dès qu'elle ne vous observe plus sortez du tank sautez en face, grimpez de l'autre côté du pont et faites B pour l'abaisser. Retournez ensuite dans le tank avancez en éliminant les soldats. Faites la même manipulation pour le deuxième puis pour le troisième pont. Localisez ensuite les supports jaunes de la tour et tirez dessus. La tour s'effondrera, allez au bout du chemin, sortez du tank, avancez le long de la planche et sautez dans le trou.

Avancez, traversez le pont, et avancez au centre de la pièce. Petite discussion, allez ensuite sur une plate-forme avec un bouton, faites B et détruisez successivement 3 sous-marins avec le bazooka (attention, s'ils envoient un missile tirez d'abord sur le missile pour le détruire). Allez ensuite sur un autre bouton sur la gauche, et détruisez cette fois-ci 5 sous-marins. Puis encore à gauche pour anéantir 8 sous-marins. Retournez ensuite voir la petite-fille, et une vidéo se déclenche.

Vous allez devoir livrer un combat, toutefois ce ne sera pas difficile. Courez sur la droite et montez dans le tank. Cachez-vous alors non loin de là entre les 2 murs. L'ennemi sort des mitrailleuses, visez-les en restant caché (le mur devient transparent) puis sortez rapidement lorsqu'elles se rechargent pour en détruire une. Répétez cette opération pour détruire la deuxième, sortez ensuite de votre cache, et tirez sur la petite-fille. Elle tombe, le robot coure la chercher, tirez alors dans son dos. Retournez ensuite vous cacher, l'ennemi sort des lasers. Placez-vous sur un côté et avancez rapidement pour sortir et tirez de l'autre (les lasers ne se déplacent pas aussi vites que vous). Les 2 lasers détruits, tirez encore sur la fille puis dans le dos du robot et retournez vous cacher. Le robot sort enfin des lance-missiles. Chaque lanceur envoie 4 missiles, aussi visez pendant qu'il tire et sortez rapidement après le jet de 4 missiles pour tirer. Faites cela pour détruire les 4 lanceurs, tirez sur la fille puis une dernière fois dans le dos du robot pour le détruire.

Après la petite vidéo, vous avez 4 minutes 30 secondes pour quitter cet endroit. Avancez et sautez dans le trou. Avancez, approchez-vous des lasers, sautez par-dessus les 2 premiers en faisant l'hélicoptère puis par-dessus le second. Rampez sous les suivants, avancez, repérez le trou dans la nouvelle rangée de lasers et passez par-là. Avancez encore, montez sur la caisse, avancez et passez par le trou entre les lasers grâce à l'hélicoptère. Avancez, tuez les soldats, grimpez sur la caisse et rampez pour passer les lasers. Avancez, tuez 1 nouveau soldat, grimpez sur la nouvelle caisse, rampez sous le premier laser et sautez par dessus l'autre. Avancez, rampez sous la dernière rangée de lasers. Avancez dans la salle et arrêtez-vous devant la porte. Des lasers apparaîssent et vous êtes attaqués : éliminez les soldats au bazooka puis avancez une fois les lasers détruits. De retour sur la plage avancez, utilisez votre bazooka pour éliminer les ennemis (attention la moindre attaque directe sera mortelle). Au bout de la plage, une vidéo se déclenche.

De retour vers le port quittez cet endroit. Traversez les barbelés, avancez sur la droite, traversez le pont, allez à gauche, et gravissez la montagne. En haut nouvelle vidéo, rentrez ensuite là où se trouvait le moulin, descendez au niveau inférieur et passez par l'ouverture. Avancez vers le pont et vous retrouvez une vieille connaissance. Après la vidéo avancez et rentrez dans la banque.

Après la vidéo placez-vous derrière le pilier de gauche, faites B et tuez les 2 gardes. Exterminez ensuite la nouvelle vague de gardes, Berri désactive les lasers, répétez cette opération 3 fois pour atteindre l'ascenseur au fond de la salle. Avancez après la vidéo, rentrez dans le coffre-fort et prenez de l'argent (après l'avoir assommé). Vous voici millionnaire, une nouvelle scène se déclenche, actionnez ensuite l'interrupteur sur la gauche, prenez une combinaison et préparez-vous à livrer votre dernier combat. Vous allez lutter contre un Alien, évitez ses attaques en sautant et frappez-le dès que possible. Lorsqu'il est étourdi, prenez le bout de sa queue et faites-le tourner pour le jetter dans l'espace. Répétez cela 3 fois pour triompher. Félicitations.

Admirez la séquence de fin...

URINER EN MULTI-JOUEURS

En multi-joueurs, choisissez la tête de mort et prenez le monde Bunker. En l'explorant, vous trouverez un trou. Tombez dedans et continuez dans le tunnel jusqu'à la porte des toilettes. Entrez. Appuyez sur B pour uriner. Pensez à Appuyer sur Z pour augmenter la pression.

RECHARGER EN AVANÇANT

Equipez-vous d'une mitraillette, d'un pistolet à lunette ou d'un fusil à pompe et vous pourrez recharger l'arme en descendant une pente.

Coupe du Monde 98

© EA Sports 1998

BRUITAGES

Après avoir marqué un but, lorsque vous verrez vos joueurs faire des pirouettes, appuyez sur A, B ou C-Gauche. Vous entendrez alors des petits sons.

Cruis'n Exotica

© Midway

+ D'INFOS FORUM

DÉPART RAPIDE

Au départ, maintenez le bouton A appuyé jusqu'à ce que vous voiyez apparaître l'indication "Set". Pressez alors plusieurs fois le bouton A puis maintenez à nouveau ce bouton jusqu'au "Go".

RACCOURCI DE LAS VEGAS

Sur la course de Las Vegas, tournez à droite dès que vous arrivez au niveau de l'eau pour pouvoir rouler sur la surface.

DÉBLOQUER LA GLIDE CAR

Vous devez atteindre un total de 2200 miles pour débloquer la Glide Car. Si vous terminez le mode Exotica avec cette voiture, vous gagnerez la Formula 2.

TOUTES LES VOITURES ET TOUS LES MODES

Pour cela, vous devez réussir tous les challenges, terminer deux fois le mode Crusin Exotica, gagner toutes les courses de Free Style et atteindre le total de 40000 miles.

CODES ACTION REPLAY

`f1047a002400`	Code à activer obligatoirement
`810802d4424a`	Arrêter le temps
`810651740000`	Toujours terminer premier
`8104f10e001c`	Tout débloquer
`810be7f00100`	
`8107f0500032`	Continues infinis
`810802d80000`	?

Cruis'n USA

© Nintendo / Midway 1998

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES COURSES

A l'écran de sélection des courses, appuyez simultanément sur les boutons suivants :
L, Gauche et Droite : US101 devient Golden Gate Park
L, Droite et Haut : Beverly Hills devient Indiana
L, Droite, Bas : Grand Canyon devient San Francisco

NOUVELLES VOITURES

A l'écran de sélection des voitures, maintenez enfoncés les boutons : C-Haut, C-Gauche et C-Bas en même temps puis appuyez sur START. Muscle Car deviendra un véhicule tout-terrain, La Bomba un bus scolaire et Devastator une voiture de police.

Cruis'n World

© Nintendo / Eurocom

+ D'INFOS FORUM

VÉHICULES CACHÉS

Pour accéder aux véhicules cachés, vous devrez battre les temps correspondants en mode Practice Championship.

Circuit	Niveau	Temps	Voiture
Hawaii	P1	3.47:00	Monsta
England	P1	1.46:00	Bulldog
China	P3	1.14:00	Enforcer
Japan	P3	2.48:00	Rocket
Australia	P4	1.49:00	The Surgeon
Kenya	P4	2.06:00	Conductor
Mexico	P4	1.46:00	Howler
New York	P4	2.11:00	Grass Hopper
Germany	P5	2.27:00	New York
Taxi Egypt	P5	1.07:00	School Bus
France	P5	2.15:00	Tommy
Russia	P5	1.58:00	Exec

VOITURE SPEED DEMON

Faites en sorte d'obtenir au moins 9.999 points en mode Championship. Alors, la Speed Demon sera accessible à partir de l'écran de choix du véhicule. Cette voiture peut monter à une vitesse de 230 mph.

PLUS DE PUISSANCE ET NOUVELLES COULEURS

Les secrets cachés du jeu sont révélés en accumulant des points dans le mode Championnat.

Niveau de puissance 1

Obtenez au moins 8 points et appuyez sur C-Haut ou C-Bas à l'écran du choix du véhicule.

Changer la couleur de votre véhicule

Obtenez 20 points et appuyez sur les boutons L ou R à l'écran du choix du véhicule.

Niveau de puissance 3

Avec 100 points, appuyez sur C-Haut ou C-Bas à l'écran du choix du véhicule. La vitesse maximale sera de 178 milles à l'heure.

Niveau de puissance 4 et 5

Le nombre de points requis est respectivement de 500 et 1500.

RACCOURCI DANS MEXICO

Dans Mexico, il y a deux temples. Quand vous arrivez à l'un des deux, vous verrez des arbres. Certains sont plus pâles que d'autres : c'est un passage secret !

RACCOURCI DANS HAWAÏ

Près du début à Hawai, regardez sur un virage à gauche, il y a des panneaux qui indiquent de virer à droite, mais continuez tout droit et vous vous retrouverez dans un chemin dans la fôret. Vous prendrez gagnerez environ 1 seconde par ce raccourci.

Custom Robo

© Nintendo / Noise Factory

+ D'INFOS FORUM

PRÉPARATION RAPIDE

Appuyez rapidement sur A ou B dès le commencement d'un match pour le mettre en position de combat.

Custom Robo V2

© Nintendo / Noise Factory

+ D'INFOS FORUM

NIVEAU ALÉATOIRE

Appuyez simultanément sur Z et A à l'écran de sélection du niveau pour en choisir un au hasard.

ROBOT ALÉATOIRE

Appuyez simultanément sur Z et A à l'écran de sélection des robot pour en choisir un au hasard.

PRÉPARATION RAPIDE

Appuyez rapidement sur A ou B dès le commencement d'un match pour le mettre en position de combat.

Cyber Tiger

© EA Sports / Saffire

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Sélectionnez un personnage et modifiez son nom pour obtenir les nouveaux personnages :

`Ufo`	Extra-terrestre
`Golddgr`	Festus
`Delvis`	Biker
`Rapper`	Kimmi
`Instyle`	Cindy
`Marko`	Little Mark 1
`Brat`	Little Mark 2
`Tigerrrr`	Tigre
`Cybertw`	Billy en noir
`Willi`	Billy en blanc
`Prodigy`	Tiger version 1
`Liltiger`	Tiger version 2
`Retro`	Inga
`Ice`	Robert
`Safari`	traci

PARCOURS DU VOLCAN

Pour débloquer le parcours du volcan, sélectionnez un personnage et modifiez son nom en `Sthelens`.

CODES ACTION REPLAY

`8115e1d60000`	Ne faire que des Hole in One

MOTS DE PASSE (PARCOURS)

`HARESO`	Cyber Badlands
`NAMOPI`	Cyber Canyons
`POQAKI`	Tous les parcours
`PORASO`	Cyber Summerlin
`SECARE`	Cyber Sawgrass

Daffy Duck dans le Rôle de Duck Dodgers

© Infogrames / Paradigm Entertainment 2000

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Après avoir gagné le jeu du basketball, sautez sur le bouton pour jouer à nouveau. Faites ceci plusieurs fois de suite, et vous verrez que le nombre de ballons diminue à chaque fois. Vous gagnerez en plus des vies supplémentaires.

Daikatana

© Kemco / Ion Storm 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Entrez ces codes sur l'écran de sélection du niveau. un son confirmera que le code fonctionne correctement.

Toutes les armes

C-Gauche, C-Bas, C-Droite, C-Haut, Z, L, R, C-Gauche, C-Bas, C-Droite, C-Haut

Choix du niveau

C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Gauche, R, L, Z, C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Gauche. Choisissez le niveau avec le stick.

MICKEY MOUSE LEADER

Entrez le code Gauche, Haut, Bas, Droite, Gauche, Bas, Haut, Droite.

MODE DISCO MAGIC

Entrez le code Haut, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Droite.

Dance Dance Revolution : Disney Dancing Museum

© Konami 2000

TOUTES LES CHANSONS

Entrez le code Haut, Gauche, Droite, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas.

Dark Rift

© Tokaï / Kronos 1997

+ D'INFOS FORUM

AVOIR SONORK

A l'écran titre, appuyez sur L, R, C+Haut, C+Haut, C+Haut, Arrière+C+Bas.

AVOIR DEMITRON

A l'écran titre, appuyez sur A, B, R, L, C-Bas, C-Haut.

Deadly Arts

© KCET / Konami 1998

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX COSTUMES

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez L et appuyez sur Gauche ou Droite pour changer la couleur de la tenue du personnage. Ensuite, choisissez votre personnage et relâchez le bouton L.

JOUER AVEC GOURIKI

Sur l'écran titre, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.

JOUER AVEC REIJI

Sur l'écran titre, faites : A, B, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut.

NIVEAU BONUS

En mode solo, détruisez les 10 bâtiments, puis quittez la partie et appuyez sur Start sur l'écran de sélection du niveau. Ou alors, terminez le mode Tag Team en mode Très facile en moins de 21 minutes avec un seul personnage.

REGAGNER DE LA VIE

Il est possible de se régénérer lorsque vous vous faites toucher en appuyant à plusieurs reprises sur l'un des boutons C.

Destruction Derby 64

© THQ / Looking Glass

DÉPART RAPIDE

Pour faire un super départ, appuyez sur A dès que vous voyez l'indication "Set".

VOITURES CACHÉES

Pour débloquer les voitures bonus suivantes, vous devez terminer les championnats avec les véhicules indiqués :

Street Rocket

Gagnez l'or au Novice Championship avec n'importe quelle voiture.

Taxi

Gagnez l'or à l'Amateur Championship avec la Street Rocket.

Pick up truck

Gagnez l'or au Pro Championship avec le Taxi.

Ambulance

Gagnez l'or au Legend Championship avec le Pick up truck.

Baja Buggy

Faites le meilleur temps au Time Trial sur Destruction Junction avec la Street Rocket.

Rag Top

Faites le meilleur temps au Time Trial sur Alpine Ridge avec le Baja Buggy.

Blue Demon

Faites le meilleur temps au Time Trial sur Seascape Sprint avec le Rag Top.

Hatchback

Faites le meilleur temps au Time Trial sur Terminal Impact avec le Rag Top.

Low Rider

Faites le meilleur temps au Time Trial sur Metro Challenge avec le Rag Top.

Woody Wagon

Faites le meilleur temps au Time Trial sur Bayou Run avec le Rag Top.

Hot Rod

Faites le meilleur temps au Time Trial sur Sunset Canyon avec le Rag Top.

Police Car

Faites le meilleur temps au Time Trial sur Midnight Rumble avec le Hot Rod.

Dezaemon 3d

© Athena

MINI-JEU DE RAMSIE

Choissiez l'option "Game Mode sur le menu principal et placez le curseur sur l'image de la boîte de jeu. Appuyez enfin sur C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Bas, C-Bas, C-Haut, C-Haut.

Diddy Kong Racing

© Nintendo / Rareware 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez dans l'écran des options, puis à "Magic Codes", entrez un des codes suivants :

ARNOLD	Mode géants
BLABBERMOUTH	Le klaxon fait le bruit de voix humaines
BODYARMOR	Tous les ballons jaunes
BOGUSBANANAS	Les bananes vous ralentissent
BOMBSAWAY	Tous les ballons rouges
BYEBYEBALLOONS	Pas d'armes
DOUBLEVISION	Deux personnes peuvent avoir le même personnage
FREEFORALL	Au premier gain, le ballon donne sa puissance maximale
FREEFRUIT	Commencez avec 10 bananes
JOINTVENTURE	Mode aventure 2 joueurs
JUKEBOX	Test musical dans Audio Option
NOYELLOWSTUFF	Plus de bananes
OFFROAD	Pas de ralentissement en dehors de la route
OPPOSITESATTRACT	Tous les ballons arc-en-ciel
ROCKETFUEL	Tous les ballons bleus
TEENYWEENIES	Mode nains
TIMETOLOSE	Augmentation du niveau de difficulté (adversaire plus intelligent)
TOXICOFFENDER	Tous les ballons verts
VITAMINB	Bananes illimitées
WHODIDTHIS	Crédits
ZAPTHEZIPPERS	Pas de zipper

DÉPART RAPIDE

Avant de démarrer la course, le speaker dit "GET READY". Quand l'inscription commence à s'effacer, appuyez sur A et alors vous partirez à toute vitesse.

CONSEIL POUR OBTENIR LA DERNIÈRE CLÉ

La dernière clé se trouve sur le tableau en aéroglisseur. Pour l'obtenir, allez après le pont, puis récupérez 3 ballons bleus pour avoir la puissance "turbo" maximale. Ensuite, remontez le pont-levis et activez le turbo pour pouvoir escalader le pont. Le clé se trouve alors juste au-dessus.

EMPLACEMENT DES BALLONS

Le premier ballon secret se trouve juste devant l'entrée du domaine dino.
Le 2ème se trouve dans les airs près de la tête de cochon : avec l'avion volez dans le coin, le ballon vole et se déplace.
Le 3ème s'obtient en prennant l'hydroglisseur : passez dans la 2ème cascade à droite de la tête de cochon, descendez la première cascade et juste avant la 2ème, bifurquez à droite, le ballon est derrière les arbres.
Le 4ème et dernier ballon se trouve avec l'avion : arrivé au phare, prenez à gauche, vous arriverez dans une crique, le ballon vole dedans.

EMPLACEMENT DES CLÉS

1ère clé : domaine dino : dans le lac ancestral, ne restez pas sur la route et faites du "hors piste" à droite ; la clé sur trouve sur un tremplin.
2ème clé : îles sorbets : dans l'île croissant, au début de la course, passez à gauche de la route et restez y jusqu'à ce que vous arriviez à un renfoncement dans le mur, la clé est dedans.
3ème clé : montagne flocon : tout près de la ligne d'arrivée. Sur la gauche (ou sur la droite dans le mode Aventure 2).
4ème clé, la plus difficile : village dragon : dans le canyon aux boulets, après le pont-levis, prenez un turbo mauve, actionnez la cloche et utilisez le pont-levis levé comme tremplin, la clé sur trouve sur le balcon.

JOUER AVEC DRUMSTICK

Pour jouer avec Drumstick (le poulet), vous devez battre Wizpig (le boss) une fois. Puis, vous devez avoir les quatre trophées dor. Alors, allez au millieu de l'île et écrasez la grenouille qui a une crête et le gros poulet sera à vous.

JOUER AVEC T.T.

Pour jouer avec T.T., il faut le battre dans les 20 courses en mode Time Trial. Pour chaque course, faites d'abord un bon temps afin de le rencontrer. Puis, faites un parcours quasiment parfait pour espérer le battre.

JOUER AU 5ÈME MONDE

Pour aller au 5ème monde (le parc lunaire), il faut d'abord battre Wizpig, avoir tous les coupes d'or dans tous les trophées et avoir les 2 amulettes complètes. Maintenant, allez près de la pancarte où l'on peut voir tous les trophées que vous possédez (près du phare) et klaxonnez devant. Vous remarquerez alors que vous entrerez dans le phare et qu'il vous propulsera dans l'espace.

PERSONNAGES SECRETS (VERSION US)

A l'écran du choix des personnages, faites la manipulation suivante : L, R, L, L, L, L, R, R, L, L, B, A, A, C-Gauche, C-Droite, B, B, Z, Z et Pause. Alors, choisissez le personnage Banjo. Appuyez sur B et vous reviendrez à l'écran de choix des personnages. Là, vous verrez que de nouveaux personnages sont disponibles.

CONSEILS DANS LE CHOIX DES PERSONNAGES

Sur l'eau, choisissez les plus gros personnages. Sur piste, évitez ces derniers : ils sont désavantagés à cause de leur difficulté à tourner.
Une fois que vous avez Drumstick, il vous est totalement inutile de prendre Krunch. En effet, Drumstick lui est supérieur dans toutes les matières.

ACCÉDER AU MODE AVENTURE 2

Pour accéder au mode aventure 2, vous devez terminer toutes les courses, battre tous les boss, ramasser toutes les pièces d'argent, rebattre tous les boss, termine les courses trophées et terminez toutes les courses secrètes. Puis vous devez battre Wizpig, terminez tout le niveau lunaire et battre Wizpig encore une fois.

RACCOURCI DANS DRAGON FOREST

Il existe un raccourci dans Dragon Forest. Au début, après le deuxième virage, il y a des sapins avec une petite côte. Allez vers ces sapins et suivez la route. C'est un raccourci qui vous fera gagner du temps. Ensuite, au croisement entre la rivière gelée et la suite de la piste (tout droit), le chemin est plus rapide par la rivière gelée.

Donald Couak Attack ?*!

© Ubisoft / Disney Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM

MOUVEMENT SPÉCIAL

Ramassez rapidement 5 engrenages pour obtenir une lettre du mot SPECIAL. Si vous parvenez à écrire completement le mot puis que vous terminez le niveau, alors vous apprendrez un mouvement spécial.

BATTRE MERLOCK

Lorsque Merlock se sépare en quatre, frappez celui qui porte le diamant.

Donkey Kong 64

© Nintendo / Rareware 1999

+ D'INFOS FORUM

MODE MULTI-JOUEURS

Pour jouer avec le mode multi-joueurs, trouvez une espèce de jeton avec la face de K. Rool. Appuyez sur Z, battez les monstres qui apparaissent sans mourrir ou sans tomber en bas. Puis, après le combat, prenez la couronne. Mais, vous devez aussi avoir libéré le premier Kong : c'est à dire Diddy. Après, faites reset et allez sur le mode Battle.

CHEAT MODE

Trouvez et photographiez les vingt Banana Fairies pour obtenir l'option cheat mode dans le menu mystère afin d'avoir des objets illimités pendant le jeu

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Récupérez quarante croquis et apportez-les à snide pour obtenir huit niveaux bonus.

NATATION

Pour vous arrêter instantanément quand vous nagez, appuyez sur C-Haut.

ACCÉDER AU DK THEATER

Vous devez photographier deux fées pour débloquer l'option DK Theater dans le menu Mystère. Cette option vous permettra de revoir toutes les cinématiques du jeu.

COMBATTRE LES BOSS

Photographiez dix fées pour débloquer l'option Boss Battle du menu Mystère. Vous pourrez affronter à nouveau tous les boss que vous avez déjà vaincus.

PIÈCE RARE

Pour obtenir la pièce Rare, il faut faire un maximum de points sur la borne d'arcade du Jetpac. Pour cela, ne faites pas décoller la fusée et restez le plus longtemps possible sur le premier tableau afin de détruire facilement un maximum d'ennemis.

PIÈCE NINTENDO

Vous obtiendrez la pièce Nintendo en terminant tous les niveaux de la borne d'arcade Donkey Kong.

ACCÉDER AUX MINI-JEUX

Il faut photographier 6 Fées pour débloquer, dans le mode Mystère, la possibilité de participer aux mini-jeux : 2 où l'on contrôle Rambi ou Enguarde, un qui est le mini-jeu du Jetpack que Cranky vous propose une fois 15 médailles empochées et un dernier qui est l'Arcade de Donkey Kong que l'on trouve au monde 3 : Usine pas Fine qui, une fois réussie, donne une banane d'or et la pièce Nintendo si le mini-jeu est réussi une deuxième fois.

JOUER AVEC KRUSHA

Une fois que vous aurez photographié 15 Fées, vous aurez la possibilité de jouer avec Krusha, un personnage en multijoueur, fort utile. Pour le faire apparaître, il faut le sélectionner dans le menu Mystère.

FIN ALTERNATIVE

Une fois que vous avez fini le jeu à 101%, il faut battre le Boss Final une deuxième fois pour avoir une cinématique différente.

OBTENIR UN SCORE ÉLEVÉ AU JETPAC

Dans le mini-jeu du Jetpac de Cranky, formez la fusée dans le niveau 1, puis remplissez-la de fuel. Faites de même dans les niveaux 2 et 3. Au niveau 4, mettez-vous sur la plate-forme tout en haut à droite et ne faites rien. Les ennemis disparaîtront tous seuls sans que vous ayez à tirer, et, cette fois, vous gagnerez les points également. Cette astuce est utile pour avoir la pièce Rareware facilement mais aussi pour avoir un score élevé.

GAGNER LA COURSE CONTRE LE CAFARD

Dans Aztec à Sec, lorsque vous ferez la course contre le cafard qui court plus vite que vous, tapez-le sur la ligne de départ. Cela vous fera gagner quelques secondes et vous le doublerez de suite. S'il repasse devant vous, n'hésitez pas à le taper sur la dernière ligne droite pour repasser de nouveau devant.

Doom 64

© Midway 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MENU

Pour avoir accès au Cheat menu, saisissez le mot de passe suivant : ?TJL BDFW BFGV JVVB. Ensuite, quand vous démarrez une partie, appuyez sur Start et prenez "Features" : vous accéderez à des options comme l'invulnérabilité...

CODES DE NIVEAUX

Voici les codes pour les niveaux 1 à 8 du plus haut niveau de difficulté.

The Terraformer	CB92 NBPL SYL? JO27
Main Engineering	BXYH ?G41 6Z4J PJ?Z
Holding Area	CYCC MGPK X47G TS2B
Tech Center	CF3? PG6D S12Z PFKB
Alpha Quadrant	BXRO TH1F 52GG 7W?B
Research Lab	BBXW HLGS XB8F 4RKB
Final Outpost	FVV9 FL55 QGFV DWJB
Even Simpler	FFLB MQ6C VV1C PF1B

SUPER CHEAT CODE

Entrez le code : W93M 7H20 BCY0 PSVB. Celui-ci vous donnera 100 health, 200 armor, toutes les armes, le plein de munitions, le backpack et l'accès au niveau 31.

DÉMO SUPPLÉMENTAIRE

Entrez le code suivant pour pouvoir voir la démo du niveau 32 :
RVNH 3CT1 CD3M 0???

DRÔLES DE TEXTES

Une fois mort, attendez un peu afin de lire de curieuses choses.

CODES DE NIVEAUX

Codes des niveaux 9 à 32, au plus haut niveau de dificulté

NIVEAU 09	G97R 9BC3 69F8 WBK?
NIVEAU 10	HS5R 9BCZ 69H8 MBK?
NIVEAU 11	H93R 9BCV 69K8 CBK?
NIVEAU 12	JS1R 9BCQ 69M7 4BK?
NIVEAU 13	J9ZR 9BCL 69P7 WBK?
NIVEAU 14	KSXR 9BCG 69R7 MBK?
NIVEAU 15	K9VR 9BCB 69T7 CBK?
NIVEAU 16	LTSR 9BB7 69W6 4VK?
NIVEAU 17	L?QR 9BB3 69Y6 WVK?
NIVEAU 18	MTNR 9BBZ 6906 MVK?
NIVEAU 19	M?LR 9BBV 6926 CVK?
NIVEAU 20	NTJR 9BBQ 6945 4VK?
NIVEAU 21	N?GR 9BBL 6965 WVK?
NIVEAU 22	PTDR 9BBG 6985 MVK?
NIVEAU 23	P?BR 9BBB 69?5 CVK?
NIVEAU 24	QT9R 9BF7 6?C4 4BK?
NIVEAU 25	Q?7R 9BF3 6?F4 WBK?
NIVEAU 26	RT5R 9BFZ 6?H4 MBK?
NIVEAU 27	R?3R 9BFV 6?K4 CBK?
NIVEAU 28	ST1R 9BFQ 6?M3 4BK?
NIVEAU 29	S?ZR 9BFL 6?P3 WBK?
NIVEAU 30	TTXR 9BFG 6?R3 MBK?
NIVEAU 31	T?VR 9BFB 6?T3 CBK?
NIVEAU 32	VQSR 9BD7 6?W2 3VK?

Doraemon 64

© Epoch

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC PRINCESS CORONA

Terminez le jeu pour déverrouiller Princess Corona. Pour jouer avec elle, vous devez choisir le fichier "Cleared Game Data" sur le menu principal.

Dr. Mario 64

© Nintendo 2001

JOUER AVEC WARIO VAMPIRE

Terminez le mode Story avec Dr Mario dans n'importe quel difficulté sans perdre de vies.

JOUEZ AVEC METAL MARIO

Terminez le mode Story avec Wario dans n'importe quel difficulté sans perdre de vies.

CHANGER LE NIVEAU DE L'ORDINATEUR

Choisissez un personnage, maintenez L et appuyez sur A pour faire passer le niveau de ce personnage d'une étoile à Hard. Maintenez L et appuyez sur B pour faire passer le niveau de ce personnage de 2 étoiles à Super Hard.

MODE SUPER HARD

Dans le mode histoire, choisissez le mode Hard et apopuyez sur Z pour passer en Super Hard.

Dual Heroes

© Electro Brain 1998

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC GYN

Allez à l'écran des options. Mettez le niveau de difficulté à Normal et choisissez une partie en 2 rounds. Puis, remportez le mode Story avec n'importe quel personnage. Vous pourrez alors choisir Gyn dans n'importe quel mode sauf le mode Story.

JOUER AVEC RAY

Allez à l'écran des options. Mettez le niveau de difficulté à Hard et choisissez une partie en 2 rounds. Puis, remportez le mode Story avec Hana. Vous pourrez alors choisir Ray dans n'importe quel mode sauf le mode Story.

JOUER AVEC ZORR

Allez à l'écran des options. Mettez le niveau de difficulté sur Hard et choisissez une partie en 2 rounds. Puis remportez le mode Story avec juie. Vous pourrez alors choisir Zorr dans n'importe quel mode sauf le mode Story.

PERSONNAGES VR

Bill

Battre les robots Yamazaki (Gai, Retsu) en Expert.

John

Battre les robots Reiko (Hana, Retsu) en Expert.

Kinoshita

Battre les robots Alan/Milan (Zen, Juie) en Expert.

Takemaru

Battre les robots Zara (Juie, Kumo) en Expert.

JOUER AVEC GEZORR

Allez à l'écran des options. Mettez le niveau de difficulté sur Expert et choisissez une partie en 3 rounds. Puis remportez le mode Story avec ces options sans perdre. Vous pourrez alors choisir Gezorr.

JOUER AVEC GEZORR

Allez à l'écran des options. Mettez le niveau de difficulté sur Expert et choisissez une partie en 2 rounds. Battez ensuite les 4 personnages secrets VC avec ces options et sans perdre. Vous pourrez alors choisir Imada.

Duke Nukem 64

© GT Interactive / Eurocom 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Lorsque vous êtes sur l'écran d'accueil, faites : Gauche, Gauche, L, L, Droite, Droite, Gauche, Gauche. Ensuite, entrez les codes suivants :
Invincibilité : R, R, R, R, R, R, R (c'est à dire 7 fois R), Gauche.
Avoir tous les items : R, C-Droite, Droite, L, C-Gauche, Gauche, C-Droite, Droite
Enlever les ennemis : L, C-Gauche, Gauche, R, C-Droite, Droite, Gauche, Gauche
Choix du niveau : L, L, L, C-Droite, Droite, Gauche, Gauche, C-Gauche

AUCUN MONSTRE

Au menu principal, faites : L, C-Gauche, Gauche, R, C-Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite.

AREA 51

Lorsque vous arrivez à la fin du niveau, vous devez entrer le code qui est inscrit sur la chaise :
-Du côté gauche, de gauche à droite : Vert, Vert, Rouge, Vert
-Du côté droit, de gauche à droite : Vert, Vert, Rouge, Rouge
Vert = bouton non enfoncé
Rouge = bouton enfoncé
Vous verrez alors apparaître des deux côtés de la salle deux boutons installés sur les panneaux sur lesquels il est écrit "Launch code required". Activez-les pour que tout explose, et vous verrez apparaître une sortie qui mène au niveau 25.

CHEAT MODE (VERSION US/ANGLAISE)

Lorsque vous êtes sur l'écran d'accueil, faites : Gauche, Bas, L, L, Haut, Droite, Gauche, Haut. Ensuite, entrez les codes suivants :
Invincibilité : R, C-Droite, R, L, R, R, R, Gauche
Avoir tous les items : R, C-Droite, Bas, L, C-Haut, Gauche, C-droite, Gauche
Enlever les ennemis : L, C-Haut, Gauche, L, C-Bas, Droite, Gauche, Droite
Choix du niveau : R, L, R, C-bas, Droite, Haut, Gauche, C-Haut

Duke Nukem : Zero Hour

© GT Interactive / Eurocom 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran principal, lorsque l'inscription "Press Start" apparait, faites l'une des manipulations suivantes. Un signal sonore confirmera l'entrée correcte du code.

Vue à la première personne

Bas, Haut, L, B, Z, Gauche, C-Haut, C-Droite, C-Gauche, Z.

Shotgun et munitions illimitées

Haut, Bas, Gauche, Droite, L, R.

Rifle et munitions illimitées

C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, L, R.

MODE BIG GUNS

Tuez tous les adversaires dans le niveau 3 pour obtenir l'option Big Guns.

CHOIX DES SKINS

Appuyez sur Start à l'écran de départ puis puis appuyez sur C-Gauche, R, Gauche, Haut, Bas, B, A, Z

GROSSES TÊTES

Sauvez toutes les filles dans le niveau 2 pour avoir l'opption grosses têtes.

MODE EXTRÊME

Terminez le jeu en sauvant toutes le filles et en tuant tous vos ennemis pour débloquer le mode extrême.

ZOMBIES RAPIDES

Sauvez toutes les filles du niveau 8, Dry town.

SANTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Détruisez n'importe quelle source d'eau (borne d'incendie, toilettes ..) et buvez pour remonter votre santé.

CHEAT MODE

Appuyez sur C-Gauche, Gauche, Haut, C-Droite, Droite, R, R, C-Bas, L, C-Haut, Haut, Droite, C-Droite et Start à l'écran Press Start.

CHANGER LE TEMPS

Obtenez tous les secrets dans le niveau 6 pour débloquer l'option "weather".

Earthworm Jim 3D

© Interplay / Activision 1999

+ D'INFOS FORUM

JIM MINIATURE

Tenez la touche Z enfoncée et appuyez sur C-Haut, C-Bas et Gauche à l'écran du titre puis commencez une partie.

JOUER AVEC KIM

Terminez le jeu à 100% puis rendez-vous dans le monde Angoisse. Allez près de l'escalier à droite et entrez dans la grille pour relancer le jeu et jouer avec Kim

VAINCRE PSYCROW

Après avoir terminé les niveaux "Etat de piège" et "La ferme, c'est la jungle!", vous arriverez dans le niveau "Démentiel et Corboïaque". Dans ce niveau, vous rencontrerez le premier boss : Psycrow. Pour le battre, vous devrez collecter les 100 bulles bleues (attention, il peut aussi vous les voler!) en lui envoyant des missiles et en sautant dés qu'il vous en envoie (pour mieux voir quand le missile vient vers vous, changez la vue). Après l'avoir battu, vous aurez accès à la zone suivante.

ECW Hardcore Revolution

© Acclaim 2000

+ D'INFOS FORUM

COSTUMES DIFFÉRENTS

Appuyez sur C-Haut, C-Bas, C-Haut, C-Gauche et appuyez sur A pour choisir votre luteur.

PERSONNAGE ALÉATOIRE

Appuyez sur R au menu de choix du personnage.

MODE GROS PIEDS

Gagnez le tournoi simple joueur avec Balls Mahoney.

MODE GROSSE TÊTE

Terminez le tournoi simple joueur avec Rhino.

Excitebike 64

© Nintendo / Left Field 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COURSE SUR LA COLLINE

Finnissez à la première place la course Or en amateur pour débloquer le mode course sur la colline.

MODE FOOTBALL

Finissez à la première place le mode argent de la saison novice pour débloquer le mode football.

CHEAT MODE

Tenez les touches L + C-Droite + C-Gauche enfoncées au menu principal puis appuyez sur A pour faire apparaître le menu des cheats. Entrez ensuite les codes suivants:

BLAHBLAH	Mode grosses têtes
IMGOINGNOW	Mode debugging
INVISRIDER	Pilotes invisibles
MIDNIGHT	Mode nuit
MOWER	Invincibilité
PATWELLS	Mode défi
PINHEAD	Mode petites têtes
ROTCOLS	Couleurs étranges
SHOWOFF	Bonus d'acrobaties
TRICKSTER	Toutes les cascades
UGLYMUGS	Photo des développeurs (écran des crédits)
WHEEEEEEEE	Mode descente
XLURIDER	Pilotes transparents
YADAYADA	Mode mirroir

MODE NES EXCITEBIKE

Terminez le tutorial en effectuant toutes les cascades pour débloquer le mode NES Excitebike.

Extreme-G

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Quand vous avez choisi votre moto, appuyez sur R pour obtenir le menu de configuration. Changez le nom en l'un des codes suivants. Un son est normalement émis pour indiquer que le cheat code est activé :

ANTIGRAV	Pour faire la course à l'envers
ARSENAL	Donne des armes
BANANA	Le sol devient glissant
FISHEYE	Affichage en basse résolution
GHOSTLY	Course transparente
MAGNIFY	Zoom
NITROID	Turbo infini
ROLLER	Les motos deviennent des rochers
STEALTH	Les motos deviennent invisibles
UGLYMODE	Enlève les effets de transparence
WIRE	Affichage en mode fil de fer
XTREM	Augmente la vitesse du jeu

VOIR LA FIN DU JEU

Allez dans le menu Option et faites : A, B, A, B, B, A, B, A, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Gauche. Ensuite, allez à la page de présentation et faites : R, L, A, B, B, A, B, A, A, B, A, B, B, A, B et simultanément R, L, A, B, Haut, Bas, Gauche, Droite, Z. Si vous avez reussi un son retentira.

TOUS LES CIRCUITS DISPONIBLES

Allez dans options et tapez l'un des mots de passe suivants :

71GGC5	Accès à toutes les courses et à une moto bonus (Roach)
81GGD5	Accès à toutes les courses et deux nouvelles motos (Roach et Neon)

CODES DES NIVEAUX

2. PS8GMX
3. 8S8G6X
4. 9BLGKG
5. MQKGVV
6. DVDGG1
7. J1DGL5
8. PPDGRT

9. BSGGG9

CODES ACTION REPLAY

```
801651CB 0003
801651CF 0003    Turbos infinis
80169837 00FF    255 points
80097687 0004    Mode loupe
80095F6E 0002    Mode extrême
80097687 0040    Mode fantôme
80097687 0008    Mode anti-gravité
```

NOUVELLES TÊTES

En mode multijoueurs, entrez XGTEAM comme nom de joueur. Puis, tapez le nom d'un des progammeurs (respectez les majuscules et minuscules) :

```
Andy      Joe       Shawn
Ash       John      Simon
Craig     Jon       Steve
Darren    Justin    Omri
Giles     Lloyd
Greg      Sadie
```

Vous verrez alors la tête du programmeur sur la bécane.

CODES

Tous ces codes sont à entrer à l'écran Player Name :
FERGUS En mode shoot'em up, vous verrez la tête du directeur de Probe Development à la place des droïds.
RA50 Quittez le jeu à chaque circuit dès que 0 s'affiche à l'écran pour gagner toutes les courses.

F-Zero X

© Nintendo 1998

CHANGEMENT DE COULEUR

Pour changer la couleur de votre véhicule, à l'écran des statistiques (là où vous pouvez régler le rapport entre vitesse et accélération), appuyez sur R ou Z.

VOIR L'ÉCART

Pendant une course, appuyez sur le bouton L pour voir l'écart de temps qui vous sépare du leader de la course. Si vous êtes premier, vous verrez l'écart avec votre adversaire le plus proche.

PRÉVISUALISER LE VÉHICULE

A l'écran des statistiques (écran où l'on définit le rapport entre accélération et vitesse), appuyez sur les boutons C-Haut, C-Bas, C-Droite ou C-Gauche pour faire bouger le véhicule dans tous les sens.

JOCKER CUP

Remportez les Jack, Queen et King Cups au niveau Standard. Alors, le Jocker Cup sera disponible, vous permettant de concourir sur six nouveaux circuits.

X-CUP

Remportez les Jack, Queen, King et Jocker Cups au niveau Expert. La X-Cup sera alors disponible, avec six circuits générés aléatoirement.

NIVEAU MASTER

Remportez les Jack, Queen, King et Jocker Cups dans les trois niveaux de difficulté. Vous pourrez alors jouer en mode de difficulté Master.

GROS VAISSEAUX

Appuyez sur L + R + Z + C-Haut + C-Bas + C-Gauche + C-Droite à l'écran de sélection du vaisseau.

TOUS LES PARCOURS

A l'écran des véhicules, faites : L, Z, R, C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite et Start. Vous aurez accès à tous les parcours, tous les véhicules et tous les modes de difficulté.

MINI-BOLIDES

Pour transformer vos véhicules en mini-bolides, faites L, R, C-Haut, C-Bas, C-Droite et C-Gauche simultanément à l'écran de sélection des véhicules.

F1 Pole Position

© Ubisoft / Human Entertainment 1997

+ D'INFOS FORUM

ESSENCE INFINIE

Allez en mode Grand Prix et fixez le niveau d'essence à 10 %.

NOUVEAU BOLIDE

Obtenez le titre de champion du monde en Grand Prix, sauvegardez, puis recommencez une partie en appuyant simultanément sur A et B quand le message "Please wait while loading" apparaît.

F1 Racing Championship

© Ubisoft / Video System 2000

RALENTIR LES VOITURES

Réglez les dégâts sur "Normal" ou "Realiste". Pendant la course, mettez vous derrière un concurrent et bousculez-le (pas trop fort pour ne pas abimer votre voiture). Cela aura pour effet de le ralenti.

F1 World Grand Prix

© Video System / Paradigm Entertainment 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au menu principal, choisissez le mode Exhibition. Sélectionnez un pilote. Prenez Williams. Changez son nom pour l'un des noms suivants :

`Chrome`	Pilot d'argent
`Credits`	Voir les crédits
`Museum`	Galerie de voitures
`Pyrite`	Pilote en or
`Vacation`	Circuit d'Hawaï
`Pandora`	tous les challenges

RÉGLAGES

Réglages pour des circuits rapides avec de grandes lignes droites (ex : Allemagne..). A éviter pour des petits pilotes.

ESSENCE : 2 Tours (40)
PNEU : SOUPLE
AILERON AVANT : 10
AILERON ARRIERE : 10
LEVIER : 70
SUSPENSIONS : DURE
VOLANT : 16 DEGRES

Réglages pour des circuits lents avec très peu de grandes lignes droites (ex : Bresil..)

ESSENCE : 3 Tours (50)
PNEU : Souples
AILERON AVANT : 20
AILERON ARRIERE : 20
LEVIER : 50
SUSPENSIONS : MI DURE
VOLANT : 16

NOUVEAU CIRCUIT

Gagnez le championnat mode professionnel.

MODE PROGRAMME TÉLÉVISÉ

Sélectionnez la caméra en guise de personnage.

ESSENCE ILLIMITÉE

Sélectionnez le mode Grand prix et allez dans l'écran Paddock. Réglez le niveau d'essence au plus bas et commencez la course. Votre essence sera illimitée lors de votre prochaine partie.

COURSE FANTÔME

Terminez le niveau San Marino en moins de 1 minute 23.

F1 World Grand Prix II

© Video System / Paradigm Entertainment 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOÎTIER À 7 VITESSES EN MODE GRAND PRIX

Commencez une course simple avec Schumacher ou Irvine avec les transmissions manuelles, et passez en septième vitesse dès le début. Quittez la course et faites un mode Grand Prix. Vous verrez que tous les bolides possèdent maintenant un boîtier à 7 vitesses.

FIFA 64

© EA Sports 1997

CHANGER LE LOGO

A l'apparition du logo, appuyez sur : A, B, A, B, B, A, Z. Vous pourrez alors changer les couleurs du logo.

GAGNER LE MATCH

Au cours d'un match, faites une pause. Allez dans le menu Controler Select. Déplacez votre manette sous l'icône de l'équipe adverse et reprenez votre match. Marquez alors des buts contre votre camp et attendez les dernières secondes de jeu. Avant que l'arbitre ne siffle la fin du match, retournez dans le menu Controler Select et reprenez votre équipe de départ. Vous serez assurés de gagner le match.

ANIMATIONS DE BUTS

Pour modifier les pauses de victoire lors des buts, appuyez sur C-Gauche, C-Droite, C-Bas ou C-Haut juste après un but.

FIFA 98 : En route pour la Coupe du Monde

© Electronic Arts / EA Sports 1997

+ D'INFOS FORUM

MAXIMUM DE POINTS

Allez à l'écran d'édition des joueurs. Sélectionnez l'équipe de Vancouver (USA). A la place du nom du joueur, tapez le prénom DAVE (en majuscules). Maintenant, allez dans l'équipe de votre choix et sélectionnez l'option Player Attribute : vous pourrez mettre les points de tous vos joueurs au maximum.

MOUVEMENTS TECHNIQUES

Roulette : Z + C-Bas
Passement de jambes : Z + C-Droite
Tourner autour du ballon : Z + C-Gauche
Contouner un joueur : Z ou R
Passer un joueur sans difficulté : Z + C-Haut

ACCÈS À LA PHASE FINALE

Au menu du jeu, allez dans Customise squad, puis dans Player edit. Là, allez dans l'équipe du Japon et remplacez le nom du joueur maekawa par yuji.Revenez dans les options : vous pourrez maintenant accéder au First Round et Final Round de coupe du monde sans devoir passer par les qualifications.

JOUER AVEC DES MURS INVISIBLES

Allez dans le menu Player Edit, choisissez le Pays de Galles (Wales) et entrez WARREN (respectez les majuscules) comme nom.

FIFA 99

© Electronic Arts / EA Sports 1998

EQUIPE D'ATLANTA

Remportez la coupe du Brésil en mode de difficulté "Professionnel".

TROUVER RONALDO

Ronaldo se cache dans l'équipe de l'Inter Milan sous le nom Calcio.

JOUEURS EN SD

Pour que vos joueurs soient déformés, choisissez l'équipe du Canada et inscrivez `Joe` comme nom de joueur dans l'écran d'édition de joueur. Commencez un match amical pour constater la différence.

MARQUER FACILEMENT

Lors d'un match contre l'ordinateur, mettez le jeu sur Pause, et modifier les options pour prendre le contrôle de l'équipe adverse. Lorsque l'équipe que vous contrôliez au départ est en possession du ballon, maintenez R pour voir le goal courir après la balle, et appuyez sur Start. Reprenez le contrôle de votre première équipe, et enchaînez les buts, maintenant que le goal n'est plus là.

CODES ACTION REPLAY (PAL)

`800375C3 000A`	score de 10 buts pour la seconde équipe
`800375C7 000A`	score de 10 buts pour la première équipe
`800375C3 0000`	score de 0 but pour la seconde équipe
`800375C7 0000`	score de 0 but pour la première équipe

POUR AVOIR ZIDANE DANS VOTRE ÉQUIPE (ENFIN PRESQUE...)

Zidane coute 183000 millions. Owen coute lui 163000 millions mais dispose de 3 points d'actions supplémentaires. Changez donc son nom en Zidane et achetez-le. Vous aurez ainsi économisez sur le prix mais aussi gagné des points d'actions.

Fighter Destiny 2

© Southpeak Interactive / Imagineer

+ D'INFOS FORUM

COSTUMES DIFFÉRENTS

Maintenez R lors de la sélection d'un personnage pour changer son costume.

JOUER AVEC FABIEN

Battez tous les adversaires du mode Versus jusqu'à rencontrer Fabien que vous devrez aussi battre. Pour pouvoir jouer avec lui, vous devrez choisir le "?" à la sélection des personnages.

JOUER AVEC SAMOURAÏ

Jouez en mode Versus contre le CPU avec le Ninja et battez vos adversaires en moins d'une minute

JOUER AVEC MOU

Jouez en mode Versus contre le CPU avec Adriana, choisissez le mode Rodeo et restez sur le ring au moins une minute.

JOUER AVEC CHERRY

Jouez en mode Versus contre le CPU avec Pierre, choisissez le mode survival et battez au moins 100 adversaires.

Fighters Destiny

© Ocean / Imagineer 1998

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC BORO

Pour jouer avec Boro, gagnez le jeu avec n'importe lequel des personnages.

JOUER AVEC HUSHI

Allez dans le mode Rodeo et tenez plus d'une minute face aux attaques de Hushi. Désormais, vous pourrez le sélectionner parmi les autres combattants.

JOUER AVEC JOCKER

Pour jouer avec Jocker, allez dans Record Attack, choissisez un joueur avec une étoile et allez en mode SURVIVAL. Il vous faut tenir 100 rounds.

JOUER AVEC MASTER

Pour jouer avec Master, il vous suffit de remporter le Master Challenge.

TENUE ALTERNATIVE

Maintenez enfoncée la gâchette de droite lorsque vous choisissez votre personnage pour voir sa tenue alternative.

Fighting Force 64

© Crave Entertainment / Core Design 1999

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU ET INVULNÉRABILITÉ (VERSION US)

A l'écran titre, maintenez simultanément enfoncés les boutons L + Z + C-Haut + C-Bas pendant environ 5 secondes. Si la manipulation a été correctement effectuée, vous arriverez dircetement à l'écran du choix du personnage. Appuyez sur C-Gauche ou C-Droite ou C-Bas ou C-Haut pour choisir un niveau et vous commencez avec 99% d'invincibilité.

GAGNER PLUS DE VIE

Il vous suffit de boire des sodas aux distributeurs pour récupérer un peu de vie à chaqsue fois.

CHEAT MODE

Appuyez sur Haut + C-Gauche + C-Bas + Z à l'écran titre pour avoir accès au menu des cheats.

Flying Dragon

© Natsume 1998

+ D'INFOS FORUM

MODIFIER LA DIFFICULTÉ

Pour rendre le jeu plus facile, sélectionnez l'option "Easy" et appuyez plusieurs fois vers la gauche jusqu'à ce que l'option "Very Easy" apparaisse.
De même, pour que le jeu soit plus difficile, sélectionnez l'option "Hard" et appuyez plusieurs fois vers la droite jusqu'à ce que l'option "Very Hard" apparaisse.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Bokuchin : Battez-le pendant le jeu
Ryumaou : Battez-le dans le tournoi Ryumaou
Virtual Ryumaou : Terminez le mode SD Hiryu avec Ryumaou. Recommencez jusqu'à ce que vous receviez un prix qui permette de débloquer Ryumaou sur l'écran Virtual Hiryu.

DÉBLOQUER LE TOURNOI RYUMAOU

Pour jouer dans ce tournoi, vous devez obtenir un total de 9 médailles.

Forsaken

© Acclaim / Probe 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES MODES

Mode combat et tous les niveaux : A l'écran "Press Start", appuyez sur A, R, Z, 2 fois sur C-Haut, et 2 fois C-Bas. Le message "Open Missions" doit s'afficher.
Mode Gore : Z, C-Bas, C-Haut, 4 fois C-Gauche, C-Bas
Mode Turbo Crazy : B, B, R, C-Haut, Gauche, Bas, C-Haut, C-Gauche
Mode Psychédélique : A, R, C-Gauche, Droite, Bas, C-Haut, C-Gauche, C-Bas
Mode fil de fer : L, L, R, Z, C-Gauche, Droite, C-Haut, C-Droite

CHEAT CODES

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

Adversaires gelés

R, Z, Droite, Droite, C-Haut, C-Gauche, C-Droite, C-Bas.

Arme principale illimitée

A, R, Z, Droite, C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Bas.

Arme secondaire illimitée

B, B, Z, Gauche, Gauche, C-Haut, C-Gauche, C-Droite.

Missiles Solaris infinis

B, L, L, Z, Haut, Bas, C-Haut, C-Haut.

Missiles Titan infinis

A, B, L, Haut, Haut, C-Haut, C-Haut, C-Gauche.

invisibilité

A, Z, Z, Haut, Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Bas.

A l'écran de départ lorsque l'inscription "Press Start" apparaît, faites l'une des manipulations suivantes :

Invulnérabilité

A, Z, Z, Haut, Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Bas.

Choix du niveau

A, R, Z, Haut, Haut, C-Haut, C-Bas, C-Bas.

Fox Sports College Hoops 99

© Fox Interactive / Z-Axis

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à l'écran des codes secrets qui se trouve dans le menu des options :

BUZZZ	Désactive l'horloge pour le tir
GHOST	Joueurs transparents
HOMIE	Plus de fautes comptées pour l'équipe qui reçoit
MONKEY	Nouveaux commentaires
NOFANS	Mode sans fans
NOGGIN	Grosses têtes
TEAM-Z	jouer avec l'équipe de développement
THIRTY	Partie de 60 secondes
TRAILS	Des traînées suivent la balle
Z-WOOD	?

Gauntlet Legends

© Midway / Atari

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC POJO

Pour jouer avec Pojo le poulet, entrez les mots de passe : EGG et 911.

NOUVELLES ARMES

Vous obtiendrez de nouvelles armes aux niveaux 10, 50 et 99.

Gex 3 : Deep Cover Gecko

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 1999

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

DPXMDGVXCVLCG5WFL	Terminer la première partie
C2G57FLRDQJV7FBTCN	Terminer les deux premières parties

CHEAT CODE

Allez dans le niveau secret pour obtenir les quatre clés, et entrez les mots de passe suivant sur le nouvel écran des mots de passe.

Carré, Losange, Triangle, Triangle, Etoile, Losange	8 pattes
Triangle, Cercle, Etoile, Carré, Carré, Croix	Vie supplémentaire
Carré, Croix, Cercle, Cercle, Triangle, Carré	10 vies
Carré, Etoile, Triangle, Carré, Triangle, Losange	Invincibilité
Carré, Carré, Losange, Cercle, Croix, Croix	Activer ou désactiver le temps sur l'écran "Extras"
Carré, Croix, Triangle, Carré, Etoile, Etoile	Jouer avec Alfred
Carré, Losange, Carré, Carré, Triangle, Losange	Jouer avec Cuz
Carré, Etoile, Etoile, Carré, Triangle, Triangle	Jouer avec Rex
Etoile, Croix, Croix, Cercle, Carré, Triangle	Jouer avec DracuGex
Cercle, Triangle, Carré, Etoile, Losange, Etoile	Première séquence cinématique
Losange, Etoile, Carré, Croix, Triangle, Cercle	Deuxième séquence cinématique
Croix, Losange, Etoile, Triangle, Triangle, Cercle	Troisième séquence cinématique
Etoile, Croix, Croix, Cercle, Carré, Triangle	Toutes les séquences cinématiques
Carré, Cercle, Cercle, Triangle, Croix, Croix	Choix du niveau
Carré, Triangle, Croix, Etoile, Carré, Croix	Appuyez sur Select pour écouter toutes les répliques de Gex
Carré, Carré, Losange, Cercle, Croix, Croix	Appuyez sur Select pour activer le Debug Menu

Gex 64 : Enter the Gecko

© Midway / Crystal Dynamics 1998

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

1. BXNBLCBGBVDBLCBGBD
2. B4NVNCLHBZDVNCLHBQ
3. B!PVSC5KB9FVSC5HBN
4. B!PVNC5KB9DVSC5HBZ
5. CFQB3DBLCBHBVDBNCL
6. CPRDXDVNCLGBZDVLCS
7. CPRDDDVNCLGBZDVLCB
8. CY/DSFBQCVKB5FBSC9
9. CA/3QFLRCZKV7FLTC5
10. C8!JNFVSC5JB9FVRCZ
11. C!!3MF5+C9JV/F5QCV
12. C!!3LKS+C9JV/F5QCV
13. DFVK3LBVDBMCBGBYDQ
14. DKV4ZMLWDGMWD6LXDL
15. DPWKYMVXDLLCGGVWDD
16. DYXKALBZDVFCLHBAD7
17. D4X42L52DZFWNHL3DX
18. D!Y4WLL4D9DCSHVZDZ
19. D!Y!WLL4D9DCSHVZDZ
20. FKZTRP56F6HCXJB7FS

99 VIES ET TOUS LES NIVEAUX (VERSION US)

Au menu password, entrez le code suivant : m758fqrw3j58fqrw4!. Vous aurez 99 vies et toutes les manettes, donc vous pourrez accéder à tous les niveaux.

Glover

© Hasbro Interactive 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BALLE ENNEMIE (VERSION US)

Au cours du jeu, faites : C-Gauche, C-Bas, C-Haut, C-Droite, C-Gauche, C-Gauche, C-Bas, C-Bas.

VIES INFINIES

Une fois le niveau 1 d'Atlantis fini, il ne reste plus qu'à recommencer le niveau autant de fois que l'on veut pour obtenir des vies à l'infini. Il faut récupérer un maximum de cartes du monde avec sa balle en l'ayant transformé en diamant avec R. Le nombre de points sera doublé, mais il faut faire attention à ne pas l'envoyer au risque de la casser, et de perdre une vie. Il ne faut pas oublier la vie à droite du chemin qu'il faut prendre au tout début. En l'ayant fait 2 fois, on peut gagner environ 2 à 3 vies. À noter que le nombre de chances de mourir dans ce niveau est très limité.

Golden Nugget 64

© Electronic Arts / Westwood Studios

+ D'INFOS FORUM

MAXIMUM D'ARGENT

Pariez tout votre argent dans la machine à sous, puis mettez le jeu sur Pause pendant que la roue tourne. Ensuite, changez le nom du joueur, et mettez la somme d'argent à 0. Vous recevrez de nombreux bonus sous forme de dollars, à chaque fois que vous effectuerez cette astuce.

GoldenEye 007

© Nintendo / Rareware 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PORTE INVISIBLE AU NIVEAU STACK

Dans le niveau Stack du mode multijoueur, les murs légèrement éclairés dissimulent des passages. Il suffit d'appuyer sur B à proximité pour les rendre accessibles.

TANK AUTOMATIQUE

Dans les niveaux Runway et Streets, lorsque vous devez piloter le tank, vous aurez certainement quelques problèmes de directions. Démarrez l'engin avec B et lorsque vous êtes dans la bonne direction, maintenez R de façon à avancer sans l'aide du stick analogique.

CHEAT MENU

Pour avoir différents codes dans le menu "Cheat Option", vous devez faire un temps spécial pour chaque niveau. Voici la liste des temps. Pour avoir les cheats, il vous suffit de battre le temps indiqué ci-dessous :

Mission	Temps	Cheat
Dam (SA)	2:40	Paint Ball
Facility (00)	2:05	Invincibilité
Runway (A)	6:00	Les enemis ont des grosses têtes
Surface (SA)	3:30	Grenade Launcher x2
Bunker (00)	4:00	Rocket Laucher x2
Silo (A)	3:00	Vous bougez à grande vitesse
Frigate (SA)	4:30	Pas de radar
Surface 2 (00)	4:15	Tiny Bond
Bunker 2 (A)	1:30	Throwing Knives x2
Statue (SA)	3:15	Les ennemis se déplacent rapidement
Archives(00)	1:20	Invisibilité
Streets (A)	1:45	Tous les ennemis ont des roquettes
Depot (SA)	1:40	Les ennemis se déplacent lentement
Train (00)	5:25	Silver PP7
Jungle(A)	3:45	Hunting Knives x2
Control (SA)	10:00	Munitions illimitées
Caverns (00)	9:30	RC-P90 x2
Cradle (A)	2:15	Gold PP7
Aztec*	--:--	Laser
Aztec (SA)	9:00	Laser x2
Egypt*	--:--	Golden Gun
Egypt(00)	6:00	All Guns
Toutes les missions thru Cradle	--:--	Magnum

Légende

```
(A)   Vous devez compléter ce niveau à Agent
(SA)  Vous devez compléter ce niveau à Secret Agent
(00)  Vous devez compléter ce niveau à 00 Agent
*     Vous pouvez compléter ce niveau a celui que vous voulez
--:-- Complétez ce niveau dans le temps que vous voulez
Pour activer ou désactiver les codes, allez dans "Cheat Option".
```

MINES INVISIBLES EN MULTI-JOUEURS

Dans n'importe quel niveau multi-joueurs, posez une mine télécommandée ou de proximité sur une boîte de munitions ou une arme, ensuite prenez-la. Même si elle semble avoir disparu, elle est toujours là.

PORTES INVISIBLES AU NIVEAU TEMPLE

Dans le level TEMPLE en multijoueurs, allez directement en haut où il y a un trou dans le plancher. Observez les 6 panneaux bruns qui sont sur les côtés : ce sont en fait des passages secrets que vous pouvez ouvrir en appuyant sur B.

CLÔNER UN PERSONNAGE

Pour clôner Trevelian, allez à Multiplayer et mettez le nombre de joueurs à 2. Allez choisir Trevelian et un autre personnage. Retournez au tableau Multiplayer, fixez le nombre de joueurs à 3 et faites START. Cette astuce fonctionne de la même façon avec n'importe quel personnage.

EXPLOSION DES MINES SANS MONTRE

Pour faire exploser les mines (Remote Mines) sans la montre, envoyez une mine et appuyez simultanément sur les boutons A et B pour que votre mine explose directement.

ASTUCES AU NIVEAU CAVERNS

Obtenir 2 fusils d'assaut

Choisissez le niveau des Cavernes et commencez le jeu. En arrivant en vue de la pièce où se trouve l'émetteur qui permet de contacter Jake Wade, rendez-vous sur la droite, près de la grande vitrine. Là, tirez dans une des caisses qui se trouvent sur le sol : une petite boîte apparaîtra ensuite. Tirez dans celle-ci et les suivantes jusqu'à ce que deux moniteurs apparaissent. Faites-les sauter, vous récupérez ainsi deux fusils d'assaut (toutes les caisses du niveau contiennent une arme).

Raccourci

Dans le niveau Caverns, à un moment on peut choisir de descendre d'un niveau par un escalier en fer ou de rester à la meme hauteur. Descendez, retournez-vous et avancez.Vous vous retrouvez dans une salle avec des caisses. Shootez-les et prenez les muntions. Ensuite, shootez les casiers et, comme par miracle, derrière les épaves de casiers, il y a un chemin avec un ennemi à tuer. Suivez ce chemin et vous arriverez à un endroit difficile à atteindre, surtout en mode 00.

Double RCP-90

Dans la fin du niveau Caverns, après avoir détruit les 2 tourelles dans un tunnel, continuez et vous arrivez dans une salle avec un ascenceur. Faites chemin arrière et vous serez confronté à plusieurs gardes armés de RCP-90.

ASTUCES AU NIVEAU ARCHIVE

Invisibilité

Commencez en mode multi-joueurs. Choisissez "Odd Job" dans votre certificat, allez dans au sous-sol, détruisez les cageots en métal (en silence). Ensuite, allez dans le cageot, mettez votre tête par terre et personne ne pourra vous voir.

Passage secrets

En observant bien les murs, vous remarquerez que certaines parties sont plus foncées que d'autres. Ce sont en fait des passages secrets qui vous permettent de voyager d'une pièce à l'autre. Particulièrement intéressant pour surprendre vos ennemis...

MINES VOLANTES

1ère méthode

Lorsque vous êtes dans un tableau où se trouvent des vitrines, lancez une mine sur la vitrine, ensuite prenez un fusil et tirez sur la vitre (et non pas la mine) la mine flottera comme par magie.

2ème méthode

En mode multi-joueurs, choisissez le tableau Bunker. Allez où il y a un gros écran noir. Regardez en haut, vous verrez des télévisions. Lancez des remotes mines dessus et faites-les sauter. Ensuite, quand vous poserez des mines, elles resteront dans les airs.

TUER XENIA

1ère méthode

Pour tuer facilement Xenia, posez les remotes mines sur le pont et faites-les exploser lorsque vous la voyez. Elle ne moura pas tout de suite mais il ne sufira que de quelques coups supplémentaires pour l'achever.

2ème méthode

Battre Xénia dans la jungle peut devenir un véritable problème. Quand la musique de l'affrontement commence, retournez-vous et allez sur le pont. Retournez-vous une deuxième fois et reculez tout en lachant des mines sur le pont. Quand vous êtes sur l'autre rive, guettez l'arrivée de Xénia. Quand elle est dans votre champ de vision, faites exploser les mines mais dépêchez-vous de reprendre une arme car elle risque de n'être pas tout a fait morte. Il ne reste plus que quelque coup à donner.

OBTENIR LE RC-P90 DANS LE TRAIN

Pour avoir un RC-P90 dans le train, vous n'avez qu'à tirer sur les deux dernières caisses du premier wagon.

PERSONNAGES SECRETS

Pour avoir les personnages secrets, faites la manipulation suivante à l'écran de choix des personnages (en se plaçant sur le dernier personnage) :
Maintenez L et R, et appuyez sur C-Gauche
Maintenez L et appuyez sur C-Haut
Maintenez L et R, et appuyez sur la croix Gauche
Maintenez L, et appuyez sur la croix Droite
Maintenez R, et appuyez sur la croix Bas
Maintenez L et R, et appuyez sur C-Gauche
Maintenez L, et appuyez sur C-Haut
Maintenez L et R, et appuyez sur la croix Droite
Maintenez L et R, et appuyez sur C-Bas
Maintenez L, et appuyez sur la croix Bas

FAIRE DÉFILER LES ARMES À L'ENVERS

Durant le jeu, gardez enfoncé le bouton A et appuyez sur le bouton Z : les armes défileront à l'envers.

OBTENIR UN DD44

Dans tous les tableaux où vous verrez un scientifique (niveau Facility par exemple), tirez-lui une fois dans la main. Il va se morfondre. Quand il redevient normal, tirez-lui encore une balle dans la main et va vous donner un DD44. Attention, il faut le tuer avant qu'il ne tire. Cette astuce ne fonctionne pas en mode Agent.

OBTENIR DES GRENADES

1ère méthode

Pour obtenir des grenades facilement, prenez un niveau dans lequel il y a des scientifiques. Tirez une balle dans la main ou le pied de l'un d'entre eux, puis une autre. Celui-ci sortira un D44. Evitez tous ses coups. Il sortira alors grenade. Avant qu'il ne la dégoupille, tuez-le. Vous obtiendrez des grenades. Ne fonctionne qu'en mode SA ou en 007.

2ème méthode

Dans tous les niveaux, allez près d'un ennemi. Evitez tous ses coups. Il va alors sortir une grenade. Tuez-le tout de suite et prenez sa grenade.

GILET PARE-BALLES DANS LE CENTRE DE CONTRÔLE

Dans le niveau du centre de contrôle, grimpez au second étage et avancez vers le cul-de-sac de gauche. Vous y trouverez une grille, le long du mur. Passez-la en position accroupie et récupérez une protection. Sans celle-ci vous aurez beaucoup de difficulté à passer la mission.

ASTUCES AU NIVEAU FACILITY

Se cacher dans la ventilation des toilettes

Au niveau Facility, dans les toilettes, vous pouvez vous cacher dans la ventilation. Sous la trappe de la ventilation appuyez simultanément sur les boutons R, Z, C-Gauche et Gauche. Vous vous envolerez en tournoyant dans les airs et finirez dans la ventilation. Si ça ne fonctionne pas, ajustez votre position.

Gagner facilement des armes et munitions

Au début, allez tout droit jusqu'à une grille. Posez une mine. Dès quelle explose, entrez, vous trouverez des armes et des munitions.

Comment faire 2:05 à Facility (00 Agent)

Tout le monde dit que c'est impossible.... eh bien non ! Commencez par descendre le conduit d'aération (ne tuez pas les gardes). Descendez à l'escalier, mais ne le dépassez pas sinon les guardes vont vous voir. Placez une mine à côté de la porte devant vous mais complètement à côté sinon la machine explose. Allez à la porte sous l'escalier. Faites exploser la mine. Tuez le garde avec la carte pour accéder à la machine. Pesez sur la machine, allez au grand hall avec les 3 gardes, et cherchez Dr. Droack à la salle à droite. Mettez une mine à côté de la porte, dès qu'un garde se montre, la mine explose. Si Dr. Droack n'est pas là, cherchez à la deuxieme porte a gauche. S'il n'est toujours pas là, recommencez le niveau. S'il est là, dès qu'il commence son discours continuez votre chemin, il va vous donner le décodeur quand même. Allez traverser les deux portes de suite et tournez à gauche. Vous allez voir une porte qui s'ouvre. Si vous pesez sur la machine, mais si vous prenez votre K27 Soviet (celui avec de longues balles), tirez sur la fenêtre et un garde va vous ouvrir la porte. Tuez-le et continuez. Ouvrez la porte avec le décodeur. Vous devez avoir 3 mines en votre possession. Placez une mine pour 4 bouteilles à gaz (faut mettre la mine assez haute pour que Alec (006) ne se tue pas avec l'explosion). Alec doit être assez loin de l'explosion. Après, attendez que l'objectif d'exploser les bouteilles et de parler avec Alec. Sortez. Vous pouvez même sortir avant qu'Orumov arrive.

OBTENIR DEUX ARMES DIFFÉRENTES

Pour obtenir deux armes différentes, ramassez d'abord deux armes identiques. Ensuite, prenez l'arme qui suit vos deux armes identiques. Laissez enfoncé le bouton Z. Votre arme n'aura bientôt plus de balles. Relâcher alors Z, et appuyez simultanément sur A et Z. Lâchez tout, tirez pendant environ 3 secondes. Vous aurez alors 2 armes différentes.

PASSAGES SECRETS AU NIVEAU LIBRARY

Descendez au sous-sol. Montez par l'autre escalier. Observez les murs : vous remarquerez que certaines parties sont de teintes différentes. Placez-vous devant ces parties et appuyez sur B : ce sont des passages secrets.

THROWING KNIVES AU NIVEAU BUNKER 2

1ère méthode

Dans le tableau Bunker 2, vous pouvez obtenir des throwing knives. Sortez de votre cellule et tuer le garde. Ensuite, toujours dans la salle des prisons, allez au-dessus de la bouche d'égout. Après, appuyez sur pause et choisissez comme arme la montre aimant. Mettez-vous bien au-dessus de la bouche d'égout et appuyez sur Z. Vous allez avoir les throwing knives.

2ème méthode

Choisisez le niveau Bunker 2 en mode 1 joueur. Ensuite, débutez la partie et faites Start. Choisissez votre Watch Magnet Attract. Revenez au jeu. Allez sur le côté des barreaux, face au garde et appuyez sur Z. Vous obtiendrez la Cel Key 1. Déverrouillez la porte et si vous faites cette opération très rapidement, vous obtiendrez des Throwing knives en sortant de la prison.

CONSEILS POUR POSER LES MINES

Note : ces conseils fonctionnent mieux avec des Proximity Mines en Battle Mode.

Temple

Vous avez surement remarqué que les portes sont épaisses, sombres et qu'elles se ferment verticalement. Servez-vous-en en cachant les mines sous la porte ou dans son cadre.

Complex

Dans le coin des murs, il y a souvent des passages secrets. Allez à l'intérieur et mettez votre mine contre le mur, puis dépêchez-vous de sortir.
A un endroit, vous verrez deux passerelles. Descendez en dessous et placez des Proximity Mines sous les passerelles. Quand quelqu'un passera dessus il se videra de la moitié de son énergie.

Caves

Essayez de lancer vos mines sur les poteaux, les colonnes, les stalagmites et les stalagtites : elles seront presque invisibles
et plus faciles à cacher.

Stack

Faitez comme pour le temple ou déposez-les sur les grilles du plancher.

Basement

Cachez vos mines au coin des murs, au plafond ou sur les colonnes.

Library

Les meilleures emplacements restent encore sous les portes mais sous les"ponts" est aussi une bonne cachette.

Facility

Dans les cadres de portes, les toilettes ou les escaliers. Mais, vous pouvez aussi les cacher SUR les portes.

Bunker

Mettez-les sur les portes ou bien cachées dans les escaliers. Mais il existe des places qui les rendent invisibles telles que les
lumieres ou les bouches d'aération.

Archives

Cachez les mines sur les caisses ou sur les portes des passages secrets ou encore sur le plafond.

Cavern

Sous les ponts, elles seront imprevisibles. Sur les portes, elles seront invisibles mais dans l'eau, elles seront incroyablement efficaces.

Egyptian

Sur les colonnes, le coin des murs ou les escaliers.

NE PAS SE RENDRE, AU NIVEAU SURFACE 2

Pour cette astuce, vous aurez besoin de munitions infinies et de grenades. Dans le niveau Surface 2, à la fin, devant la porte blindée menant au Bunker, envoyez une grenade dans les escaliers (au lieu de vous faire prendre comme un bleu par Ouroumov et ses sbires) de la façon suivante : accroupissez-vous devant l'entrée. Lancez votre grenade le plus loin possible (de façon à ce que l'on ne voit pas l'explosion). Descendez tout de suite après l'avoir jetée et normalement Ouroumov va voler en éclats !

TOUTES LES ARMES

Au début du niveau du barrage, laissez appuyées les touches A et B puis faites L+R+Z cinq fois pour obtenir toutes les armes.

NIVEAU EGYPTIEN

Terminez le jeu en difficulté agent 00 pour obtenir ce nouveau niveau.

INVINCIBILITÉ

Appuyez sur L + Bas, R + C-Droite, R + C-Haut, L + Droite, L + C-Bas, R + C-Haut, L + Droite, R + Bas, L + Gauche, L + R + C-Droite pendant le jeu.

MUNITIONS MAXIMUM

Appuyez sur L + R + C-Droite, R-Haut + R-Bas + R-Bas, L + R + C-Droite, L + R + Gauche, R + Bas + Haut, L + R + C-Droite puis R + Gauche durant la partie.

INVISIBILITÉ

Appuyez sur R + C-Gauche, L + R + C-Haut, L + R + Gauche, L + R + Haut, R + Haut, L + C-Gauche, R + C-Haut, L + C-Bas, L + R + Gauche, R + Droite pendant la partie.

BOND MINIATURE

Appuyez sur L, R, Bas, R, Bas, R, C-Bas, Gauche, R, C-Gauche, L, R, C-Bas, Droite, Bas, R, C-Bas,R, Droite au menu des cheats.

PASSER LE FOSSÉ

Lorsque vous arrivea au fossé (Aztec), tuez les gardes (pas celui du haut), et foncez plutôt vers le vide du fossé sans vous arrêter et rapidement, de préférance en zigzagant, pour ne pas vous faire tirer de ssus. Lorsque vous tomberez, continuez a avancer et vous devriez remonter et être en excellente position pour tuer le garde d'en haut.

PINCEAU

Mettez-vous en mode Multijoueur et choisissez une partie avec des sniper riffle. Récupérez-en un sans avoir blessé aucun ennemi ni pris aucune munition et appuyez deux fois sur A. Vous pourrez alors vous battre avec un pinceau.

DRAPEAUX INVISIBLES

En mode Tag Flag, ne sélectionnez aucune arme et maintenez Z appuyé quand vous prenez le drapeau. Le drapeau sera invisible jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton.

MISSION 1 NIVEAU 3

Dès le début du niveau, allez prendre la clef et revenez au départ. Vous trouverez un tank. Montez dessus (avec B) et foncez vers l'avion ou neutralisez les mitrailleuses avec le canon.

TOUTES LES ARMES

Appuyez sur L + R + Bas, L + Bas, L + C-Droite, L + R + C-Gauche, L + Bas, L + C-Bas, R + Bas, L + R + C-Droite, R + Haut, L + C-Gauche pendant la partie

Gt 64 Championship Edition

© Ocean / Imagineer 1998

+ D'INFOS FORUM

DÉPART RAPIDE

Pour prendre un super départ, il faut appuyer sur l'accélérateur lorsque la lumière passe au jaune.

MODE MIROIR

Pour pouvoir jouer avec les circuits en sens inverse, il suffit de gagner le championnat en mode Facile.

Harvest Moon 64

© Natsume / Pack-In

+ D'INFOS FORUM

DIALOGUES PLUS RAPIDES

Appuyez sur A ou B pendant les dialogues pour qu'il défilent plus vite.

SUPPRIMER LES RALENTISSEMENTS

Lorsque vous vous trouverez dans les enclos de vaches, de poules ou de moutons, le jeu accusera sûrement quelques ralentissements. Pour les éviter, vous devrez ouvrir les enclos en ôtant au moins un morceau de bois.

LA RECETTE DE LA GRAND-MÈRE D'ELLI

Ne parlez pas à la grand-mère le jour du festival de printemps. Car elles mourrait et vous n'auriez plus accès à sa recette.

BAIE DE LA PLEINE LUNE

En automne, entre le 10 et le 12, rendez-vous au restaurant dans les montagnes. inspectez entre les deux arbres, vers le bas à droite. Vous y trouverez un baie de la Pleine Lune.

FRAISES

Construisez une serre et allez chez le fleuriste. Vous trouverez es graines de fraises pour 500 G.

RENDRE LES FILLES HEUREUSES

Faites plaisir aux filles en leur offrant les choses qu'elles aiment.
Eli apprécie le lait, les poissons et les oeufs. Anne aime particulièrement le maïs, les tartes et la laine. Karen adore les fraises, les tomates et les baies. Et Maria raffole des choux et des gâteaux. Vous pouvez aussi donner des fleurs à chacune d'entre elles.

SE MARIER

Choisissez la fille que vous voulez. Dancez ensuite avec elle au festival, donnez-lui des cadeaux et soyez très gentil avec elle. Lorsque le coeur en bas à droite de l'écran est rose, allez à la boutique de Rick et achetez une plume bleue. Si tout ce passe bien, vous vous marierez le dimanche suivant. Attention : vous devez avoir fait construire une cuisine et une salle de bain avant de pouvoir acheter la plume bleue !

L'ESPRIT DE LA LUNE

Rendez-vous à l'étang de la forêt (prés de la maison des travailleurs pendant la nuit, 2quipez-vous d'un légume et montez sur le pont, Presse le bouton A, un esprit exaucera votre souhait,

BIEN DÉBUTER

Pour bien démarrer, rendez-vous dans la forêt et récupérez des fruits et légumes tous les jours de manière à pouvoir vous acheter une poule. Un bon moyen d'améliorer ses compétences est d'utiliser régulièrement ses outils, même dans le vide.

Hercules : The Legendary Journeys

© Titus / Player 1 2000

+ D'INFOS FORUM

RETROUVER DE LA VIE

Si votre jauge de vie commence à descendre dangereusement, allez récupérer de l'énergie en cassant des tonneaux, puis entrez dans une grotte ou dans un bâtiment, et ressortez aussitôt. Les tonneaux seront réapparus, et vous pourrez renouveler l'opération jusqu'à ce que votre jauge de vie soit à son maximum.

Hexen

© GT Interactive / Software Creations 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu et appuyez sur C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite. Une option cheat apparaîtra à l'écran. Entrez alors l'un de ces codes selon l'effet désiré :
Choix du niveau : C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, C-Bas, C-Haut.
Invulnérabilité : C-Gauche, C-Droite, C-Bas.
Mort instantannée de l'ennemi : C-Bas, C-Haut, C-Gauche, C-Gauche
Passe-muraille : C-Haut 20 fois, puis C-Bas
Plein de santé : C-Gauche, C-Haut, C-Bas, C-Bas
Toutes les armes : C-Droite, C-Haut, C-Bas, C-Bas
Toutes les clés : C-Bas, C-Haut, C-Gauche, C-Droite
Tous les objets : C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Haut

CODES ACTION REPLAY

```
8113F11C FFFF
```
Invincibilité

Hey You Pikachu !

© Nintendo / Ambrella

ZONES SECRÈTES

Dans Ochre Woods

Repèrez la colline qui paraît différente des autres et traversez-la pour trouver des objets cachés.

Dans Field Trip part 2

Allez vers l'arbre le plus grand et demandez à Pikachu de vous rejoindre. Maintenant vous pouvez entrer dans l'arbre et trouver le magasin de Abra.

TROUVER UN TOGEPI

Dans Ochre Woods, trouvez la grotte à la lisière du bois. Demandez à Pikachu de jeter un oeil dans la caverne. Il y verra un oeuf de Togepi. Abra viendra et prendra l'oeuf pour le mettre dans son magasin. Allez au magasin régulièrement et l'oeuf éclora.

CRUCHE D'ARROSAGE

Dans Field Trip part 2, vous pouvez acquérir une cruche d'arrosage qui pourra servir trente fois.

L'ÉPÉE DE PIRATE

Dans les défis de Pikachu, choisissez Cobalt Island (Treasure Hunt part 2). Dirigez vous de l'autre côté de l'île et vous trouverez un chemin qui mène au fort des pirates. Empêchez Pikachu de trouver le trésor et demandez-lui de faire une attaque foudre sur le canon qui pointe à l'opposé du coffre. Quand la fumée disparaitra, tous les coffres seront visibles et vous pourrez suivre les panneaux. Vous trouverez ainsi l'épée de pirate.

Holy Magic Century

© Konami 1998

+ D'INFOS FORUM

EVITER FACILEMENT UNE ATTAQUE

Lorsque vous vous battez avec un adversaire qui utilise un sort ROCK LVL.1, rapprochez-vous le plus possible de celui-ci. Si vous êtes assez proche, la roche passera au-dessus de vous sans vous causer le moindre dommage.

PLUS DE MAGIE

Lorsque vous trouvez un cristal d'élément, appuyez simultanément sur les 4 boutons C. Vous devriez avoir 4 éléments.

BIEN FINIR LE JEU

Pour finir le jeu, vous devrez avoir toutes les gemmes magiques (50 pour chaque élément). Si ce n'est pas le cas, vous ne verrez pas la véritable fin, et devrez recommencer. Pour éviter ce désagrément, avant le dernier niveau, combattez des ennemis jusqu'à tout avoir. Attention : en plus, le jeu doit être fini en moins de 10 heures !

SANTÉ RETROUVÉE

Quand vous êtes fatigué, rendez-vous dans un hôtel et dites que vous voulez y passer la nuit. Puis, allez à l'écran de sauvegarde, mais appuyez sur B pour en sortir. Vous aurez retrouvé toute votre énergie.

Hot Wheels : Turbo Racing

© Electronic Arts / Stormfront Studios 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des mots de passe suivants :

Voitures et pistes bonus

`99T8DTY8VD D7BDDDDDD2`
Ou alors, remportez la coupe Hot Wheels.

Voitures cachées

`9PTNPTFN6P NMQPPNPPPL`

Hybrid Heaven

© Konami 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Terminez d'abord le jeu dans le mode de difficulté le plus avancé, puis faites l'une des manipulations suivantes à l'écran titre :

Jouer avec le President Weller

L, R, L, R, Start

Jouer avec un Alien

L, R, L, R, Z

Hydro Thunder

© Eurocom / Midway 2000

+ D'INFOS FORUM

PISTE DES CATACOMBES

Terminez toutes les course en difficluté Hard.

Iggy's Reckin' Balls

© Acclaim / Iguana Entertainment 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran titre, appuyez simultanément sur R et Z pour accéder au cheat menu. Là, entrez l'un des codes suivants :

2ROKTOO	Effet du moteur graphique de Turok 2
2TIMES	Mode turbo
GOBABY	Turbo maximum
GOOEYGOOGOO	Mode slime (colle)
HAPPYHEADS	Tous les personnages (sauf 1)
ICEPRINCESS	Plateformes de glace
JUMPAROUND	Choix du niveau (faire Pause pour y accéder)
MICROBALLS	Reckin' balls minuscules
NONSTOP	Les reckin' balls roulent
ROLFHARRIS	Mode contour (noir et blanc)
SWOPSHOP	Mode Mix and Match
TOOMUCHPIE	Mode gras + comportement des balles en conséquence

Au cours du jeu, faites Start pour accéder à l'écran qui active/désactive chaque code.

In-Fisherman Bass Hunter 64

© Take 2 Interactive

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

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

ALLDCASH	Argent supplémentaire
ALLDLAKES	Tous les lacs
BAGDSNAGS	Pas d'accrochages
FISHMAN	?
GIMMEDFISH	?
GIMMEDVIEW	Vue différente
HAPPYFISH	Poisson plus actif
HEADADBIGA	Les pêcheurs ont de grosses têtes
HYPERBOAT	Bateau rapide
IWINIWIN	Gagne le tournoi en cours
MONDOFISH	Gros poisson
NOCOMP	Enlève le pêcheur concurrent
NOPENALTY	Pas de pénalité pendant un tournoi
RUBADUBDUB	?
SILLYSOUND	Son étrange
SUPERLURE	Poisson facile à prendre
SUPERSTRING	Ligne incassable
WHATADRAG	Bateau lent
WHEREDFISH	Moins de poisson

Indiana Jones et la Machine Infernale

© Nintendo / LucasArts 2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

ABSPANN	Voir les crédits
ANCIENT	VOir des dessins préparatoires
CHEESE!!	Voir l'équipe de développement
FORGEOFF	Choix du niveau
MUCKE	Test son
REALHARD	Mode expert

NIVEAU SECRET

Pour débloquer le niveau caché "Retour au Pérou", obtenez plus de 1500 points de QI.

RENCONTRE DU TROISIÈME TYPE

Utilisez le fouet pour libérer la balle de pierre du mur du nioveau bonus. Descendez et traversez la salle des serpents. Escaladez le grand mur et sautez sur le rebord où était situé la pierre. Poussez les boutons sur la droite dans cet ordre : 4, 5, 3, 1, 2. Une porte devrait alors s'ouvrir et vous devriez alors voir une scène de Rencontre du troisième type. Regardez par la fenêtre pour voir un OVNI.

Indy Racing 2000

© Atari / Paradigm Entertainment 2000

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES VOITURES ET TOUS LES CIRCUITS

Commencez une partie en mode coupe d'or et entrez YOU DA MAN comme nom.

MODE GALLERY

Commencez une partie en mode coupe d'or et entrez WOODY COOKIES comme nom.

International Superstar Soccer 2000

© Konami / KCEO 2000

+ D'INFOS FORUM

GROSSES TÊTES

A l'écran titre, appuyez sur C-Bas, C-Bas, C-Haut, C-Haut, C-droite, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, puis maintenez Z et appuyez sur Start.

International Superstar Soccer 64

© Konami / KCEO 1997

+ D'INFOS FORUM

SIX NOUVELLES ÉQUIPES

A l'écran de présentation, faites : Haut , L , Haut , L , Bas , L , Bas , L , Gauche , R , Droite , R, Gauche , R , Droite, R , B , A , et Z + START.

GROSSES TÊTES

A l'écran de présentation, faites : C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, B, A , et Z + Start.

CHANGER LES MAILLOTS

Au moment de choisir votre équipe, appuyez sur C-Gauche et vos maillots changeront de couleur.

EQUIPES SUPPLÉMENTAIRES

Sur l'écran titre, appuyez sur Haut, L, Haut, L, Bas, L, Bas, L, Gauche, R, Droite, R, Gauche, R, Droite, R, B, A. Maintenez Z et appuyez sur Start. Vous entendrez alors "What an incredible comeback !". Dans la sélection des équipes, choisissez "All Stars" pour avoir accès aux équipes Euro Stars A, Euro Stars B, Asian Stars, African Stars, All American Stars et World Stars. Normallement, ces équipes ne sont disponibles qu'une fois le championnat remporté. Dans la cersion japonaise du jeu, seules deux équipes supplémentaires sont disponibles.

GROSSES TÊTES

Sur l'écran titre, appuyez sur C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, B, A. Maintenez Z et appuyez sur Start. vous entendrez alors "Goal !" pour confirmer que le code fonctionne correctement.

International Superstar Soccer 98

© Konami / KCEO 1998

+ D'INFOS FORUM

EQUIPES CACHÉES

A l'écran titre, faites : Haut, L, Haut, L, Bas, L, Bas, L, Gauche, R, Droite, R, Gauche, R, Droite, R, B, A, et maintenez C-Bas enfoncé lorsque vous pressez Start.

CRÉER DES JOUEURS SPÉCIAUX

Pour pouvoir créer des joueurs spéciaux (clowns, hommes bleus, etc...), il faut finir la "International Cup" dans n'importe quel niveau de difficulté.

GROSSES TÊTES

A l'écran titre (là où est inscrit "Press start"), faites : C-Bas, C-Bas, C-Haut, C-Haut, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, B, A, puis simultanément Z + Start. Un rire confirmera l'activation du code.

International Track & Field : Summer Games

© Konami 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en respectant les majuscules et les minuscules. Un son confirmera la bonne saisie du code :

Mode championnat

L.a.	Pole vault
Montreal	Epreuves supplémentaires

Mode Trial

Helsinki	Mode or
L.a.	Mode bleu
Mexico	Mode vert
Moscow	Mode or
Munich	Mode argent
Roma	Mode bronze
Sydney	Mode métal
Tokyo	Mode rouge

JOUEURS MÉTALLIQUES

Choisissez l'un des pays suivants et le nom correspondant en mode Trial :

Pays	**Nom**
France	Atlanta
Canada	Montreal
USA	L.a
Australia	Sydney
China	Seoul
Japon	Tokyo
Great Britain	Athens
Italia	Roma
Kenya	Mexico
Russia	Moscow
Spain "ESP"	Helsinki
Germany	Munich

J-League Eleven Beat 1997

© Hudson Soft

+ D'INFOS FORUM

MODE EXPERT

Sur l'écran titre, appuyez sur C-Haut, C-Haut, C-Haut, C-Haut, C-Droite, C-Droite, C-Droite, C-Droite, C-Droite, C-Droite, C-Bas, C-Bas, C-Gauche, C-Gauche. Vous entendrez alors un cri pour vous indiquer que vous êtes passé en mode expert.

STADE ENNEIGÉ

Remportez le mode J-League, puis créez une équipe. Commencez le mode tournoi et indiquez les 4 premières lettres du tournoi comme cela "ha-do-so-n". Le stade enneigé sera alors déverrouillé dans le mode tournoi. si vous remportez le tournoi, il le sera dans tous les autres modes.

Jeopardy!

© GameTek

+ D'INFOS FORUM

PLUS D'ARGENT

Après avoir répondu correctement à une question, faites L, R, L, L, L, R, R, C-Bas, C-Haut.

NOUVEL HÔTE

Vous devez faire R, R, L, R sur l'écran des options.

Jeremy McGrath Supercross 2000

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MENU

Pour accéder au menu de cheat, faites L, C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Haut, C-Bas sur l'écran principal des menus.

FAIRE UN BACKFLIP

Sautez d'une rampe en maintenant la diagonale Droite-Haut et le bouton C-Gauche.

ETRE INVISIBLE

Entrez le code `INVISORIDER`.

Jet Force Gemini

© Nintendo / Rareware 1999

PREMIÈRE CONFRONTATION AVEC MIZAR

Pour cette première confrontation, vous êtes aux commandes de Lupus. Pour vaincre Mizar, vous devez viser la tête et tirer lorsqu'il explose. Utilisez d'abord vos missiles puis terminez avec la mitraillette. Après l'avoir vaincu, vous allez devoir parcourir une seconde fois les niveaux pour trouver les 11 parties du vaisseau spatial et sauver tous les nounousses.

COMBAT FINAL CONTRE MIZAR

Visez le dos de Mizar et tirez un mmissile à tête chercheuse lorsqu'il s'éloigne. Il est impératif de ne jamais se faire toucher par son rayon laser (le combat est long et difficile). Sautez par-dessus au bon moment, et évitez la pince en bougeant de droite à gauche puis sautez pour éviter l'onde de choc. Economisez vos missiles et gardez la mitraillette pour la fin. Vous devrez ensuite atteindre le centre de l'astéroïde avec Floyd.

LES 11 MORCEAUX DU VAISSEAU SPATIAL

GOLDWOOD-Pavillon

Dans la zone marécageuse, passez la porte pour sauver deux nounousses et récupérer une partie du vaisseau.

SS ANUBIS-Passage

Utilisez le jetpack pour atteindre les hauteurs du niveau. Dans la grande salle, vous verrez une porte à droite qui mène à Midge. Ce personnage vous donnera une pièce du vaisseau.

TAWFRET-Pont

Prenez Vela et plongez dans l'eau autour de l'île. Vous trouverez une grotte sou-marine qui renferme un morceau du vaisseau.

ICHOR-Base militaire

A partir de la salle où les fourmis menacent les trois nounousses, utilisez le jetpack pour atteindre l'une des deux entrées en hauteur et trouver un morceau du vaisseau.

VAISSEAU MERE-Transporteur

Juste avant la fin du niveau, vous devez marcher sur la lave avec Julo pour atteindre une cachette qui recèle un fragment de vaisseau.

RITH ESSA-Mine

Utilisez le socle pour vous transformer en nounousse et allez voir la taupe pour obtenir une pièce du vaisseau.

ESCHEBONE-Cortex

Dans la salle du cerveau, utilisez les capacités de Lupus pour sauter de plate-forme en plate-forme et obtenir un élément du vaisseau.

PALAIS DE MIZAR-Lobby

Course de Mizar

Rampez dans l'entrée près de la grande pyramide et entrez dans la petite pyramide que vous apercevrez. Utilisez le jetpack pour atteindre le socle et vous transformer en fourmi. Prenez un véhicule et gagnez la course.

Dernier morceau

Si vous revenez ici en ayant sauvé tous les nounousses, vous obtiendrez une pièce du vaisseau spatial.

CARRIERE-Point de chute

Vous devez tirer sur les pierres vertes que fait tomber un nounousse pour les projeter au-dessus de la machine. Après quelques minutes, attendez la fin de la cinématique et revenez voir Magnus pour récupérer une pièce du vaisseau.

RUINES AQUATIQUES-L'île perdue

Parlez à l'ours et échangez les protections pour les oreilles obtenues lors de la séquence Floyd du SS ANUBIS contre une partie du vaisseau.

MODE COURSE EN MULTI-JOUEURS

Dans "Mizar's Palace", et lorsque vous avez upgradé votre armure, allez dans la pyramide où se trouve une grande colonne. Utilisez le jetpack pour aller en haut de cette colonne. Là, transformez-vous en insecte (sur la plate-forme, faites A) et passez la porte. Vous trouverez alors un petit vaisseau de course, caché derrière un mur. Embarquez dedans et finissez premier dans la course. Vous aurez alors la chance de faire des courses en mode multi-joueurs. Vous pourrez libérer d'autres parcours plus tard dans le jeu.

BONUS

Si vous tuez un certain nombre d'adversaires et que vous récupérez leur tête, vous pourrez débloquez les bonus suivants :
Avec 100 têtes : Sang arc-en-ciel
Avec 200 têtes : Juno, Vela et Lupus deviennent des enfants.
Avec 300 têtes : Transforme les fourmis bleues en bonhommes de neige

Ken Griffey Jr.'s Slugfest

© Nintendo / Rockstar Games

+ D'INFOS FORUM

EQUIPES SECRÈTES

Au menu principal (Exhibition, Saison...), laissez Exibition en rouge et appuyez simultanérment sur les quatre boutons C, jusqu'à ce que vous entendiez un son. Ensuite, allez dans Exhibition. Près des équipes d'étoiles, vous trouverez deux équipes secrètes.

HOME RUN

Quand c'est au tour de Ken Griffey Jr d'être à la batte, faites : Avant, Avant, Arrière, Arrière, Arrière, Avant, Avant et si vous frappez la balle, vous ferez automatiquement un home run.

CHEAT CODES

Créez un joueur avec l'un des noms suivants pour obtenir l'effet correspondant :

`CODE BIGFEET`	Grands pieds
`CODE EMOTIONS`	Equipe secrète
`CODE INVISIBLEMAN`	Equipe invisible
`CODE LIDDLELEAGUE`	Equipe de petits
`CODE PHATTBATT`	?
`CODE STEAMROLLED`	?
`CODE SUPERHUMAN`	Super joueur
`CODE TOOTHPICK`	Equipe maigre
`CODE WEEBLEMAN`	?

Killer Instinct Gold

© Nintendo / Rareware 1997

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC GARGOS

A l'écran titre, attendez de voir apparaître le profil d'un personnage et appuyez sur : Z, A, R, Z, A, B. Si vous avez entré le code correctement, vous allez entendre rire Gargos. Allez à l'écran de sélection de votre personnage et Gargos sera disponible (notez que Gargos n'est pas disponible dans tous les modes de jeux).

PLATE-FORME SKY STAGE

Pour vous battre sur la plate-forme Sky Stage (on peut tomber en bas en tout temps), allez à l'écran de sélection de votre personnage. Avant que le joueur 1 et le joueur 2 aient appuyé sur quoique ce soit, tous les deux doivent appuyer en bas sur le joystick et medium kick. Ce code est aussi une bonne façon de se rendre rapidement à Gargos : battez le joueur 2 (le joueur 2 ne doit pas continuer une fois battu). Alors, les autres combats, à l'exception de celui contre Gargos, se feront sur cette plateforme.

CHOIX DU TABLEAU ET DE LA MUSIQUE

Ce code ne fonctionne qu'à 2 joueurs. Le premier qui appuiera en haut ou en bas sur le joystick et sur un bouton choisira l'endroit du combat, et le second la musique.

TOUTES LES OPTIONS

Pour obtenir toutes les options, appuyez sur Z, B, A, L, A, Z, pendant l'intro de l'histoire.

TOUS LES UNIFORMES

Une fois que les profils des combattants sont à l'écran, effectuez la manipulation suivante : Z, B, A, Z, A, L.

HIGH SCORES

Pour visualiser la page des High Scores, appuyez sur Z à l'écran principal des menus.

RANDOM

Pour que votre personnage soit sélectionné aléatoirement, appuyez sur Haut et Start simultanément.

Kirby 64 : The Crystal Shards

© Nintendo 2001

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX MODES

Récupérez tous les cristaux du jeu pour débloquer les modes Boss Battle et View the movies.

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Pour obtenir une vie supplémentaire, récupérez l'étoile qui se trouve au début du jeu. Apuyez sur Start, puis choisissez "Try again". Allez au même niveau et retournez encore à l'étoile. Répétez cette manipulation aussi souvent que nécessaire.

Knife Edge : Nose Gunner

© Infogrames / Kemco 1999

+ D'INFOS FORUM

NIVEAU DE DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Au logo Kemco, maintenez enfoncés les boutons L, R, et C-Haut. Puis, faites : C-Droite, C-Gauche, B. Un nouveau mode de difficulté sera alors disponible : le mode Super Hard.

CHOIX DU NIVEAU

Sélectionnez le mode Story ou le mode Team. Puis, maintenez enfoncés les boutons C-Gauche + C-Droite + C-Haut + C-Bas + R et appuyez sur Droite, Haut, Gauche, Bas quand le numéro du niveau s'affiche.

Knockout Kings 2000

© EA Sports 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GANTS GÉANTS

Mettez le jeu en pause puis appuyez sur C-Haut, C-Bas, C-Haut, C-Haut, C-Bas.

GROSSES TÊTES

Mettez le jeu en pause et appuyez sur C-Droite, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, C-Gauche.

SUPER PUNCH

Appuyez sur A + B + R et la direction dans laquelle vous voulez donner le coup.

K.O. FACILE

Appuyez sur R + L + A quand votre jauge de puissance est pleine.

Kobe Bryant In NBA Courtside

© Nintendo / Left Field 1999

+ D'INFOS FORUM

JOUER DANS DES DÉCORS DISCO (VERSION US)

Faites une pause au cours du jeu, puis : A, C-Haut, Bas, Haut, C-Bas, R, R, B, C-Droite, C-Droite et Z.

EQUIPES CACHÉES (VERSION US)

Maintenez le bouton L enfoncé, et choisissez une "pre-season" avec le bouton A. Ensuite, à l'écran de sélection des équipes, allez toujours sur la droite, et 3 équipes nouvelles devraient apparaître : Nintendo Team, N64 Team et Left Field Team.

Le Monde ne Suffit Pas

© Electronic Arts / Eurocom 2000

+ D'INFOS FORUM

MUNITIONS INFINIES

Pour avoir des munitions infinies, faites la manip suivante dès le début du premier niveau.
R, L + A + B, C-Haut, C-Droite + A + B, R + L, A + C-Gauche.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution est celle du mode Agent. En mode Agent Secret et Agent 007, les objectifs ne diffèrent que de très peu, les principales différences sont au niveau de vos munitions, de votre endurance et de la résistance et dextérité des ennemis.

Mission 1 : Le Messager

Après avoir parlé avec la réceptionniste de la banque, allez à droite, dans le petit couloir et ouvrez la porte. Avancez et ouvrez la nouvelle porte. Dans la nouvelle salle avec des coffres forts, ouvrez la première porte à droite. Dans la petite pièce, ouvrez la mallette pour retrouver votre équipement, c'est-à-dire votre Pistolet et une carte de Rendez-vous. Revenez à l'accueil de la banque puis allez dans le couloir derrière le bureau de la réceptionniste. Montrez la carte de rendez-vous au garde pour pouvoir franchir le portail. Après les différentes cinématiques, restez dans le bureau, attendez que l'homme se relève pour l'abattre, puis sortez par la porte noire à côté du bureau. Traversez le couloir avec l'escalier puis ouvrez la nouvelle porte. Tuez les deux gardes puis approchez-vous des ascenseurs à votre gauche. Tuez un nouveau garde et ouvrez la porte à votre droite. Refroidissez deux surveillants et entrez dans la nouvelle salle. Tuez encore un garde puis approchez-vous du coffre-fort sur votre droite. Utilisez le Gadget Perce-Coffre disponible dans votre inventaire pour l'ouvrir. Vous récupèrerez alors la carte à puce. Faites ensuite demi-tour, puis de retour vers les ascenseurs, allez à gauche, au bout du couloir, puis utilisez la carte à puce pour ouvrir la porte de gauche. Approchez-vous du clavier à côté du portail fermé et utilisez votre Gadget décrypteur afin d'ouvrir ce portail. Puis récupérez la mallette d'argent. Ressortez ensuite puis empruntez l'un des deux ascenseurs pour descendre. Rangez votre arme puis allez tout droit, ouvrez la porte, passez la zone de sécurité sans vous soucier des gardes puis sortez de la banque.

Mission 2 : La Rançon de King

Sortez du bureau, une porte explose, sortez dans le couloir et tuez les attaquants, ils sont vêtus de noir (attention à ne pas toucher vos adjuvants). Allez à droite, puis encore à droite au bout du premier couloir. Rentrez dans la salle de droite pour trouver un gilet pare-balles. Puis ressortez de la salle, et allez dans la direction opposée, jusqu'au bout du couloir. Entrez dans la salle à gauche puis activez le système à droite pour fermer les volets métalliques et ainsi sécuriser cet étage. Retournez ensuite là où vous avez trouvé le gilet pare-balles, allez au bout du couloir, puis à droite. Tuez les ennemis tout en descendant les escaliers. Arrivé en bas, l'escalier explose, tuez les deux gardes qui descendent le long des câbles, puis sortez. Avancez toujours tout droit puis tournez à droite dès que vous êtes bloqué. Dans la nouvelle salle, après l'avoir nettoyée, activez les diffuseurs d'eau. Ressortez ensuite de cette salle, allez en face puis tournez à gauche au bout du couloir. Utilisez votre emprunte pour ouvrir la porte puis utilisez la console pour sécuriser le rez-de-chaussée. Ressortez, allez vers le plan du niveau, puis avancez jusqu'à l'accueil de l'immeuble. Utilisez à droite de l'accueil votre emprunte pour ouvrir la porte. Avancez, puis après l'explosion, rentrez dans le coffre

fort. Vous retrouverez Sir Robert King. Ressortez ensuite et retournez vers l'escalier par lequel vous êtes arrivé pour voir le mur trouvé. Après la cinématique, fin du niveau.

Mission 3 : Poursuite sur la Tamise

Avancez en suivant la tueuse, méfiez-vous du bâteau qui passe, puis montez les escaliers. Avancez, montez de nouveaux escaliers puis allez à gauche, tuez les gardes dans le camion bleu, avancez encore en tuant les nouveaux soldats, méfiez-vous, il y en a un caché dans la maison, derrière des vitres. Allez justement derrière cette maison pour prendre un fusil-harpon. Ressortez puis avancez prudemment et dès que vous apercevez des soldats en hauteur, tuez d'abord celui à droite puis celui à gauche. Vous libèrerez ainsi les otages. Prenez tout de même garde à ne pas les toucher. Allez ensuite à droite dans le tunnel, avancez, tuez les deux gardes, traversez le quai puis entrez dans le hangar. Dans le hangar, tournez-vous vers l'extérieur pour tuer le garde en face de vous, sur un pont. Puis avancez dans le hangar, tuez le soldat et montez à l'étage supérieur grâce aux caisses. Tuez les gardes puis sortez du hangar. Allez à droite, descendez l'escalier puis rentrez dans le tunnel. Avancez en anéantissant les ennemis puis sortez par la porte. Avancez dans la nouvelle pièce, tuez le garde en hauteur, puis utilisez le grappin dissimulé dans votre montre sur la zone jaune sur le plafond du hangar. Montez ensuite le long du fil et faites un saut sur la plate-forme en hauteur. Sautez de caisse en caisse pour aller de l'autre côté du hangar afin de récupérer un gilet pare-balles. Puis faites demi-tour de l'autre côté et sortez. Traversez la nouvelle salle, sortez puis allez dehors en vous laissant tomber sur le pont inférieur. Allez à droite, tuez les deux gardes. Avancez le long de la passerelle puis montez l'escalier à droite. Avancez sans attaquer aucun garde pour éviter de tuer la tueuse, même si vous vous faites toucher, et descendez dans le métro.

Niveau 4 : Soulèvement dans le Métro

Descendez les escaliers, avancez, allez à gauche. A l'accueil du métro, tuez les deux soldats en évitant les pertes civiles. Allez ensuite derrière l'accueil, descendez les escaliers, tuez les ennemis et prenez le gilet pare-balles. Remontez, puis allez à droite, descendez au niveau inférieur via les escaliers et tuez les ennemis à droite. Allez ensuite à gauche, puis à droite et tuez 2 soldats pour libérer des otages. Puis descendez les nouveaux escaliers. Avancez en tuant les ennemis et en évitant les civiles pour arriver sur le quai du métro. Nettoyez le quai puis attendez qu'une navette soit passée pour aller rapidement dans la direction d'où elle venait. Avancez un peu sur le chemin de fer et prenez la porte à droite avant que la nouvelle navette ne passe et vous écrase. Traversez la nouvelle pièce, sortez sur le nouveau chemin de fer et rentrez dans la navette à droite. Tuez le soldat, et ressortez de l'autre côté de la navette. Remontez sur le quai, avancez puis allez à gauche. Tuez les soldats, puis rentrez dans les toilettes de droite. Tuez les ennemis puis fouillez les toilettes. Vous trouverez alors la bombe sur une cuvette. Utilisez votre kit de désamorçage en pointant sur la bombe et en effectuant de petits acoups pour la désamorcer sans qu'elle explose. Ensuite, ressortez des toilettes et allez à droite. Passez par les trous dans les murs, et arrivé à une porte de sortie, tirez sur le cadenas pour l'ouvrir. C'est alors qu'un morceau d'escalier explose. Montez un peu l'escalier, tuez le soldat et sautez sur l'autre partie de l'escalier (sautez bien au bout de la plate-forme pour ne pas retomber dans le vide). Continuez à monter en éliminant les ennemis, ouvrez la nouvelle porte après avoir fait exploser le cadenas, puis une fois dehors, courez en direction de la montgolfière pour vous accrocher à la corde avant qu'il ne soit trop tard.

Niveau 5 : Réception glaciale

Ce niveau est plus un mini-jeu. Il s'agit d'une descente en ski avec pour seul objectif de détruire deux réserves de carburants (en tirant sur les tonneaux situés devant) situées le long de la descente en ski. Bien sûr essayez de tuer un maximum d'ennemis pour obtenir des munitions et de meilleures armes. Vous pourrez aussi trouver plusieurs gilets pare-balles. Vers la fin du niveau, lorsque vous arriverez devant une rangée d'une dizaine de tonneaux, détruisez-les sinon ce seront vos poursuivants qui le feront lors de votre passage...

Niveau 6 : Surveillance de Nuit

Activez vos lunettes à rayons X et sortez sur votre balcon. Sautez à gauche par dessus la rampe et descendez sur la terre ferme. Allez en face de vous puis à droite en vous cachant derrière les buissons. Puis passez par le porche pour arriver vers la piscine. Allez à gauche et passez derrière le garde, puis contournez la piscine par la gauche pour sortir de l'autre côté. Dans le nouvel endroit, cachez-vous derrière les buissons de gauche pour avancer, puis arrivé au bout, rapprochez-vous du manoir pour y entrer. Avancez dans la salle à manger et posez un écouteur sur le téléphone à l'entrée, puis avancez sans vous soucier des gardes dehors. Sortez puis avancez dans le couloir pour ressortir dehors par une autre porte. Avancez et rentrez dans le bâtiment de sécurité vidéo. Utilisez votre carte de piratage sur le

dispositif pour brouiller la vidéo-surveillance. Puis ressortez. Traversez ce jardin sans vous faire repérer puis dans la nouvelle zone, ouvrez la grille donnant sur un autre jardin en faisant exploser le cadenas. Entrez dans le nouveau bâtiment de sécurité et utilisez de nouveau votre carte pour brouiller les installations. Faites ensuite demi-tour et ouvrez l'autre porte fermée avec un cadenas. Avancez, allez à droite et débarrassez-vous des gardes en douceur. Puis ouvrez le coffre grâce à votre perce-coffre, accroupissez-vous et photographiez le document à l'intérieur. Sortez ensuite du bâtiment par l'autre porte. Avancez à travers la zone avec les sapins, puis arrivé au bout entrez dans le bâtiment. Photographiez le document sur le bureau et mettez le téléphone voisin sur écoute. Ressortez ensuite et montez discrètement à l'arrière du véhicule pour achever la mission.

Mission 7 : Vol de Nuit

Avancez le long du chemin et allez à droite entre les arbres dès que possible. Avancez et au niveau de la barrière, vous verrez passer Davidov. Suivez-le en lui tirant dessus pour le tuer. Une fois mort, nettoyez les lieux puis prenez et décrochez son téléphone. Continuez à avancer en allant dans la forêt sur la gauche pour trouver une cabane avec à l'intérieur un gilet pare-balles. Rejoignez ensuite la route et suivez-la jusqu'à un pont. Traversez-le, continuez à avancer, vous doublerez sur votre route un camion, puis au bout du chemin levez la barrière pour passer. Avancez en direction de l'aéroport, tuez les ennemis et rentrez dans la tour de contrôle par la porte de gauche. Avancez, tuez les gardes et montez un premier escalier. Tuez un nouveau soldat et montez un second escalier. Parlez au civil pour qu'il commande l'atterrissage de l'avion. Puis redescendez et approchez-vous de l'avion pour terminer cette mission.

Mission 8 : Mascarade

Dès le début de la mission, après que l'homme de main vous ait parlé, avancez jusqu'au camion vert situé derrière lui, puis discutez avec l'officier. Ensuite, montrez-lui les documents de transport. Allez ensuite tout à droite, vers la tente verte la plus proche des rochers pour discuter avec la scientifique. Montrez-lui les documents de transport à elle aussi puis allez dans le baraquement. Rentrez dans l'ascenseur, attendez que la scientifique vous rejoigne afin de pouvoir descendre dans le puits. Arrivé en bas, avancez jusqu'au bout du couloir, et allez légèrement à gauche. Actionnez l'interrupteur sur le mur pour ouvrir la porte. Puis rentrez dans la nouvelle zone. Avancez et prenez le gilet pare-balles situé au bout du couloir d'en face. Prenez ensuite le couloir de droite, et arrivé au fond, ouvrez la porte grâce à l'interrupteur. Après la cinématique, commencez par sortir votre arme et tuez les ennemis au niveau supérieur. Puis utilisez votre montre-grappin sur la cible jaune au dessus de votre tête afin de pouvoir remonter hors du trou. Puis sortez de cette salle par la seule porte ouverte. Tuez les ennemis et poussez le chariot. Dès que le chariot est bloqué, sautez sur la caisse à droite puis dans le chariot pour ressortir de l'autre côté. Tuez les nouveaux soldats, puis avancez. Allez devant l'ascenseur avec Renard, puis dès que Bon commence à parler avec lui, faites demi-tour dans le couloir et sautez sur la barre jaune et noire suspendue en l'air à des chaînes. Ainsi vous échapperez à la terrible bombe qui va exploser au bout de 6 secondes. De retour dans la salle avec la fosse, tuez les gardes et passez par le seul couloir ouvert, là il y a un petit rideau de feu. Avancez en éliminant les ennemis pour retourner à l'ascenseur par lequel vous êtes descendu. Dès que vous entendez le bruit d'une explosion, rentrez immédiatement dans l'ascenseur pour remonter et achever ce niveau.

Niveau 9 : Labyrinthe City I

Allez tout droit puis arrivé contre le hangar, montez la pente inclinée sur votre droite. Une fois en haut, ouvrez la porte et rentrez dans le hangar. Avancez puis allez à gauche. Vous verrez une porte fermée avec un cadenas. Tirez dessus pour l'ouvrir. Après la cinématique, allez sur votre droite et vous trouverez une petite salle annexe avec une ouverture. Descendez et prenez les armes dans le coin de la pièce. Continuez à avancer et au bout du couloir, vers les caisses, ouvrez la porte. De retour à l'extérieur, avancez en tuant les gardes, et montez vers le hangar. Actionnez alors l'interrupteur pour ouvrir le volet métallique. Entrez, allez à droite pour faire descendre l'ascenseur grâce à l'interrupteur. Prenez-le pour monter au niveau supérieur. Avancez et utilisez les tapis roulants pour progresser et redescendre dans une autre partie du niveau inférieur. Arrivé en bas, allez dans la zone avec les caisses (derrière vous) et actionnez l'interrupteur situé au bout (prenez garde aux soldats armés de lance-roquettes). Faites ensuite demi-tour dans l'autre partie de cette salle et sortez à l'extérieur. Descendez par la rampe à droite et allez au bout du pont pour actionner un nouvel interrupteur. Retournez ensuite vers le hangar puis allez de l'autre côté. Tuez le soldat, descendez l'escalier et avancez sur le pont. Allez à droite sur le quai vers le bateau pour prendre le gilet pare-balles. Puis continuez à avancer et montez le long de la rampe. Avancez sur les ponts en tuant les gardes pour arriver vers un hangar avec une ouverture en hauteur et une rampe permettant de l'atteindre. Rentrez, tuez les gardes et montez au niveau supérieur. Faites de même pour monter à l'étage du dessus. Dans ce nouvel étage, avancez en tuant les ennemis puis au bout,

rentrez dans la nouvelle pièce. Faites le ménage et approchez-vous de l'ordinateur au fond de la salle. Utilisez votre Modem Furtif pour télécharger les données. Allez ensuite à gauche et descendez par l'échelle, descendez les escaliers, avancez et tuez le garde puis approchez-vous du hangar pour sortir de ce niveau.

Niveau 10 : Labyrinthe City II

Dès le début du niveau, tournez-vous et récupérez le gilet pare-balles ainsi que des armes. Avancez ensuite dans le hangar et sortez par la porte au bout. Avancez légèrement sur le pont et actionnez l'interrupteur rouge à votre gauche pour faire descendre le pont. Traversez le pont en vous mettant sur un côté afin d'éviter l'hélicoptère puis rentrez dans le hangar. Avancez un peu dès que vous entendez des coups de feu, attendez un peu sans bouger. Le carnage fini, continuez votre progression, tuez les ennemis et récupérez les armes et nombreuses munitions. Avancez encore puis montez au niveau supérieur. A l'étage, tuez le garde puis utilisez l'autre rampe pour descendre au niveau inférieur. Éliminez le soldat puis sortez de ce hangar. Avancez tout droit, montez la rampe et avancez en prenant garde de ne pas tomber et en sautant au dessus des quelques trous. Arrivé au bout, rentrez dans un nouveau hangar. Attention à ne pas tuer vos alliés, attendez qu'ils se battent, même s'ils meurent, cela ne fait rien. Puis fouillez le hangar en tuant les soldats ennemis. Vous trouverez un gilet pare-balles. Puis sortez du hangar par l'autre porte. Traversez le pont puis arrêtez-vous entre les deux murs pour vous protéger de l'hélicoptère qui arrive. Ce dernier va rester sur place quelque temps puis partira. Avancez alors et allez à gauche. Avancez et vous allez tomber sur un pont avec 3 rampes. Gravissez celle du milieu et arrivé en haut, dès que l'hélicoptère a cassé le pont et est parti, avancez et sautez par dessus le trou pour retomber sur l'autre morceau du pont. Puis tuez les gardes et entrez dans le hangar par la porte à gauche. Tuez les ennemis tout en progressant et en faisant exploser les barils, puis sortez par la droite. Maintenant courez sur le pont sans prendre garde aux tirs ennemis puis montez grâce à la rampe. Sur le nouveau quai, descendez au niveau inférieur et approchez-vous du coffre de la voiture. Allez ensuite prendre le gilet pare-balles sur le pont voisin, puis armez-vous puissamment et remontez au niveau supérieur. Détruisez l'hélicoptère qui vous canarde. 3 ou 4 coups d'une arme très puissante en viendront à bout. Puis redescendez au niveau de la voiture et avancez sur le nouveau pont maintenant abaissé. Tuez les 2 gardes au bout et rentrez dans le hangar pour finir ce niveau.

Niveau 11 : Le Renégat

Dans ce niveau, il va falloir aller le plus vite possible sans gaspiller de munitions, ni toucher de civils... Avancez puis allez à droite. Montez par l'échelle sur la plate-forme, avancez et récupérez une arme au bout. Puis redescendez Avancez ensuite le long d'une longue rue en tuant les ennemis mais en évitant à tout prix les civils. Arrivé au bout de la longue rue, ouvrez la porte à gauche et montez les escaliers. Puis allez à gauche, nettoyez la salle, prenez le gilet pare-balles à droite et sortez à gauche. Montez de nouveaux escaliers et allez à gauche. Vous voici au dessus de la salle précédente. Tuez les gardes et sortez par l'autre porte. Montez encore et vous arriverez sur le toit de la bâtisse. Tuez le garde puis allez là où la rambarde est cassée pour sauter sur le bâtiment voisin. Avancez ensuite et allez à droite pour descendre à un niveau inférieur par une rampe. Arrivé en bas, tuez le garde puis approchez-vous du bord avec un petit fossé et une maison de l'autre côté. Tuez les gardes qui en sortent, puis montez sur les 3 caisses alignées à côté de vous. Vous allez devoir courir sur ces caisses puis arrivé au niveau du fossé, sautez pour retomber sur le balcon de la maison voisine. Entrez dans la maison, allez en face, rentrez dans le couloir et tuez le garde. Prenez la porte à droite, nettoyez la salle, allez sur le balcon, avancez et allez sur le toit principal. Tout au bout à droite, la vitre métallique est à moitié cassée. Sautez pour retomber dans un couloir de la maison, avancez en tuant les gardes dans les couloirs, puis descendez l'escalier, sortez par la porte, traversez les nouvelles zones en tuant les gardes puis dans la dernière, montez les escaliers pour finir ce difficile niveau.

Niveau 12 : L'ange déchu

Récupérez tout d'abord l'arme de Zukovsky puis sortez de cette pièce en ouvrant la porte derrière lui. Avancez et ouvrez la double porte à droite, puis tuez le soldat à votre droite. Allez ensuite en face de vous, suivez le chemin, ouvrez les portes, tuez les soldats puis descendez dans le trou avec la rampe (si vous allez au bout du couloir vous trouverez un gilet pare-balles). Après avoir fait le ménage, sortez par la porte pour gagner les quais d'embarcation. Faites le vide, puis tuez le soldat caché derrière des sacs de sable. Il s'agit de Bullion. Scannez ses empreintes digitales puis faites demi-tour pour retourner là où se trouve le cadavre de Zukovsky. Observez les escaliers montants et gravissez-les. Vous allez rencontrer durant votre montée un allié, surtout ne le tuez pas. Arrivé en haut, rentrez dans la salle et faites le ménage. Ressortez dans le couloir par l'autre côté, tuez de nouveaux gardes et utilisez le scanner pour ouvrir la porte métallique. Entrez et tournez-vous sans vous avancer. Tirez sur les deux caméras pour les faire exploser puis traversez la salle. Montez l'escalier puis avancez, tuez les soldats et allez à droite vers les prisons. Ouvrez la porte de celle au

fond à droite en tirant sur le cadenas et rentrez pour délivrer M. C'est alors qu'arrive Elektra. Son garde du corps vous attaque, pour en venir à bout, tapez-le en continu en avançant sur lui. Puis récupérez son arme. Ressortez ensuite des prisons et prenez la porte à droite. Montez les nouveaux escaliers et avancez. Ouvrez la porte, et rentrez dans la chambre d'Elektra. Équipez votre montre Stummer pour la faire sonner puis frappez la avec vos poings pour la mettre KO. Ceci étant fait vous avez achevé votre mission.

Niveau 13 : L'angoisse des Profondeurs

Dès le début, avancez lentement tout droit et regardez vers la droite. Vous allez voir un garde devant l'alarme. Tuez-le, d'autres gardes vont venir actionner l'alarme, éliminez-les également. Puis avancez-vous légèrement en direction du sous-marin pour tuer les gardes sur le pont puis sur le quai. Continuez à avancer en tuant tous les gardes pour qu'aucun ne puisse donner l'alarme. Puis montez sur le sous-marin par le pont. Allez à gauche et grimpez l'échelle pour monter en haut du sous-marin. Puis laissez-vous tomber dans le trou. Descendez une nouvelle échelle et tuez le garde en bas. Avancez ensuite dans cette salle et à l'endroit où elle se sépare en deux branches, prenez celle de gauche. Ouvrez la porte au bout, avancez, tournez à droite et ouvrez les portes en prenant soin de tuer tous les gardes mais en évitant bien entendu les otages. Rentrez ensuite dans la salle de gauche (avec une table et une carte accrochée au mur), sortez par la porte d'en face, allez à gauche, ouvrez la nouvelle porte puis dans le couloir suivant prenez la porte de droite pour atteindre la salle de contrôle. Eliminez tous les gardes de cette salle puis allez dans la salle voisine et tirez pour détruire les commandes de direction. Fouillez ensuite le sous-marin, en restant à ce niveau, pour trouver le Dr Christmas. Son emplacement variant à chaque partie, fouillez toutes les salles. Une fois que vous l'avez trouvée, elle vous accompagne. Retournez dans le couloir donnant accès à la salle de contrôle mais cette fois-ci, au lieu de prendre la porte de droite, continuez tout droit. Avancez, franchissez les nouvelles portes et vous arriverez au bout du sous-marin. Descendez dans le sas avec le Dr pour conclure cette mission.

Niveau 14 : Fusion nucléaire

Cette mission est particulièrement difficile puisqu'une bonne partie se déroule sous l'eau. Passez par le sas pour tomber dans de l'eau, allez sous l'eau pour passer dans la zone d'à côté. Reprenez de l'air puis plongez tout au fond. Passez ensuite par l'ouverture sur un côté, avancez légèrement puis laissez-vous encore tomber. Arrivé au fond, avancez dans le couloir, il y a une ouverture, montez prendre de l'oxygène. Redescendez sous l'eau, et allez de l'autre côté du couloir, laissez-vous tomber au fond, prenez un couloir et laissez-vous encore tomber au fond. Arrivé au fond, (vous devriez normalement voir un cadavre, allez sur le côté pour avancer dans un petit couloir puis remontez. En remontant vous pourrez récupérer de l'oxygène. Arrivé en haut, avancez dans le couloir puis prenez l'ouverture en hauteur, entre les deux espèces de portes. Montez tout droit pour sortir de cette zone sous-marine. Arrivé à l'air libre vous êtes attaqué, tuez les soldats puis allez de l'autre côté du couloir. Prenez le gilet pare-balles puis utilisez votre montre grappin en hauteur pour monter. En haut, éliminez les soldats qui vous attaquent puis utilisez de nouveau le grappin pour monter au niveau supérieur. Tuez le garde et actionnez rapidement l'interrupteur pour stopper la fusion. Après la cinématique et la mort de Renard, allez près de l'endroit où descendent les gardes, puis utilisez votre grappin pour grimper d'un autre niveau. Tuez le soldat en haut, répétez la même opération, puis utilisez ensuite votre Grappin sur le petit robot en l'air qui vous évacuera du sous-marin.

SKINS

Costumes

Terminez le niveau "The Courier" en mode Secret Agent et en moins de 2:00.

Civils

Terminez le niveau "City of Walkways 1" en mode Agent et en moins de 3:35.

Classiques

Terminez le jeu en mode Agent secret pour avoir les skins de Tuxedo Bond, Baron Samedi, Oddjob, Scaramanga et Jaws.

Actuelles

Terminer le jeu en mode Agent pour débloquer les skins de Alec Trevlyan, Wai Lin, Max Zorin, May Day et Christmas Jones.

Camouflages

Terminez le niveau "City of Walkways" en mode Secret Agent et en moins de 3:45.

Exotiques

Terminez le niveau "Cold Reception" en mode 00 Agent et en moins de 3:25.

Navy

Terminez le niveau "A Sinking Feeling" en mode 00 Agent et en moins de 3:55.

Scientifiques

Terminez le niveau "The Masquerade" en mode 00 Agent et en moins de 4:20.

Squelettes

Terminez le niveau "The Underground Uprising" en mode 00 Agent.

Sécurité

Terminez le niveau "The King's Ransom" en mode Secret Agent et en moins de 3:45.

Soldats

Terminez le niveau "The Midnight Departure" en mode Agent et en moins de 3:05.

CHANGER LES OPTIONS DE VOTRE ARME

Maintenez B enfoncé et appuyez sur Z pour changer les options de votre arme. Chaque arme a une option différente.

UTILISER DES GADGETS

Maintenez B enfoncé et appuyez sur A pour utiliser des gadgets. CEci ne fonctionne que dans certains niveaux.

NOUVEAUX VISAGES EN MODE MULTI-JOUEURS

Sélectionnez un personnage secondaire puis appuyez sur L et R pour faire défiler les autres visages.

MODE DE JEU BONUS

Armes exotiques

Terminez le niveau "The Thames Chase" en mode 00 Agent et en moins de 4:25.

La guerre des gadgets

Terminez le niveau "The Fallen Angel" en mode Secret Agent et en moins de 2:45.

Pistolet d'or

Terminez le jeu en mode 00 Agent.

Wildfire

Terminez le niveau "City of Walkways 2" en mode Agent et en moins de 3:40.

SCÉNARIOS MULTI-JOUEURS

Pour débloquer ces scénarios, vous devez terminer les niveaux correspondants dans le jeu en solo.

Air Raid

Terminez le niveau "The Masquerade" en mode Agent et en moins de 3:15.

La malette

Terminez le niveau "The Turncoat" en mode Secret Agent et en moins de 3:20.

Château

Terminez le niveau "The Subway" en mode Agent et en moins de 2:15.

Forêt

Terminez le niveau "The Night Watch" en mode 00 Agent et en moins de 2:20.

Sky Rail

Terminez le niveau "The Cold Reception" en mode Secret Agent et en moins de 3:15.

Sous-marin

Terminez le niveau "The Submarine" en mode Agent et en moins de 2:30.

Team King of the Hill

Terminez le niveau "The King Ransom" en mode Agent et en moins de 2:20.

JOUER AVEC UN WOLFMAN P2K AU NIVEAU LE RENÉGAT

`1ère méthode`
Dès le début du niveau, allez tout droit et montez à l'échelle dans la rue à gauche. Vous trouverez l'arme sur le toit vers la gauche.
2ème méthode
Récupérez la montre du premier ennemi. Tirez sur lui avec le laser de la montre pour qu'il lâche son arme. Il prendra alors un Wolfman P2K. Tuez-le et ramassez son arme.

LEGO Racers

© Lego Media / High Voltage 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Créez un nouveau pilote et entrez l'un des codes suivants à la place de son nom :

FLYSKYHGH	Voiture volant
FSTFRWRD	Mode Turbo
LNFRRRM	Circuit Rocket City Run inversé
MXPMX	bonus au maximum
NCHSSS	Pas de chassis
NDRVR	Pas de conducteur
NMRCHTS	Désactive tous les codes
NSLWJ	Vitesse maintenue en dehors de la piste
NWHLS	Pas de roue
PGLLGRN	?
PGLLRD	Bonus projectiles seulement
PGLLYLL	?
RPCRNLY	Récupérer seulement les bonus

Les Razmoket à Paris : Le Film

© THQ / Avalanche Software 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BATTRE LE ROBOT-ESCARGOT

Obtenez au moins 16 tickets en or, puis allez au magasin à l'entrée du parc. Achetez le casque de contrôle de ReptarB. Allez vers terrain de golf. Regardez la carte et repérez l'entrpôt avec un ticket en or. Allez-y. Dès que le combat contrele robot commence, allez tout à droite et tournez légèrement à gauche. Quand le robot approche, il sera coincé un court instant. Profitez de l'opportunité pour lui tirer dessus avec les boules de feu pouis griffez-le jusqu'à sa défaite. Vous trouverez des boules de feu dans les caisses.

Lode Runner 3D

© Infogrames / Big Bang Software 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis maintenez enfoncé le bouton Z et faites l'une des manipulations suivantes. Si vous avez correctement effectué le code, vous entendrez un signal sonore.

Niveaux Bonus

C-Bas, L, R, L, R, L, R, L, R, L, R. Puis, mettez en surbrillance l'option "Entrer monde secret" qui est apparue, et appuyez sur A pour jouer aux nouveaux niveaux.

Choix du niveau

A, B, A, B, C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite. Puis, mettez en surbrillance l'option "Sélectionner niveau" qui est apparue, et appuyez sur Gauche et Droite pour choisir n'importe quel niveau.

Lylat Wars

© Nintendo 1997

VAINCRE LES STAR WOLF

Pour vaincre les Star Wolf, attendez que l'un d'eux vous pousuive puis faites un looping et vous vous retrouverez alors derrière lui. Profitez-en pour leur tirer dessus jusqu'à ce qu'ils meurent.
Remarquez que cette astuce est seulement valable pour les niveaux Fortuna et Bolse et non pas pour Venom (en mode Hard).

ASTUCES POUR VAINCRE LE BOSS D'AREA 6

Battre le boss

Pour battre le boss du niveau "Area 6" (il s'agit de l'avant-dernier niveau en mode Hard), vous devez faire exploser les trois sphères rouges quand il s'ouvre et puis éclater ses trois bras. A chaque fois, son champ de force central changera de couleur. Quand il est rouge, il va lancer un puissant laser multicolore. Finalement, quand le champ de force a disparu, dépêchez-vous de détruire le milieu de l'engin! Volez maintenant droit sur Venom...

Eviter son laser

Quand le Boss d'Aera 6 vous tire dessus avec son laser, allez dans le coin tout en haut à gauche. Il ne pourra pas vous atteindre.

ACCÉDER AU SECTEUR Z

Pour accéder au secteur Z, vous devez, dans la planète précédente (au niveau difficile), détruire tous les projecteurs. Si vous en manquez un, le faisceau des projecteurs deviendra rouge. Si vous réussissez, le faisceau reste blanc, battez le boss. Destruction du Boss : détruire les 2 tuyaux d'échappement puis faites un stock de bombes (en shootant les boules blanches). Détruisez alors l'un des flotteurs et ensuite la grue lorsque le boss se retourne. Détruisez le second flotteur et enfin le boss.

MULTIJOUEURS AVEC LE CHAR

Pour jouer en multijoueurs avec le char, il faut avoir une médaille dans chaque monde. Ainsi, un menu spécial vous permettra de choisir l'option. De même, l'intro se verra changée originalement...

MODE EXPERT

Sur chaque planète, il y a une médaille à gagner. Pour cela, vous devez tuer un certains nombres d'ennemis (150 ou plus sur la première). Après avoir obtenu les médailles sur toutes les planètes en mode N64, vous aurez un nouveau mode de jeu, le mode Expert.

MÉTHODE POUR ACCOMPLIR TOUTES LES MISSIONS

Niveau 1: Corneria

Vous devez aider tout d'abord Falco. Puis, passez sous toutes les arches situées peu après.

Niveau 2: Asteroid Belt

Il faut passer à l'interieur des ronds bleus.

Niveau 3 : Ficcina

Il suffit de battre les Star Wolf le plus rapidement possible.

Niveau 4 : Secteur X

Vous devrez abattre le Boss le plus vite possible afin qu'il ne puisse frapper Sleepy.

Niveau 5 : Titania

Vous êtes obligé d'avoir mission accomplie.

Niveau 6 : Volus

Vous êtes obligé d'avoir mission accomplie.

Niveau 7 : Katina

Il faut faire exploser la base centrale du vaisseau-mère avant que le temps ne s'écoule.

Niveau 8 : Solar

Vous avez forcément mission accomplie.

Niveau 9 : MacBeth

Il faut actionner les huit interrupteurs (en tirant dessus) situés un peu après le Check Point.
!

Niveau 10 : Secteur Y

Il suffit d'obtenir cent points ou plus.

Niveau 11 : Aquas

Vous êtes obligé d'avoir mission accomplie.

Niveau 12 : Zoness

Vous devez tirer sur tous les projecteurs.

Niveau 13 : Secteur Z

Vous devez empêcher chaque missile d'arriver sur le Great Fox en les faisant exploser.

Niveau 14 : Area 6

Vous êtes obligé d'avoir mission accomplie.

Niveau 15 : Venom 1 et 2

Vous êtes obligé d'avoir mission accomplie.

CODES ACTION REPLAY

`8015791B 0002`	Laser maximum
`80163C09 0063`	Vies infinies

FAIRE BOUGER LA TÊTE DES PERSONNAGES

A l'écran-titre, actionnez la manette. Regardez alors les têtes des pilotes suivies du logo Star Fox autour de l'écran.

PAS DE VISEUR

Pour corser la difficulté, vous pouvez faire disparaître le viseur en appuyant sur Start (pause) puis sur R.

AIDE DE STAR WOLF

Débutez l'entraînement et allez jusqu'au mode All-range. Détruisez cent vaisseaux pour voir apparaître en noir sur votre carte Star Wolf. Ce membre de l'équipe est très efficace pour terminer l'entraînement.

Mace : The Dark Age

© Midway 1997

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

A l'écran des copyrights, faites avec la croix de direction plusieurs rotations dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Madden Football 64

© Electronic Arts / EA Sports

+ D'INFOS FORUM

EQUIPE CACHÉE

Allez dans le mode Season, puis sélectionnez l'option pour créer un joueur. Entrez le nom "Tiburon". Sauvegardez puis allez au menu principal (en appuyant sur B). Maintenant, entrez dans le mode Exhibition : l'équipe Tiburon sera alors accessible.

RANDOM

Si vous voulez que votre équipe soit sélectionnée aléatoirement en mode Exhibition, appuyez simultanément sur C-Haut et C-Droite.

VOIR LA FIN

Pour visualiser la séquence de fin, maintenez L, R et Z au logo EA Sports.

Madden NFL 2000

© Electronic Arts / EA Tiburon

+ D'INFOS FORUM

TOUJOURS GAGNER LE TIRAGE AU SORT

Appuyez plusieurs fois sur Start lors du tirage au sort.

Madden NFL 2001

© Electronic Arts / EA Sports 2000

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR LA DERNIÈRE CARTE MADDEN

Après avoir acheté les 296 cartes d'or, d'argent et de bronze, vous en recevrez une nouvelle qui vous permettra de débloquer de nombreux bonus.

UTILISER UNE CARTE INDÉFINIMENT

Après avoir débloqué une nouvelle carte, sauvegardez avant d'ajouter votre carte à la partie. Sélectionnez ensuite l'option "Add Player To Roster" et faites un reset. Chargez votre partie, et vous pourrez utiliser votre carte à nouveau.

TOUJOURS RECEVOIR

Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, appuyez plusieurs fois sur Start lors du tirage au sort pour recevoir.

Madden NFL 2002

© Electronic Arts / Budcat 2001

+ D'INFOS FORUM

DES ALOUETTES CHEZ LES DOLPHINS

Jouez avec l'équipe des Dolphins de Miami et gagnez le Superbowl. Sur le menu principal, appuyez simultanément sur Start, B, A puis très rapidement sur C-Haut, C-Bas, C-Gauche et C-Droite. Vous aurez alors la surprise de découvrir les joueurs des Alouettes de Montréal dans l'équipe des Dolphins.

DES BLUE BOMBERS CHEZ LES RAVENS

Jouez avec l'équipe des Ravens de Baltimore et gagnez le Superbowl. Sur le menu principal, appuyez simultanément sur Start, B, A puis très rapidement sur C-droite, C-gauche, C-bas, C-haut, B, A, Z, R, L. Vous aurez alors la surprise de découvrir les joueurs des Blue Bombers dans l'équipe des Ravens.

LES DATES SPÉCIALES

Bonne année !
Changez la date de votre système pour le 1er janvier pour entendre James Brown dire "Happy New Year !"

Thanksgiving
Mettez la date de votre système sur celle de Thanksgiving pour entendre John Madden en parler pendant son commentaire.

Joyeux Noël !
Changez la date de votre système au 25 décembre pour entendre Pat Summerall dire "Season's Greetings" lorsque vous commencez une exhibition.

Madden NFL 99

© EA Sports / EA Tiburon 1998

+ D'INFOS FORUM

EQUIPES CACHÉES

Entrez l'un des codes suivants dans l'écran dédié afin d'obtenir l'équipe correspondante :

AFCBEST	AFC Pro Bowl
BELLBOTTOMS	70s Greats
BESTNFC	NFC Pro Bowl
BOOM	All-Madden
GEARGUYS	NFL Equipment
HAMMERHEAD	Tiburon
HEREANDNOW	90s Greats
IMTHEMAN	All-Time Stat Leaders
INTHEGAME	EA Sports
PEACELOVE	60s Greats
SPRBWLSHUFL	80s Greats
THROWBACK	75th Anniversary
TURKEYLEG	All-Time Greats
WELCOMEBACK	1999 Cleveland Browns

STADES CACHÉS

Entrez l'un des codes suivants dans l'écran dédié afin d'obtenir le stade correspondant :

EASTADIUM	EA Sports
OURHOUSE	Tiburon

Magical Tetris Challenge

© Activision / Capcom 1999

GRAPHE EN MODE TETRIS ENDLESS

Comencez une partie en mode Tetris Endless, puis appuyez simultanément sur A et B. Alors, un graphe apparaîtra sur la droite de l'écran. Ce graphe comptabilisera le type et le nombre de blocs qui auront été supprimés.

Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr

© Nintendo / Rockstar Games

+ D'INFOS FORUM

EQUIPES SUPPLÉMENTAIRES

Placez le curseur sur "Exhibition" puis appuyez plusieurs fois sur C-Gauche + C-Droite + C-Haut + C-Bas. Vous entendrez alors un son pour confirmer que le code fonctionne correctement. Pour accéder aux équipes de Nintendo et de Angel Studios, selectionnez l'option "All-Star teams". ces deux équipes apparaissent normalement après avoir remporté le World Series avec toutes les autres équipes.

VOIR LA SÉQUENCE DE FIN

Dans le mode "Exhibition", sélectionnez deux fois la même équipe. Lors du choix du stade, appuyez sur C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Bas, C-Haut, Z. Vous entendrez alors un son et la séquence de fin sera disponible.

BATTEUR DANÇANT

Lorsque vous battez, appuyez sur Haut, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Haut pour dancer.

LANCEUR DANÇANT

Lorsque vous lancer, appuyez sur Haut, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Haut pour dancer.

OUTFIELDERS VOLANTS

Attendez qu'une balle arrive vers les outfielders. Laissez la tombez par terre puis ramassez-la. Maintenez Z enfoncé et appuyez sur C-Haut pour courir vers le terrain. Appuyez ensuite sur C-Droite, C-Haut, C-Gauche, C-Bas, C-Gauche, C-Haut, C-Bas, C-Droite, C-Haut, C-Gauche, C-Bas. La foule sifflera votre action. Ne faites rien lors de la balle suivante. et appuyez rapidement sur A ou B pour voler.

EXPLOSER LE BATTEUR

Lorsque vous battez, appuyez rapidement sur Droite, Gauche, Bas, Droite, Gauche, Haut, Droite, Gauche, Bas. Le batteur explosera mais réappartaitra au prochain pitch.

BAGARRE SUR LE BANC

Lorsque vous battez, appuyez sur L, R, L, L, R. La caméra se positionnera sur le banc où des joueurs commenceront à se battre.

VOIR DES FEUX D'ARTIFICES

Lors de la célection du stade, appuyez sur Z pour voir le stade. Appuyez ensuite sur R + Z ou sur C-haut + R pour tirer des feux d'artifice.

CONTRÔLER LA BALLE SUR L'ÉCRAN TITRE

Maintenez Z pour arrêter la balle de l'écran titre et déplacez-la avec le stick analogique.

STRIKE OU BALL

Placez le marqueur en dehors du cercle jaune du batteur. Maintenez Z et regardez une autre base (C-Haut, C-Gauche ou C-Droite). Relâchez Z puis les autres touches. Le marqueur aura disparu. Sélectionnez un type de lancé, ce sera un strike ou une balle à tous les coups.

BON BATTEUR

Lorsque vous battez, maintenez B pour positionnez le cuseur là où la balle sera lancée. Relâchez B dès que la balle est lancée et frappez.

VOIR LES CARATÉRISTIQUES DE L'ORDINATEUR

Branchez un manette dans le port 2 de la console et appuyez sur R pour voir les caractéristiques de l'ordinateur.

VOIR LE LINE UP DE L'ÉQUIPE ADVERSE

Sur l'écran de line up, appuyez sur C-Bas si votre équipe est prévue le jour suivant.

LANCEUR EN PLEINE FORME

Pour obtenir des lanceurs en pleine forme, affranchissez-les puis réintégrez-les aussitôt à l'équipe.

HOME RUN AUTOMATIQUE

Lorsque vous battez avec Ken Griffey Jr., appuyez sur Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche. Ken Griffey Jr. indiquera un point avec sa batte et si vous rattrapez la balle correctement, il frappera un Home Run.

TENUES DIFFÉRENTES

Dans le mode exhibition, prenez le contrôle de l'équipe maison. Sur l'écran noir après "Play Ball", appuyez rapidement et plusieurs fois sur C-Gauche + C-Droite + C-Haut + C-Ba jusqu'à ce que les joueurs entrent sur le terrain. Votre équipe aura alors la tenue qu'elle porte habituellement à l'extérieur.

RECEVOIR LA BALLE

Lorsque le lanceur est fatigué, faites le code pour faire dancer le batteur puis celui pour le faire exploser. Si le lanceur lance sa balle en dehors de la zone de strike, le batteur la recevra sur lui.

COMMENCER UNE BAGARRE

Maintenez C-Droite + C-Haut + C-Gauche + C-Bas et appuyez sur Z lorsque le batteur reçoit la balle sur lui pour déclencher une bagarre.

FAIRE DISPARAITRE UN COUREUR

Lorsque l'ordinateur a un joueur sur la première base, et qu'après un lancé, il accumule un strike ou une balle, envoyez la balle au receveur sur la première base. Puis appuyez très rapidement sur A plusieurs fois. Le joueur adverse devrait alors disparaitre.

ACCÉLÉRER LE DRAFT

Sur l'écran de sélection des joueurs, appuyez sur Bas avec le stick analogique pour accélérer le Draft.

BON COUP

Commencez le jeu avec un style de lancé classique. Lorsque le lanceur de l'équipe adverse commence à se fatiguer, attendez qu'il se tienne les mains pour swinguer et ainsi voir la position du curseur.

COMMENTAIRES DE KEN GRIFFEY JR.

Lorsque vous rattrapez une balle volante, placez-vous dans le cercle et attendez la dernière seconde pour appuyez sur A ou B. Votre joueur se lancera pour rattraper la balle et Ken Griffey Jr. fera un commentaire.

Mario Artist : Communication Kit

© Nintendo

+ D'INFOS FORUM

VOIR LES CRÉDITS

Lors de l'écran titre, appuyez sur B, puis sur C-Haut, et Z pour les crédits.

Mario Artist : Talent Studio

© Nintendo

MODIFIER LES SÉQUENCES PAR DÉFAUT

Choisissez une séquence par défaut et modifiez-la en appuyant sur le bouton Z pour déclencher différents effets.

Mario Golf

© Nintendo / Camelot Software 1999

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC UN GAUCHER

Appuyez sur le bouton L au moment de choisir votre golfeur sur l'écran de sélection des personnages.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Si vous battez un personnage en mode Versus, vous pourrez le sélectionner plus tard parmi les personnages disponibles.

CHANGER LES COSTUMES

A l'écran de sélection des personnes, maintenez C-Haut, C-Gauche, C-Bas ou C-Droite et choisissez un personnage.

CHEAT CODES

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

`0EQ561G2`	Tournoi avec Donkey Kong
`5VW689O6`	Tournoi avec Plum
`KPXWN9N3`	Nintendo Power Mario Cup

Mario Kart 64

© Nintendo 1997

RACCOURCI DANS WARIO STADIUM

Dès le départ, vous verrez qu'il y a des bosses. Prenez de la vitesse, mettez-vous face au mur et à la dernière seconde, sautez. Vous avez déja fait la moitié de la course!
Ensuite, si vous êtes en 150cc, tournez à gauche jusqu'à être devant le mur où il y a des flèches rouge et blanche en face de la banière START. Roulez au-dessus de 60 km/h, rentrez dans le mur et sautez. Aussitôt, vous devriez retomber sur ou devant la ligne d'arrivée.

FANTÔMES SANS CARTE MÉMOIRE

Pour faire la course contre un fantome pré-programmé sur la cartouche, vous devez battre ces temps dans le time trial mode :
Luigi Raceway - moins de 2'13"00
Mario Raceway - moins de 1'47"00
Royal Raceway - moins de 2'40"00
Une fois ces temps battus, retournez à cette piste et vous ferez la course contre le fantôme de Luigi (pour Luigi Raceway), de Mario (pour Mario Raceway) ou de Peach (pour le Royal Raceway).

RACCOURCI DANS RAINBOW ROAD

Dans Rainbow Road, au début de la grande côte, sautez vers la gauche et vous tombez sur la piste en contrebas.

NE PAS GLISSER SUR LES BANANES

Quand vous vous trouvez face à une banane, appuyez sur le bouton B (une seconde), puis appuyez sur A. Vous éviterez la glissade.

MODE EXTRA

Pour jouer en mode Extra (circuits inversés), remportez toutes les courses en 150cc

ETRE PREMIER GRÂCE À L'ÉCLAIR

Si vous avez la chance de posséder un éclair pendant une course de Mario GP qui comporte un grand saut (par exemple Royal Raceway ou Wario Stadium), utilisez votre éclair juste avant que vos concurents ne fassent le grand saut. Ils rateront tous leur saut et vous serez alors pratiquement sûrs de rester en première position pendant longtemps.

DÉPART RAPIDE

Au départ de la course, appuyez sur le bouton d'accélération quelque dixièmes de seconde avant que la lumière devienne verte. Si vous avez réussi, vous partirez très vite comme si vous mettiez un champignon.

RACCOURCI DANS KALIMARI DESERT

Tournez à gauche à la 2ème intersection avec le train (pour pouvoir réussir le racourci, il faut une étoile). Juste en avant du tunnel, mettez l'étoile et rentrez dans le tunel avec. A la fin du tunel, vous aurez un tour d'avance (on ne peut pas réussir le raccourci au 3e tour).

TURBO APRÈS LES VIRAGES

Pour faire accélérer votre personnage dans une sortie de virage, utilisez le bouton R pour faire un dérapage. En plus, bougez la manette de gauche à droite : la fumée dégagée par le dérapage change de couleur (jaune puis orange). Lorsque la fumée est orange, attendez la fin du virage et relâchez le bouton R. Alors, le personnage bénéficiera d'une accélération moyenne, très utile pour distancer les autres joueurs et pour les Time Trials.

RACCOURCIS DANS DONKEY KONG JUNGLE PARKWAY

1ère méthode

Sur la piste Donkey Kong Jungle Parkway, rendez-vous à l'endroit où il y a une côte débouchant sur un jump qui vous fait sauter par-dessus la rivière. Au moment de prendre le Jump, virez un peu à gauche et vous atterrirez plus loin sur la piste, vous faisant gagner au passage quelques précieuses secondes.

2ème méthode

Dès le début de la course, retournez au début de la grotte. Faites le chemin normalement et juste à la fin de la grotte, à

gauche, entrez dans le mur de façon à atterrir à l'interrieur de la course. Si vous êtes assez à droite, Lakitu vous reportera sur la course : le tour sera alors presque terminé. N'allez pas passer la ligne d'arrivée, mais refaites le passage. Ainsi, vous finirez le tour et ferez le passage.

RACCOURCI DANS YOSHI VALLEY

Lorsque vous arrivez au troisième virage avant l'endroit où il y a un oeuf géant, c'est-à-dire le virage en épingle à cheveux, au lieu de faire le virage, prenez de la vitesse un peu avant et virez à gauche. Vous atterrirez sur la piste.

ETRE PREMIER À FRAPPA SNOWLAND

Au départ, faites une rotation à 180 degrés. Avancez jusqu'à que vous ayez franchi le pont. Arrêtez-vous. Faites de nouveau une rotation à 180 degrés. Franchissez le pont mais, ensuite, n'allez pas sur la route (il ne faut pas la toucher d'un millimètre). Allez à droite sur la neige (sautez du pont en appuyant sur R pour atterrir sur la neige à droite). Avancez sur la neige jusqu'à la ligne d'arrivée (sans toucher la route). Puis allez à droite et foncez tout droit. Latiku vous emmènera sur la route et avancez tout droit (maintenant vous pouvez allez sur la route) jusqu'à la ligne d'arrivée et surprise, vous avez fait un tour !

RACCOURCIS DANS KOOPA TROOPA BEACH

1ère possibilité

Roulez tranquillement puis sautez sur le premier tremplin et prenez le cadeau. Tournez à droite juste après l'arche. Vous trouverez un monticule de sable qui vous permettra de doubler vos adversaires.

2ème possibilité

Avec un champignon au quatrième jump, il est possible de passer dans le trou du rocher. Prenez un champignon dans les cadeaux et attendez le jump. Dans les flèches de ce jump, alignez-vous impeccablement et vous passerez de l'autre côté du rocher, et prendrez ainsi un demi-tour d'avance.

RACCOURCI DANS LUIGI RACEWAY

Après le tunnel, allez à l'exterieur de la course à gauche et prenez un champignon de facon à ce que, grâce à une petite bosse, vous sautiez par dessus le mur.

RACCOURCI DANS TOAD TURNPIKE

Allez où se trouve le croisement, sautez par dessus la barrière et traversez le mur. Quand vous verrez l'écran tout brun, faites un 90 degrés (en retenant B, appuyez sur A et tournez vers la gauche). Vous vous retrouverez alors sur la route d'en haut.

RACCOURCI DANS MARIO RACEWAY

Un peu avant le champignon géant, il y a une bute. Montez sur la bute, redescendez là avec un champignon et au dernier moment sautez avec R de façon à passer par dessus le mur. Essayez de sauter le plus à droite possible pour gagner un maximum de temps.

RACCOURCI DANS ROYAL RACEWAY

Quand vous faites le jump, tournez vers la gauche de façon à atterrir complètement dans une sorte de creux. Vous serez téléporté à la ligne d'arrivée.

RACCOURCI DANS BANSHEE BOARDWALK

Quand vous arrivez dans la maison hantée, allez à gauche du mur et sautez par dessus le trou (ça économise peu de temps, mais c'est tout de même utile).

COQUILLES BLEUES INFINIES DANS BOWSER CASTLE

Dans la course Bowser castle, dès le départ, avancez jusqu'au premier pont et sautez dix fois de suite dans la lave. Vous pourrez lancer des coquilles bleues à l'infini.

INVINCIBILITÉ ARRIÈRE

Si vous obtenez une tortue bleue et que vous pouvez remonter 1er sans l'utiliser, ne la lancez surtout pas ! Laissez votre doigt appuyé sur Z de façon à ce qu'elle reste derrière votre kart. Ainsi, toutes les personnes passant derrière vous seront touchées et toutes les attaques (tortue rouges, vertes ...) seront parées !

La maîtrise des options

Voici comment tirer profit au maximum des options qui vous sont proposées. N'oubliez jamais que ce sera votre parfaite capacité à vous servir des options qui vous placera sur la plus haute marche du podium.

*Les bananes:

Lorsque quelqu'un vous suit de très près, posez une banane juste derrière vous. N'hésitez pas à les placer à des endroits vicieux et étroits de manière à faire glisser vos adversaires jusque dans un ravin. Si vous possédez un régime entier de bananes, semez-en trois ou quatre à la suite pour former un barrage et gardez-en une ou deux au cas où quelqu'un vous collerait un peu trop.

*Les carapaces:

Si vous en avez trois, sortez-les pou vous en servir comme d'un bouclier et essayer de toucher les autres. Lancez les rouges lorsque vous êtes sur des espaces dégagés afin qu'elles ne s'écrasent pas bêtement contre un mur. Vous pouvez lancer les carapaces vertes en arrière ou en avant; dans les deux cas, votre cible doit être relativement près de vous. Evitez de faire rebondir les vertes car vous deviendriez vite votre propre cible ! La carapace bleue est particulièrement utile lorsque vous êtes dans les derniers car elle fonce droit vers le premier de la course en dégommant au passage tous ceux qui se trouveront sur son chemin.
Vous pouvez même essayer de lâcher une banane ou de lancer une carapace verte en arrière au moment où vous allez recevoir un projectile (assez hasardeux mais parfois efficace !).

*Les champignons:

Que vous en ayez un ou trois utilisez ces turbos de préférence en ligne droite ou pour couper certains virages. N'oubliez pas qu'en démarrant juste avant le dernier feu vous prendrez un super départ. Utilisez votre champignon jaune lorsque vous pénétrez dans une zone où il y a peu de virages ou lorsque vous pouvez couper à travers champs sur une grande distance; appuyez le plus vite possible jusqu'à ce que le champignon disparaisse.

*Les fantômes:

Ils ne sont intéressants qu'à deux moments précis. La première utilité de cette étrange option est de voler les options des autres: à deux joueurs, utilisez-le lorsque l'autre pioche une option (attendez qu'il ait stoppé l'icône). Secundo, quand vous utilisez le fantôme vous êtes invisible, donc invulnérable aux attaques adverses (carapaces, étoiles, éclairs,...).

*L'éclair:

Pas grand chose à dire sur cette option ultime. Utilisez-la dès que vous l'avez et essayez d'écraser les autres.

*L'étoile:

L'étoile vous rend invincible, alors profitez-en pour toucher les autres et couper au maximum en déracinant les obstacles !

*Les fausses options:

Il existe deux façons de les utiliser. Ou bien vous la lâchez derrière vous dès que quelqu'un vous suit de très près; ou alors vous la posez au milieu de la prochaine rangée d'options que vous apercevrez de telle sorte qu'on ne sache plus laquelle est la fausse.

Les raccourcis

Comme dans tout jeu de course qui se respecte, il existe quelques passages qui vous feront gagner un peu de temps et ainsi prendre de l'avance sur vos concurrents.

C'est le cas de Koopa Troopa Beach: si vous prenez un turbo sur le tremplin qui vous envoie habituellement contre un mur, vous passerez dans une grotte qui vous enverra un peu plus loin dans le circuit. Malheureusement, cette technique est un peu risquée dans le feu de l'action car elle demande une extrême précision. Par contre, ne passez surtout pas sous la chute d'eau ou vous reviendriez en arrière !

Dans la grotte de Sherbet Land, foncez toujours droit sur les panneaux fléchés et tournez dans le même sens que les pingouins autour des colonnes. De plus, si vous avez un minimum de vitesse, n'hésitez pas à sauter par-dessus l'eau (là où la glace se fissure) grâce au bouton R et en effectuant un dérapage.

Dans Royal Raceway, ne prenez en aucun cas la route du château après le tremplin. Cette partie du circuit est en fait un clin d'oeil à Mario 64.

Au Château de Bowser, ne passez jamais sous les écrabouilleurs; il est possible de tous les contourner. A la fin du circuit, il faudra passer à gauche après le saut au-dessus de la lave si vous ne voulez pas vous retrouver dans un cul-de-sac.

Dans DK's Jungle Parkway, vous pouvez couper le grand virage sous la grotte en essayant de gravir la pente juste après les options. D'autre part, vous pouvez incliner votre Kart sur le grand tremplin de façon à atterrir un peu plus loin.

Dans Yoshi Mountain, les passages les plus longs, donc ceux qui vous feront perdre le plus de temps, sont les routes qui sont le plus à l'extérieur. Le mieux est de prendre d'abord à gauche puis de bifurquer tout de suite à droite puis à gauche de manière à prendre le petit pont. Passez entre les deux porc-épics et tournez à fond vers la droite vers la flèche si vous ne voulez pas vous manger la montagne.

VOIR LE CHÂTEAU DE PEACH

Dans la course "Royal Raceway" juste après le "big" saut regardez à droite et vous verrez un chemin jaune. Suivez-le et vous arriverez au chateau de Peach.

ETEINDRE LA MUSIQUE

Pendant la partie, appuyez sur L une fois pour réduire le volume, et une seconde fois pour éteindre complètement la musique. Appuyez à nouveau pour relancer la musique.

ECRAN TITRE ALTERNATIF

Pour obtenir un nouvel écran titre, finissez les modes 50cc, 100cc et 150cc avec une coupe en or pour chaque catégorie (Coupe champignon, fleur, étoile et spéciale).

Mario Party

© Nintendo 1998

+ D'INFOS FORUM

ECONOMISER POUR ACHETER LES MINI-JEUX

Achetez tous les mini-jeux à un prix inférieur ou égal à 300 pièces pour pouvoir accéder aux Gameballs du Mushroom Shop. Si vous achetez les mini-jeux à partir des Gameballs, vous pourrez économiser jusqu'à 200 pièces.

ACCÈS AU NIVEAU MAGMA MOUNTAIN

Terminez les six premiers niveaux et recueillez 1000 pièces. Vous devez acheter des choses dans le magasin, y compris la clé de Magma Mountain, pendant que vous jouez aux six niveaux. Après ça, vous pourrez accéder au niveau Magma Mountain.

ACCÈS AU NIVEAU ETERNAL STAR

Pour avoir accès au tableau Eternal Star, gagnez 100 étoiles.

GAGNER DE L'ARGENT SANS JOUER

Jouez en mode aventure et prenez une partie avec le maximum de manettes. Dès le début de la partie, appuyez sur Start, et remplacez les joueurs humains par la console. Quelques tours avant la fin de la partie, remplacez la console par des joueurs humains et ainsi vous pourrez gagner un maximum d'étoiles et de pièces!

GRIMACES

Appuyez sur L pendant le tour d'un autre joueur pour vous moquer de lui.

OBTENIR LES 3 MINI-JEUX DU LABY BALLE

Pour avoir ces 3 jeux, il faut remplir 3 conditions :
1 : Battre Toad dans l'île des mini-jeux à la course guidée pour gagner la Laby Balle 1.
2 : Battre Toad et finir tous les mini-jeux de l'île des mini-jeux pour gagner la Laby Balle 2.
3 : Terminer les Laby Balle 1 et 2 dans la maison des mini-jeux pour gagner la Laby Balle 3.

MODES SANS BOO ET SANS KOOPA

Pour avoir les modes "No boo" et "No Koopa", il faut terminer le tableau Eternal Star. Lorsque le générique de fin sera terminé, rendez-vous à la boutique pour acheter ces deux options.

VOIR LA FIN DU JEU

Lorsque vous aurez terminé le niveau Eternal Star, allez acheter le disque Credits à la boutique. Allez ensuite à la banque Champignon et regarder ce disque pour faire défiler le générique de fin.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Pour avoir un nouvel écran titre il vous suffit d'achever un plateu aventure avec n'importe quel personnage.

Mario Party 2

© Nintendo 2000

+ D'INFOS FORUM

GÉNÉRIQUE DE FIN

Pour pouvoir visualiser la séquence de fin du jeu, vous devez terminer le niveau de Bowser.

SARCASMES

Appuyez sur L pour entendre les moqueries de votre personnage.

PLUS D'ARGENT

Terminez le jeu Rollercoaster et vous gagnerez 100 pièces plus encore 100 par vie qu'il vous reste.

BOWSER LAND

Terminez tous les niveaux avec n'importe quel personnage.

OBTENIR LE DONJON DÉMENT

Pour obtenir le mini-jeu donjon dément, il vous suffit d'avoir acheté énormément de mini-jeux avec Woody. Rendez-vous chez la plante piranha dans le parc des mini-jeux qui vous l'offrira. Vous pourrez à présent jouer à ce mini-jeu autant de fois que vous le souhaitez.

MINI-JEUX À DÉBLOQUER

Donjon dément

Pour obtenir le mini-jeu Donjon dément, il vous suffit d'avoir acheté tous les mini-jeux des catégories 4 joueurs, 2 contre 2 et 3 contre 1, autrement dit tous les mini-jeux de départ avec Woody. Rendez-vous chez la plante piranha dans le parc des mini-jeux qui vous l'offrira. Vous pourrez à présent jouer à ce mini-jeu autant de fois que vous le souhaitez.

Course Arc-en-ciel

Pour obtenir le mini-jeu la Course Arc-en-ciel, il vous suffit d'avoir acheté tous les mini-jeux combats et items avec Woody en complément des mini-jeux de départ. Rendez-vous chez la plante piranha dans le parc des mini-jeux qui vous l'offrira. Vous pourrez également jouer à ce mini-jeu autant de fois que vous le souhaitez.

Parcours-pas-bien

Pour obtenir le mini-jeu Parcours-pas-bien, il vous suffit d'avoir acheté et obtenu tous les mini-jeux de toutes les catégories (4 joueurs, 2 contre 2, 3 contre 1, combat et items). Rendez-vous cette fois-ci chez Woody qui vous offrira ce mini-jeu et auquel vous pourrez jouer à volonté.

DÉBLOQUER DES CATÉGORIES DE MINI-JEUX

Mini-jeux items

Pour débloquer la catégorie mini-jeux items (objets) qui est non jouable au départ, il vous suffit d'avoir terminé le roller coaster en difficulté normale.

Mini-jeux battle

Pour débloquer la catégorie mini-jeux battle (combat) qui est non jouable au départ, il vous suffit d'avoir terminé le roller coaster en difficulté hard.

AUTRES MODES À DÉBLOQUER

Stade mini-jeux

Pour débloquer le stade des mini-jeux, il suffit d'avoir acheté au minimum 3 mini-jeux de chaque catégorie parmi celles qui sont disponibles dès le départ (4 contre 4, 3 contre 1 et 2 contre 2).

Roller coaster

Pour déverrouiller ce mode qui vous permettra par la suite d'empocher un maximum d'argent et de débloquer d'autres modes, vous devez avoir acheté tous les mini-jeux initialement présents (4 contre 4, 3 contre 1 et 2 contre 2).

Musiques et sons bonus

Pour obtenir les musiques et les sons bonus, terminez le plateau de Bowser.

Mario Party 3

© Nintendo 2001

+ D'INFOS FORUM

GAGNER DES PIÈCES FACILEMENT

Pour avoir 10 pièces, faites un double après avoir utiliser un champignon.
Pour avoir 20 pièces, faites un triple après avoir utiliser un champignon en or.

NOM DES SAUVEGARDES

Lorsque vous sauvegardez une partie, n'entrez pas de nom et laissez la console le faire pour vous. Elle entrera le nom d'un personnage de Nintendo.

SE MOQUER DE L'ADVERSAIRE

Pendant que l'adversaire joue (et uniquement sur le plateau de jeu, pas dans les mini-jeux), appuyez sur L pour vous moquer de lui.

ETOILE MIRACLE

Pour obtenir une étoile miracle, gagnez le rang S plus de huit fois dans les duels et jeux de plateaux.

TERMINER RAPIDEMENT LES MINI-JEUX

Sauvegardez après chaque mini-jeu. Si le prochain est un jeu que vous avez déjà fait, réinitialisez la console et relancez votre partie. Si au contraire, le jeu est nouveau, faites-le. Vous arriverez alors plus rapidement au bout.

AVOIR SON VISAGE SUR LE MONT MARIOMORE

Terminer le mode Story avec n'importe quel personnage pour placer son visage sur le mont Mariomore.

MINI-JEUX BONUS

Après avoir terminé le jeu en mode Story, plusieurs mini-jeux se débloqueront (Les bars fixes, Waluigi Island et bataille de poussière d'étoile).
Terminez tous les mini-jeus pour débloquer les canots étourdis.
Récoltez plus de 1000 pièces dans la salle de jeux pour débloquer le mini-jeu du Puzzle de Mario.

DIFFICULTÉ SUPER HARD

Pour débloquer ce niveau de difficulté qui sera accessible dans tous les autres modes du jeu, terminez le story mode en difficulté hard avec le personnage de votre choix.

Mario Tennis

© Nintendo / Camelot Software 2000

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC UN GAUCHER

A l'écran de sélection du personnage, maintenez enfoncé le bouton L afin que le joueur sélectionné devienne gaucher.

JOUEUR STAR

Appuyez sur R quand vous selectionnez un personnage.

JOUER AVEC SHY GUY

Gagnez le tournoi Star Cup en simple.

JOUER AVEC DONKEY KONG JR.

Gagnez le tournoi Star Cup en double.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ BONUS

Gagnez la coupe planet avec les 16 personnages.

COURT DONKEY KONG

Gagnez la coupe Mushroom en simple avec Donkey Kong.

COURT YOSHI ET BABY MARIO

Gagnez la coupe Mushroom en simple avec Yoshi.

COURT MARIO ET LUIGI

Gagnez la coupe Mushroom en simple avec Mario.

COURT MARIO ET LUIGI 2

Gagnez toutes les coupes de double avec Mario.

COURT MARIO/LUIGI CASTLE

Sortez vainqueur de la Star Cup en simple et en double avec Mario.

COURT WARIO

Gagnez tous les tournois de double avec Wario.

COURT BIRDO ET YOSHI

Remportez le tournoi de double de la Star Cup avec Birdo.

COURT PIRANHA

Terminez tous les niveaux du Piranha Challenge (Perfect, 50 balles) avec n'importe quel personnage. Ce court ne sera disponible que pour le Piranha Challenge.

JOUER AVEC MÉTAL-MARIO

Remportez la coupe Etoile avec tous les personnages sauf Mario. Après avoir regarder les films de fins, vous pourrez choisir Métal-Mario qui aura remplacé Mario.

PARTICIPER AUX COUPES

Entrez les codes suivants dans le menu Ring Tournaments de Special Games.

48HWOR482	Mario Tennis Cup
0F9XFQOFR	Peach Cup
ARM6JQARU	Blockbuster Cup
MM55MQMMJ	Dokey Kong Cup
N24K8QN2P	Bowser Cup

Mega Man 64

© Capcom

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT FACILE

1ère méthode
Allez au Apple Market et donner un coup de pied dans la canette de la boulangerie. Lamarchande vous donnera ainsi 1000 Zenny. Sortez du magasin puis revenez. La canette aura réapparu et vous vous pourrez la frapper de nouveau.
2nde méthode
En terminant le grade A du jeu de chasseur au Studio, vous gagnerez 4000 Zenny.

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu pour déverrouiller le mode difficile.

MODE FACILE

Terminez le jeu en mode difficile pour débloquer le mode facile. Vous pouvez aussi le mode facile en terminant le jeu en moins de 3 heures.

COMMENCER AVEC LES JET SKATES ET BUSTER MAX

Temrinez le jeu en mode difficile en moins de 8 heures pour pouvoir commencer le jeu avec les Jet Skates et Buster Max.

FAIRE DU STOP

Sautez sur les voitures qui passent en ville pour qu'elles vous déposent où vous voulez.

OBTENIR LA CLÉ PLUS RAPIDEMENT

Lorsque vous devrez vous battre contre les Servbotsallez dans le robot bleu. placez-vous à droite de lui et lancez des mines pour le faire exploser. Vous verrez alors la clé dans les airs.

SONDER LES POUBELLES

Donnez des coups de pied dans les poubelles. Si leur couvercle se soulève, elles seront vides. Si au contraire, leur couvercle ne bouge pas, il y aura quelque chose à récupérer à l'intérieur.

BOISSONS GRATUITES

Dans le séjour du Flutter, vous trouverez une infinité de boissons à l'intérieur du congélateur.
En ville, frappez les distributeurs pour obtenir une boisson gratuite.

CUBES D'ÉNERGIE

Tirez sur un Servbot jusqu'à ce qu'il commence à fumer puis frappez-le plusieurs fois pour obtenir au moins deux cubes d'énergie.

L'ARMURE NOIRE

Détruisez les biens publiques et gardez pour vous l'argent volé à la banque pour que votre armure devienne noire. Votre côté de popularité en prendra aussi un sacré coup.

GAGNER LA COURSE

Tirez pour freinez et mieux tourner. Au contraire, poussez pour accélérer.

OUVRIR LE MUSÉE

Rapportez le rouge à lèvres de Hipbone à l'artiste.

Mickey Speedway USA

© Nintendo / Rareware 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉPART RAPIDE

Appuyez très vite et immédiatement sur A lorsque le troisième feu change de couleur, pendant le compte à rebours.

BONUS

Pièces négatives Remportez l'or ou le platine sur Traffic Troubles en mode Miroir
Compteur digital Remportez l'or ou le platine sur Motorway Mania en mode Miroir
Tiny racers Remportez l'or ou le platine sur Freeway Phobia en mode Miroir
Dewey Remportez l'or sur tous les circuits en mode de difficulté Amateur
Louie Remportez l'or sur tous les circuits en mode de difficulté Intermédiaire
Rainbow Goo Remportez l'or ou le platine sur les trois premiers circuits en Amateur
Bouton d'interruption Idem en Amateur et en Intermédiaire
Retry infini Idem en Amateur, Intermédiaire et Professionnel
Désactiver les boosts Remportez l'or ou le platine sur Victory Vehicles en mode Miroir
Circuit Victory Vehicles Gagnez les trois premiers circuits en mode de difficulté Professionnel
Circuit Frantic Freeway Récupérez les quatre parties du véhicule

NIVEAU SECRET

Pour débloquer le niveau secret "Nouvelle Orléans", rendez-vous en mode entrainement "ranch" puis écrasez les oeufs de poules tout au long du niveau, il y en a environ 20.

DÉBLOQUER LA 5ÈME COUPE

Pour débloquer la 5ème coupe, vous devez obligatoirement trouver les 4 pièces cachées en mode Coupe.

La 1ère pièce se trouve à "Indianapolis", à la fin du tunnel, faites demi-tour vers la gauche et vous trouverez une bougie situé dans une petite enclave.

La 2ème pièce se trouve à "Philadelphie", allez dans n'importe quel hangar puis tournez à droite et vous trouverez une hélice cachée derrière une caisse.

La 3ème pièce se trouve à "Chicago", prenez le 2ème passage secret et vous trouverez une batterie.

La 4ème pièce se trouve à "Malibu", après le 1er virage, vous verrez un passage dans la roche sur votre droite, vous trouverez un moteur.

MicroMachines 64 Turbo

© Codemasters 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Faites une pause au cours du jeu, puis faites l'une des manipulations suivantes. Si vous avez réussi, vous entendrez un signal sonore. Refaites la manipulation pour l'annuler :

Changer en objets

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

Vue de derrière

Gauche, Droite, C-Gauche, C-Droite, Gauche, Droite, C-Gauche, C-Droite.

Ralentir les concurrents gérés par la console

C-Droite, C-Haut, C-Gauche, C-Bas, C-Droite, C-Haut, C-Gauche, C-Bas.

Mode turbo

C-Gauche, C-Bas, C-Droite, C-Gauche, C-Haut, C-Bas, C-Bas, C-Bas, C-Bas.

Départ rapide

Appuyez sur accélération à chaque fois qu'une seconde est décomptée et tenz la touche enfoncée à la dernière seconde. Appuyez ensuite sur Z + B juste avant que la course commence.

Mode Debug

C-Gauche, Haut, Bas, Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, C-Haut, C-Bas. Une fois le mode Debug activé, vous pourrez faire les manipulations suivantes au cours du jeu :

Gagner
Z + C-Bas (Ne fonctionne pas pendant les contre la montre.
La console prend le contrôle de la voiture
Maintenez Z et faites C-Gauche.
Changer l'angle de vue de la caméra
Maintenez Z et faites : Haut, Bas, Gauche ou Droite.
Zoomer avec la caméra
Maintenez Z et appuyez sur L ou R.

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants en guise de nom de joueur. Un signal sonore confirmera la bonne saisie du code :

`ALLTANKS`	Tanks en mode multi-joueurs
`GIVETRAX`	Toutes les courses
`MOGSLIFE`	9 vies en mode Challenge

Mike Piazza's Strike Zone

© GT Interactive / Devil's Thumb Entertainment

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Commencez par activer le Cheat Menu en faisant L, R, L, R sur le menu principal. Puis effectuez les cheats suivants sur ce même écran.

Droite, A, C-Haut, L, A	Stade Devil's Thumb
B, A, R, B, A, L (2 fois)	Super joueurs
B, A, L, Bas, Z	Meilleurs lancers
B, A, R, Bas, L, B	Meilleur jeu
R, A, Z, L, Bas, A, Z, L	Joueurs plus rapides
B, L, A, B, R, Z	Meilleurs pitches
R, A, Z, L, Bas	Pitches plus rapides
C-Droite, A, Z, C-Haut, R, B	Crazy pitches
C-Droite, A, Z, C-Haut, R, L	Pitches variés
L, A, Bas, R	Que des Home-Run
C-Droite, A, Z, B, A, L (2 fois)	Balle folle
C-Gauche, A, Bas, C-Haut, Z	Récupération plus rapide
R, A, Z, B, A, L (2 fois)	Battes en aluminium
R, Bas, B, A, Droite	Battes rouges
B, L, B, A, Droite	Battes bleues
Z, B, R, A	Battes Psychédéliques
Haut, R, A, L	Faible gravité
Haut, Bas, L, Haut, R	Forte gravité
L, A, Z, R, B, A, L (2 fois)	Jeu plus rapide
Haut, L (2 fois), B, A, L (2 fois)	Jeu plus lent
C-Droite, A, Z, C-Haut, L, R, Z	Ciel variable
C-Droite, A, Bas, Gauche	Equipes bonus
C-Haut, R, B (2 fois)	Messages cachés
R, A, Z, R, C-Right, A, B	Voir les crédits

Milo's Astro Lanes

© Crave Entertainment / Player 1 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Effectuez les manipulations suivantes lorsque la balle est en train de rouler pour avoir droit aux bonus suivants :

L, L, R, R, L, R	Balle géante
R, R, R, L, L, L	Balle très lourde
R, R, L, L, R, L	Balle rapide
L, L, L, R, R, R	Trois balles

Effectuez les manipulations suivantes lorsque votre personnage lance la balle :

R, L, R, L, L, R	Ecran vert
L, R, L, R, R, L	Mouvement de bras
R, R, L, R, R, L	Power-ups automatiques
Haut, Haut, Bas, Bas, L, R, L, R, B, A, B, A	Débloquer tous les niveaux

Mischief Makers

© Enix / Treasure 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOUND TEST

Faites Gauche, A, C-Gauche, C-Droite et Start à l'écran titre.

FIN DIFFÉRENTE

Après avoir récupéré les 52 joyaux d'or et obtenu un A sur tous les niveaux, tirez sur la cible pendant la séquence de fin pour obtenir une fin différente.

NIVEAUX BONUS

Récupérez les 52 joyaux d'or et attendez la fin de la cinématique, puis appuyez sur R sur l'écran des niveaux pour obtenir 12 niveaux supplémentaires.

Mission : Impossible

© Ocean / Atari

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au choix de la mission, tapez le code suivant (si le code est activé, un son retentira) :
C-Haut, Z, C-Haut, Z, C-Haut : Mode Turbo
C-Bas, C-Haut, R, L, Z : Mode Enfant
C-Bas, R, C-Haut, L, C-Gauche : Grosse tête
C-Bas, R, Z, C-Droite, C-Gauche : Gros pieds
C-Droite, C-Gauche, C-Droite, C-Bas, R : Uzi avec 30 charges
R, L, C-Gauche, C-Droite, C-Bas : Mini lance-roquettes avec 30 roquettes
C-Haut, L, C-Droite, C-Gauche, C-Haut : 7.65 Silencieux avec 30 charges
R, L, C-Bas, C-Haut, C-Haut : 9 mm HI POWER avec 30 charges
Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, C-Bas, C-Bas, C-Haut, Z+L+R, Start : Choix du niveau (version US)
R, Z, C-Bas, R, C-Bas : Invulnérabilité
C-Haut, Z, C-Gauche, Z, L : Munitions infinies
L, R, C, Bas, R, C, Haut : Nouvelle arme

Monopoly

© Hasbro Interactive / Minds Eye Production

+ D'INFOS FORUM

PION EN OR

Renommez n'importe quel Pion en "Aurum".

PION MR. POTATO HEAD

Renommez le pion "Moneybag" en "Potato".

MODE EXPERT

Renommez n'importe quel pion en "Ace" pour augmenter la difficulté du jeu.

MODIFIER LES VUES

Renommez n'importe quel pion en "Wander", puis appuyez sur Z pour afficher l'écran des propriétés. Appuyez sur C-Haut puis sur A ou B pour zoomer.

MEILLEURS MONOPOLES

Orange : Bas prix, bon taux de fréquentation et loyers quand même élevés
Jaune : Bon taux de fréquentation et loyers élevés
Bleu pale : très bas prix et bon taux de fréquentation
Chemins de fer : Bon taux de fréquentation (Seulement pour obtenir des fonds pour améliorer un autre monopole, mauvais comme monopole prédominant)
Bleu foncé : Évidemment, quand on tombe sur Promenade avec un hotel, c'est souvent la faillite, mais c'est rare et le cout des maisons est élevé

Monster Truck Madness 64

© Rockstar North / Edge Of Reality 1999

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX CIRCUITS

Aztec Valley

Terminez un circuit en mode facile.

Alpine Challenge

Terminez un circuit en mode de difficulté moyenne.

Death Trap

Terminez un circuit en mode de difficulté.

CODES DES NIVEAUX

Débutant

Ruins	G[Flèche Haut]*NJ2L0
Junk Yard	J*XQYN4G
The Heights	M*OT1Q9R[Flèche Gauche]
Voodoo Island	P[Flèche Gauche]3W4TC*[Flèche Gauche]F[Flèche Haut]
Greenhill Pass	5[Flèche Haut]627WFX9[Flèche Gauche]23G
Wasteland	V[Flèche Gauche]92[Flèche Haut]2[Flèche Bas]0CL56B5V
Aztec Valley	YYC5D2L3F[Flèche Droite]89[Flèche Bas]8[Flèche Droite]B7

Intermédiaire

Ruins	GBGJ5MTL
Junk Yard	JNJMQL7S
The Heights	MJMPT[Flèche Droite]XRN
Voodoo Island	PJPSWR0*89R
Greenhill Pass	SBSV2*3XBC[Flèche Haut]4[Flèche Bas]
Wasteland	VBVY2X60[Flèche Bas]FD7B2M
Aztec Valley	YFY15093H[Flèche Gauche]G[Flèche Haut][Flèche Bas]5675
Alpine Challenge	1N1483C6KLJDH89[Flèche Haut]G4N

Expert

Ruins	GKGH[Flèche Haut]G*[Flèche Gauche]
Junk Yard	JGJKLJP*
The Heights	MSMN[Flèche Droite]M7QW
Voodoo Island	PKPQRP[Flèche Haut]T793

Greenhill Pass	SKST*SDW[Flèche Haut]C61R
Wasteland	VOVWXVGZDF9463R
Aztec Valley	YGY209YJ2G[Flèche Gauche]C796462
Alpine Challenge	101231M5JLF[Flèche Haut]C979S0D
Death Trap	404564P8M[Flèche Droite][Flèche Gauche]DFC[Flèche Haut]CV32KC

MODE TURBO

Entrez CFFNYN comme mot de passe pour accéder au mode turbo.

NOUVELLES TEXTURES

Entrez le mot de passe JMPNG pour remplacer les textures pas la photo d'un des programmeurs du jeu.

MISSILES INFINIS

Entrez ce code dans la section Codes du menu principal : Y WNT T

Mortal Kombat 4

© Acclaim / Midway 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES (VERSION US)

A l'écran VS en mode multi-joueurs, tapez les codes suivants à l'aide des boutons A, Z, C-Droite :

001-001	Course infinie
002-002	Vous ne perdez pas votre arme
010-010	Maximum dommages désactivé
011-011	Goro's lair
012-012	Noob saibot (effets inconnus)
020-020	Pluie de sang
022-022	Well
033-033	Elder God's
044-044	Tomb
050-050	Match Explosif
055-055	Wind
066-066	Reptile's lair
100-100	Brise-membres désactivé
101-101	Shaolin Temple
111-111	Arme gratuite
120-120	Maximum dommages et brise-membres désactivé
123-123	Mort en 1 coup
202-202	Forest
222-222	Sortez une arme au hazard
303-303	Prison
321-321	Mode DK
444-444	Une arme en partant
555-555	Toutes les armes
666-666	Match silencieux

CHANGER LA TENUE DES PERSONNAGES

Pour changer la tenue des personnages, à l'écran du choix du personnage, allez sur un combattant. Maintenez enfoncé le bouton Start et appuyez sur C-Haut pour faire tourner l'image du personnage. A chaque fois que vous appuyez sur C-Haut, le personnage changera de tenue (vous ne vous en rendrez compte qu'au cours du match).

CHEAT MODE

Mettez le choix "Continue" en surbrillance à l'écran des options et appuyez sur C-Gauche + C-Bas.

Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero

© Acclaim / Midway 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. THWMSB
3. CNSZDG
4. ZVRKDM
5. JYPPHD
6. RGTKCS
7. QFTLWN
8. XJKNZT

CHEAT CODES

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

CRVDTS	Voir les crédits
GTTBHR	Avoir 1000 vies
NXCVSZ	Avoir 10 urnes de vitalité
ZCHRRY	Accès au niveau 8. Si vous perdez, appuyez sur A ou B pour recommencer dans le stage de Quin Chi ou dans le stage de Shinnok.

Mortal Kombat Trilogy

© Acclaim / Midway 1996

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Sélection du tableau

Pour choisir le tableau où se déroule le combat, positionnez-vous sur Sonia. Ensuite, appuyez par en haut avec le control pad et start. Choisissez votre combattant et vous pourrez ensuite choisir le lieu du combat.

Jouer avec Shao Kahn

Pour jouer avec Shao Kahn, choisissez un personnage. Avant que le combat commence, appuyez et maintenez High punch, low punch et en bas sur le control pad. Ce code fonctionne seulement aux tableaux suivants : The Kave, Pit 3, Rooftop.

Jouer avec Motaro

Pour jouer avec Motaro, choisissez un personnage. Avant que le combat commence, appuyez et tenez High Kick, Low Kick et par en arrière sur le control pad. Ce code fonctionne seulement pour ces deux tableaux : Balcony et Jade's desert.

Jouer avec Smoke (humain)

Pour jouer avec la version humaine de smoke, choisissez smoke (robot). Avant que le combat commence, appuyez et maintenez High Kick, High Punch, Run, Block et par en arrière sur le control pad.

Selection au hasard

Pour sélectionner un personnage au hasard, positionnez-vous sur Noob Saibot pour le joueur #1 ou Rain pour le joueur #2. Appuyez ensuite par en haut sur le control pad et start.

Options secrètes #1

Pour avoir accès à ce menu, attendez l'introduction où un texte explique l'histoire de Mortal Kombat. Appuyez rapidement sur : High Kick, Low Kick, High Punch, Low Punch, High Kick, Low Kick, High Punch, Low Punch, Block, Run. Si le code a été bien fait, vous entendrez "Outstanding".
Allez ensuite sélectionner le point d'interrogation dans le menu des options et le tour est joué.

Options secrètes #2

Pour avoir accès à ce menu, attendez l'introduction où un texte explique l'histoire de Mortal Kombat. Appuyez rapidement sur : High Punch, High Kick, Low kick, Low Punch, Run, Block, Block, Block, Run, Run. Si le code a été bien fait, vous entendrez une voix. Il ne vous reste plus qu'à aller sélectionner le point d'interrogation rouge dans le menu des options.

Baby Mode

Pour avoir de minuscules joueurs, attendez l'écran Tonight's Matchup et entrez le code 025 avec les boutons A, C (en bas) et C (à droite).

Stealth Turbo

Dans un match à deux joueurs ou plus, faites le code 273 à l'écran Tonight's Matchup à l'aide des boutons A, C (en bas) et C (à droite).

Jouer sur le toit

Pour jouer sur le toit d'un immeuble, appuyez et maintenez à gauche sur le control pad tout en appuyant trois fois sur turbo lorsque l'écran de sélection des équipes change pour celui du Tonight's Matchup.

Block Power

Pour augmenter les performances d'un joueur pour bloquer les paniers, faites le code 616 à l'écran Tonight's Matchup à l'aide des boutons A, C (en bas) et C (à droite).

Goal Tending

Pour rendre les goal tending légaux, faites le code 937 à l'écran Tonight's Matchup à l'aide des boutons A, C (en bas) et C (à droite).

Pas de bousculade

Pour empêcher tout le monde de pousser tout le monde, faites le code 390 à l'écran Tonight's Matchup à l'aide des boutons A, C (en bas) et C (à droite).

Pas de musique

Pour couper la musique (pas les effets sonores), faites le code 048 à l'écran Tonight's Matchup à l'aide des boutons A, C (en bas) et C (à droite).

Turbo illimité

Pour avoir du turbo power à l'infini, faites le code 461 à l'écran Tonight's Matchup à l'aide des boutons A, C (en bas) et C (à droite).

Hyperspeed

Pour avoir des joueurs qui courent à toute vitesse, faites le code 552 à l'écran Tonight's Matchup à l'aide des boutons A, C (en bas) et C (à droite).

CODES DES JOUEURS

Voici la liste des joueurs avec leurs codes. Vous n'avez qu'à entrer le nom et le code par la suite :

```
Kidd    0000
Miller  0000
Glennr  0000
Japple  6660
Hgrant  0000
JC      0000
Kemp    0000
Minife  6000
Smits   0000
MXV     1014
```

Pippen	0000
Danr	0000
Motumb	0000
Jason	0729
Webb	0000
Nobud	1010
Stackh	0000
Jigger	1010
Malone	0000
Divita	0201
Rodman	0000
Jfer	0503
Ghill	0000
Marty	1010
Ewing	0000
Jamie	1000
Cliffr	0000
Patf	2000
Webber	0000
Quin	0330
Mursan	0000
Marius	1005
Davidr	0000
Turmel	0322
Starks	0000
Jonhey	6000
Dream	0000
Carlos	1010
Johnsn	0000
Nick	7000
Rice	0000
Mortal	0004
Mourng	0000
Kombat	0004
Ahrdwy	0000
Perry	3500
Elliot	0000
Munday	5432

Ms. Pac-Man : Maze Madness

© Namco 2001

+ D'INFOS FORUM

TEST SON

Inscrivez au moins 14 fois votre nom dans le high-score pour pouvoir accéder au test son.

LECTEUR DE MUSIQUES

Récoltez au moins 9 montres en or et l'option du lecteur de musique apparaitra sur le menu d'accés au niveaux.

LECTEUR DE FILMS

Récoltez au moins 70 étoiles en or pour accéder à l'option de lecteur de films.

NOUVELLES CARTES POUR LE MODE MULTI-JOUEURS

Atteignez le niveau Pier Pressure avec un score d'au moins 50 000. Un message vous indiquera que de nouvelles cartes pour le mode multi-joueurs sont désormais disponibles.

Multi Racing Championship

© Imagineer / Genki 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

80094E97-0064	
D0094E97-000A	Temps infini
800A960F-0000	Pour arriver toujours premier

Mystical Ninja 2 Starring Goemon

© Konami 1999

+ D'INFOS FORUM

PLUS DE VIES

Quand vous sauvegardez une partie, que vous réinitialisez la console, puis que vous rechargez votre partie, vous aurez 100 pièces quoi qu'il arrive. Avec ces 100 pièces, achetez un aliment qui donne une vie (sushi, pomme, anguille, etc...). Renouvelez cette opération autant que vous le souhaitez.

Mystical Ninja Starring Goemon

© Konami 1998

+ D'INFOS FORUM

BOSS MODE

Récupérez les 55 poupées pour débloquer le Boss Mode dans l'écran des options. Terminez ce mode pour obtenir une image bonus.

OBJETS ILLIMITÉS

Entrez dans un endroit contenant beaucoup d'argent et d'objets. Récupérez-les puis sortez, et entrez-y à nouveau. Les objets seront réapparus, et vous pourrez répéter l'opération indéfiniment.

Nagano Olympic Hockey 98

© Midway / Atari

+ D'INFOS FORUM

AUGMENTER LA FRÉQUENCE DES COMBATS

Allez dans l'écran des options et mettez "Fighting" en surbrillance, puis maintenez L et faites C-Droite, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Bas, C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche.

MULTIJOUEUR EN MODE PRACTICE

Appuyez en même temps sur le bouton A des manettes 2, 3 et 4, et sélectionnez "Practice" avec la première manette.

Nagano Winter Olympics 98

© Konami 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER L'ÉPREUVE DE PATINAGE DE VITESSE

Pendant l'épreuve de patinage de vitesse, appuyez sur la touche START de votre manette, et en même temps, appuyez sur la touche A. Répétez la manoeuvre plusieurs fois très rapidement et vous gagnerez facilement la course.

Namco Museum 64

© Namco / Mass Media 1999

+ D'INFOS FORUM

GALAGA

Double vaisseau

Tirez sur l'un des vaisseaux verts en haut de l'écran pour faire devenir bleu. Evitez les tirs lorsque l'un d'eux plonge vers vous puis faites-vous capturer par le rayon. Avec votre prochain vaisseau, attendez que les autres vaisseaux plongent à leur tour. Tirez surl'alien en évitant de toucher votre premier vaisseau capturé. Vous aurez alors un double-vaisseau deux fois plus puissant.

Désarmer les Galaxians

Au premier niveau, laissez tous les vaisseaux se mettrent en position. Vous devriez voir une abeille en bas à gauche. Tuez tous les ennemis sauf cette abeille. Placez-vous en bas à droite et laissez-la s'approcher de vous. Lorsqu'elle passera près de vous pour la seconde fois, tirez-lui dessus pour l'abattre. Cela prend du temps mais une fois détruite, tous les ennemis du jeu seront désarmés.

Double-tirs

Lorsque les ennemis envahissent l'écran au début des niveaux. Appuyez sur A, attendez un instant puis appuyez sur R. Vous aurez normalement le double tirs.

POLE POSITION

Départ rapide

Pour prendre un bon départ, accélérez jusqu'à 160 km/h en vitesse LOW, puis passez en vitesse HIGH.

Nascar 2000

© EA Sports / Stormfront Studios

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PILOTES

Pour débloquer les pilotes suivants, sélectionnez la course indiquée, puis mettez en surbrillance l'option "Select Car", et entrez les codes suivants le plus vite possible.

Benny Parson : `circuit de Richmond, Droite, Droite, Z, Z, Gauche, Gauche, C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Bas`
Cale Yarborough : `circuit de Darlington, C-Haut, C-Gauche, C-Bas, C-Droite, C-Haut, C-Gauche, C-Bas, C-Droite, Z, Z`
Davey Allison : `circuit de Talladega, C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, Z, Z`
Alan Kulwicki : `circuit de Bristol, Gauche, Droite, C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Bas, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Droite`
David Parson : `circuit de Martinsville, Gauche, Z, Droite, C-Droite, C-Bas, C-Gauche, C-Haut, C-Drotie, Z, Z`
Bobby Allison : `circuit de Charlotte, C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Gauche, C-Bas, C-Droite, C-Haut, C-Droite, L, R`

ENCLENCHER L'AUTO-PILOTE

Appuyez sur le bouton L pendant le jeu.

Nascar Racing 99

© EA Sports / Stormfront Studios 1998

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PILOTES

Pour débloquer les pilotes suivants, choisissez la configuration numéro 3 et sélectionnez la course indiquée. Ensuite, mettez en surbrillance l'option "Select Car", et entrez les codes suivants en moins de 4 secondes.

Bobby Allison : `circuit de Charlotte, C-Haut, C-Gauche, C-Bas, C-Droite, L, R, L, R, Z, Z`
Davey Allison : `circuit de Talladega, C-Haut, C-Gauche, C-Bas, C-Droite, L, R, L, R, L, R`
Alan Kulwicki : `circuit de Bristol, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, R, R`
Benny Parsons : `circuit de Richmond, C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Gauche, Z, Z, Z, L, Z, Z`
Richard Petty : `circuit de Martinsville, C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, L, R`
Cale Yarborough : `circuit de Darlington, L, R, L, L, L, R, R, Z`

MODE PAINTBALL

Maintenez Gauche et R, et faites B, A, B, A, B, A, B, A à l'écran de sélection des courses en mode Single Race.

NBA Courtside 2

© Nintendo / Left Field 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez simultanément sur C-Haut + C-Bas au menu principal afin d'afficher l'écran de cheat. Maintenant, sur cet écran, faites l'une des manipulations suivantes :

Petit joueur

C-Haut, C-Bas

Tous les joueurs sont plus petits

C-Haut, C-Gauche, C-Bas, C-Droite

Grosses têtes

C-Haut, C-Haut, C-Bas

Long cous

C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Haut, C-Bas

Equipes bonus

C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Bas, C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Bas

NBA Hang Time

© Midway / Funcom 1997

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHANGER LES CHEVEUX DE RODMAN

Sur l'écran de sélection des équipes, choisissez les Chicago Bulls. Lorsque le visage de Dennis Rodman apparaît, appuyez sur le bouton pour faire des passes afin de changer la couleur de ses cheveux.

CHEAT CODES

Allez à l'écran Tonight Match Up. Tapez les codes qui suivant, sachant que le bouton A contrôle le premier chiffre, B le deuxième et C le dernier.

111	Tournament mode
025	Baby mode
048	No music
937	No gaoltending
709	Quick hands
802	Maximum power
284	Maximum speed
552	Hyper speed
273	Stealth trubo
461	Unlimited turbo
390	No pushing
120	Fast passing
616	Block power

JOUEURS CACHÉS

Penny Haraway : AHRDWY 0000
Cliff Robinson : CLIFFR 0000
David Robinson : DAVIDR 0000
Hakeem Olajuwon : DREAM 0000
Sean Elliot : ELLIOT 0000
Patrick Ewing : EWING 0000
Glenn Robinson : GLENNR 0000
Grant Hill : GHILL 0000
Horace Grant : HGRANT 0000
Larry Johnson : JOHNSN 0000
Shawn Kemp : KEMP 0000
Jason Kidd : KIDD 0000
Karl Malone : MALONE 0000
Reggie Miller : MILLER 0000
Dikembe Mutumbo : MOTUMB 0000
Alonzo Mourning : MOURNG 0000
Gheorghe Muresan : MURSAN 0000

Scottie Pippen : PIPPEN 0000
Dennis Rodman : RODMAN 0000
Glen Rice : RICE 0000
Jerry Stackhouse : STACKH 0000
John Starks : STARKS 0000
Spud Webb : WEBB 0000
Chris Webber : WEBBER0000

NBA in the Zone '98

© Konami 1998

SIMPLIFIER LES LANCER-FRANCS

Pour ralentir la vitesse de l'indicateur de lancer-franc, appuyez plusieurs fois rapidement vers le Haut avec le stick analogique lorsque vous êtes devant la ligne.

NBA Jam 2000

© Acclaim 1999

ALLER PLUS VITE

Faites un match en Exhibition et appuyez sur L + Z ou R + Z lorsque vous êtes en possession de la balle.

NBA Jam 99

© Acclaim / Iguana Entertainment 1998

+ D'INFOS FORUM

CHANGER LE TIREUR DE LANCER FRANC

Lorsqu'un mauvais tireur de lancer franc se présente à la ligne, vous pouvez le changer en modifiant "Player Match-up" dans la configuration de l'équipe.

PLUSIEURS ANGLES DE VUE AU LANCER FRANC

Pendant un lancer franc, appuyez sur R pour changer l'angle de vue avant de tirer.

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu et tapez l'un des codes suivants. Si vous avez opéré correctement, vous entendrez un signal sonore.

Gros joueurs

L, L, C-Droite, L, L, C-Droite, L, L, C-Droite, Z.

Petits joueurs

L, L, C-Gauche, L, L, C-Gauche, L, L, C-Gauche, Z.

Dunk sur tout le court

L, L, C-Bas, L, L, C-Bas, L, L, C-Bas, Z. Alors, le joueur en surbrillance pourra dunker de n'importe quel point du court pendant le temps de jeu restant.

Tir infaillible

L, L, C-Haut, L, L, C-Haut, L, L, C-Haut, Z. Le joueur en surbrillance verra son prochain tir rentrer, de n'importe quel point du court.

Défense plus musclée

L, L, Haut, L, L, Haut, L, L, Haut, Z. Le joueur en surbrillance poussera alors beaucoup plus fort.

Annuler tous les cheat codes

L, L, Gauche, L, L, Gauche, L, L, Gauche, Z.

NBA Live 2000

© Electronic Arts 1999

JOUER AVEC MICHAEL JORDAN

Pour débloquer Michael Jordan dans la liste des joueurs, il faut le battre en "One on One" en mode Superstar.

NBA Live 99

© EA Sports 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DONNER UN EFFET À LA BALLE LORS D'UN LANCÉ FRANC

Appuyez sur R quand votre joueur est sur la ligne de lancé franc pour donner un effet à la balle.

NOUVELLES ÉQUIPES

Choisissez l'option "Create Custom Team" sur l'écran "Rosters", puis entrez les localisations et noms d'équipes suivants pour pouvoir jouer avec les équipes des programmeurs.

Localisation	Nom de l'équipe
EA	Europals
Hitmen	Coders
Hitmen	Earplugs
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels
Hitmen	rebounds

TIR DE MÉMÉ (GRANNY THROW)

Maintenez C-Gauche ou C-Gauche + R lorsque vous tirez pour un tir de mémé.

NBA Showtime : NBA On NBC

© Midway / Eurocom

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC LA MASCOTTE D'UNE ÉQUIPE

Entrez les initiales suivantes avec le n°PIN afin de jouer avec la mascotte de l'équipe correspondante :

Mascotte	Code	PIN
Utah Jazz	BEAR	1228
Chicago Bulls	BENNY	0503
Indiana Pacers	BOOMER	0604
Minnesota Timberwolves	CRUNCH	0503
Phoenix Suns	GORILA	0314
Atlanta Hawks	HAWK	0322
Charlotte Hornets	HORNET	1105
Toronto Raptors	RAPTOR	1020
Denver Nuggets	ROCKY	0201
Seattle Sonics	SASQUA	7785
New Jersey Nets	SLY	6765
Houston Rockets	TURBO	1111

JOUER AVEC DES MEMBRES DE L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

Utilisez les initiales ci-dessous avec les n°PIN afin de jouer avec l'un des membres de Midway.

Nom	Fonction	Code	PIN
Beth Smukowski	Creative media	BETHAN	1111
Chris Skrundz	Creative media	CMSVID	0000
Dan Thompson	Programmeur	DANIEL	0604
Dave Grossman	Creative media	DAVE	1104
Jim Tianis	Creative media	DIMI	0619
Eugene Geer	Artiste	E GEER	1105
Andy Eloff	Hadrware	ELOFF	2181
Rob Gatson	Programmeur	GATSON	1111
Jim Gentile	Artiste	GENTIL	1228
Brian LeBaron	Testeur	GRINCH	0222
Mark Guidarelli	Programmeur	GUIDO	6765
Jeff Johson	Programmeur	JAPPLE	6660
Jason Skiles	Programmeur	JASON	3141
Jennifer Hedrick	Artiste	JENIFR	3333
Jennifer Hedrick	Nouveaux habits	JENIFR	1111
Jon Hey	Son et musique	JONHEY	8823
Alex Gilliam	Testeur	LEX	0014
Mike Lynch	Hardware	LYNCH	3333
Matt Gilmore	Artiste	MATT G	1006
Paulo Garcia	Testeur	PAULO	0517
John Root	Artiste	ROOT	6000
Sal DiVita	Artiste	SAL	0201

Paul Martin	Support PC	STENTR	0269
Larry Wotman	Creative Media	STRAT	2112
Tim Moran	Creative Media	TIMCRP	6666
Tim Bryant	Artist	TIMMYB	3314
Mark Turmell	Chef programmeur	TURMEL	0322

Neon Genesis Evangelion

© Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Terminez le jeu dans les modes de difficulté suivants pour obtenir les bonus indiqués.
Sound Test Terminer le jeu en mode Facile
Voir tous les persos modélisés Terminer le jeu en mode Normal
Revoir les séquences cinématiques Terminer le jeu en mode Difficile
Mode Hard Terminez le jeu en mode Difficile

NFL Blitz

© Midway / Point of View 1998

+ D'INFOS FORUM

JOUEURS CACHÉS

Sélectionnez l'option "Enter Name For Record Keeping" et entrez l'un des noms de joueurs suivants, avec son numéro PIN. La phrase "Lights out, baby" sera prononcée pour confirmer l'activation du code :

BETH	7761	
BILLZ	0526	
BRAIN	1111	Brain
BRIAN	0818	
CARLTN	1111	Headless Guy
DANIEL	0604	Dan Thompson
DBN	6969	
ED	3246	
FORDEN	1111	Dan Forden
GATSON	1111	
GENE	0310	
GENTIL	1111	Jim Gentile
GRINCH	2220	
GUIDO	6765	
JAPPLE	6660	Jeff Johnson
JASON	3141	Jason Skiles
JENIFR	3333	Jennifer Hedrick
JIMK	5651	
JOHN	5158	
JOSH	4288	
KENNY	1212	Kenny de South Park
LT	7777	
LUIS	3333	Luis Mangubat
MARKA	1112	
MIKE	3333	Mike Lynch
MITCH	4393	
MONTY	1836	
NICO	4440	
PAULA	0425	
PAULO	0517	
RAIDEN	3691	Raiden de Mortal Kombat
ROG	8148	
ROOT	6000	John Root
RYAN	1029	
SAL	0201	Sal Divita
SHINOK	8337	Shinnok de Mortal Kombat
SHUN	0530	
SKULL	1111	Skull
THUG	1111	
TODD	1122	
TURMEL	0322	Mark Turmell
VAN	1234	
ZZ	1221	

NFL Blitz 2000

© Midway / Avalanche Software 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez dans l'ordre sur Turbo (Z), Saut (B) et Passe (A) du nombre de fois indiqué pour changé les icônes de casques sur l'écran versus. Puis appuyez sur la direction correspondante pour activer les codes.
Exemple : 1-2-3 Gauche signifie Turbo, Saut, Saut, Passe, Passe, Passe, Gauche.

Code	Effet
0-0-1 Bas	Afficher la pourcentage des essais
0-0-1 Droite	Compteur Punt hang
0-1-0 Haut	Coups retardés
0-1-2 Bas	Pas d'assistance du CPU
0-2-1 Droite	Montrer plus de terrain
0-2-2 Droite	Jeu de nuit
0-3-0 Bas	Brouillard
0-3-2 Gauche	Courir plus vite
0-4-0 Haut	Têtes énormes
0-4-1 Bas	Brouillard épais
0-4-5 Haut	Super attaque
0-5-0 Droite	Gros ballon
1-0-0 Haut	Jeu d'équipe
1-0-1 Gauche	Cahier de jeu des Arizona Cardinals
1-0-2 Gauche	Cahier de jeu des Atlanta Falcons
1-0-2 Droite	Cacher le nom du receveur
1-0-3 Gauche	Cahier de jeu des Baltimore Ravens
1-0-4 Gauche	Cahier de jeu des Buffalo Bills
1-0-5 Gauche	Cahier de jeu des Carolina Panthers
1-1-0 Gauche	Cahier de jeu des Chicago Bears
1-1-1 Bas	Mode de tournoi 2
1-1-2 Gauche	Cahier de jeu des Cincinnati Bengals
1-1-3 Gauche	Cahier de jeu des Cleveland Browns
1-1-4 Gauche	Cahier de jeu des Dallas Cowboys
1-1-5 Gauche	Pas de choix de jeu
1-1-5 Droite	Cahier de jeu des Denver Broncos
1-2-1 Gauche	Cahier de jeu des Detroit Lions
1-2-2 Gauche	Cahier de jeu des Green Bay Packers
1-2-3 Haut	Cahier de jeu des Indianapolis Colts
1-2-3 Gauche	Super essais
1-2-3 Droite	Equipe sans têtes
1-2-4 Gauche	Cahier de jeu des Jacksonville Jaguars
1-2-5 Gauche	Cahier de jeu des Kansas City Chiefs
1-3-1 Gauche	Cahier de jeu des Miami Dolphins
1-3-2 Gauche	Cahier de jeu des Minnesota Vikings
1-3-3 Gauche	Cahier de jeu des New England Patriots
1-3-4 Gauche	Cahier de jeu des New Orleans Saints
1-3-5 Gauche	Cahier de jeu des New York Giants
1-4-1 Gauche	Cahier de jeu des New York Jets
1-4-1 Droite	Equipe de grands joueurs
1-4-2 Gauche	Cahier de jeu des Oakland Raiders
1-4-3 Gauche	Cahier de jeu des Philadelphia Eagles

1-4-4 Gauche	Cahier de jeu des Pittsburgh Steelers
1-4-5 Gauche	Cahier de jeu des San Diego Chargers
1-5-1 Haut	Pas de coup de volée
1-5-1 Gauche	Cahier de jeu des San Francisco 49ers
1-5-2 Gauche	Cahier de jeu des Seattle Seahawks
1-5-3 Gauche	Cahier de jeu des St. Louis Rams
1-5-4 Gauche	Cahier de jeu des Tampa Bay Buccaneers
1-5-5 Gauche	Cahier de jeu des Tennessee Titans
2-0-0 Droite	Grosses têtes
2-0-1 Gauche	Cahier de jeu des Washington Redskins
2-0-3 Droite	Equipe de grosses têtes
2-1-0 Haut	Pas de 1st Down
2-1-1 Gauche	Permettre de marcher hors des limites
2-1-2 Bas	Mode fou
2-1-2 Gauche	Beau temps
2-2-2 Gauche	Toujours Quaterback (2P/4P de la même équipe)
2-2-2 Droite	Toujours receveur (2P/4P de la même équipe)
2-2-3 Droite	Lancés illimités
2-3-3 Haut	Renforcer coéquipiers
2-5-0 Gauche	Passes rapides
3-0-0 Haut	Pelouse
3-0-2 Haut	Terrain de terre
3-0-3 Haut	Terrain lunaire
3-0-4 Haut	Terrain enneigé
3-1-0 Droite	Tout petits joueurs
3-1-2 Haut	Augmenter l'attaque
3-1-2 Gauche	Augmenter les bloqueurs
3-1-4 Bas	CPU intelligent
3-2-1 Bas	Ne signale pas les receveurs
3-2-1 Gauche	Pas de têtes
3-2-3 Haut	Mode ultra difficile
3-2-3 Gauche	Ballon bleu, blanc, rouge
3-3-3 Gauche	Receveur invisible
3-3-3 Haut	Annuler le code toujours QuaterBack / receveur
3-4-2 Gauche	Quatreback invisible
3-4-4 Haut	Pas d'interceptions
4-0-4 Gauche	Augmenter la vitesse
4-2-1 Haut	Augmenter la défense
4-2-3 Bas	Pas de maladresses aléatoires
4-2-3 Droite	Mode de super passes
4-3-3 Haut	Invisibilité
0-4-5 Haut	Mode éclair
5-0-0 Gauche	Eteindre le stade
5-0-1 Bas	Jouer de jour
5-0-1 Haut	Vieux stade de jour
5-0-1 Gauche	Stade en ville
5-0-2 Bas	Stade de nuit
5-0-2 Gauche	Stade futuriste
5-0-2 Haut	Vieux stade de nuit
5-0-3 Bas	Stade enneigé
5-0-3 Gauche	Stade Romain
5-0-3 Haut	Vieux stade enneigé
5-1-4 Haut	Turbo infini
5-2-2 Bas	Porteur de ball inconnu
5-2-5 Bas	Temps neigeux
5-3-4 Bas	Lumières éteintes
5-5-5 Haut	Mode hyper éclair

5-5-5 Droite Temps pluvieux

JOUEURS CACHÉS

Sélectionnez l'option "Entrez votre nom pour l'enregistrement" et entrez l'un des noms ci-dessous accompagné de son numéro PIN pour pouvoir l'utiliser.

Nom	PIN
ALEC	1197
ALIEN	1111
AOB	1111
AUBREY	7777
AZPOD	4777
BOXER	2111
BRAIN	1111
CALEB	0996
CARLTN	1111
CURTIS	1111
DANIEL	0604
DAVID	3333
DINO	1111
EDDIE	3333
FORDEN	1111
FRANZ	1010
GENTIL	1111
GRINCH	0222
GUIDO	2222
GUMBY	8698
JAPPLE	6660
JASON	3141
JEFF	1111
JENIFR	3333
JOVE	6644
LEX	7777
LUIS	3333
MOOSE	1111
MXV	1014
NATHAN	0515
PIRATE	1111
PUNKR	1221
PUNKB	2112
RAIDEN	3691
RALPH	1111
RANDU	6666
ROOT	6000
SAL	0201
SHINOK	8337
SHRUNK	6666
SAD	1111
SKULL	1111
SMILE	1111
THUG	1111
TREX	1111
TURMEL	0322

CACHER SON JEU

Lorsque vous choisissez votre jeu, bougez vers le coin supérieur gauche de l'écran et appuyez deux fois sur Haut. les curseurs bleu et rouge disparaitront alors de l'écran.

NFL Blitz 2001

© Midway

+ D'INFOS FORUM

EQUIPE ALÉATOIRE

Pour que la sélection de l'équipe se fasse aléatoirement, poussez le stick analogique vers la gauche et appuyez sur Z.

NFL QB Club 2001

© Acclaim / High Voltage 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Allez dans le menu "Enter Cheat" sur l'écran des options, puis entrez l'un des codes suivants pour obtenir l'effet indiqué.

BCHBLL	Big Football
BGMNY	Tirage au sort avec une grosse pièce
BTTRFNGRS	Augmenter la fréquence des maladresses
DBLDWNS	Huit downs
FLBBR	Balle flottante
HSNFR	Football en feu
HSPTL	Augmenter les dégâts
MRSHMLLW	Joueurs obèses
RGBY	Mode Rugby
SLPNSLD	Terrain glissant
STCKYBLL	Pas de maladresses
TTHPCK	Joueurs filiformes

NFL Quarterback Club 2000

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants sur l'écran Cheat Menu pour activer le code de triche correspondant. Un son confirmera que le cheat a bien été entré.

BCHBLL	Big football
BGMNY	Grosses pièces lors du tirage au sort
BTTRFNGRS	Plus de maladresses
DBLDWNS	Eight downs
FLBBR	Ballon flottant
FRRSTGMP	Mode Ralenti
HSNFR	Ballon brûlant
HSPTL	Plus de blessures
MRSHMLLW	Joueurs obèses
PPCRNRTRNS	Terrain miné
PWRPYLNS	Grands poteaux
RCQTBLL	Mode Racquetball
RGBY	Mode Rugby
SCLLYMLDR	Stade Alien
SHRTGYS	Joueurs minuscules
SLPNSLD	Terrain glissant
TTHPCK	Joueurs minces
XTRTMS	Equipes supplémentaires

NFL Quarterback Club 98

© Acclaim / Iguana Entertainment

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Dans l'option Codes, entrez les codes suivants :

GLYTHMD	Gros joueurs
LLDFSCK	La défense adverse devient très mauvaise
SMLMDGT	Petits joueurs
SPRTMMD	Joueurs ayant 100
STNTXTM	Nouvelles équipes (Acclaim, Iguana, NFC, AFC)

NFL Quarterback Club 99

© Acclaim / Iguana Entertainment

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants sur l'écran Cheat Menu pour activer le code de triche correspondant. Un son confirmera que le cheat a bien été entré.

BCHBLL	Big football
BGMNY	Grosses pièces lors du tirage au sort
BLOWOUT	Commencer avec 12 points
BTTRFNGRS	Ballon toujours au pied
DBLDWNS	Eight downs disponibles
FIRFILD	Stade en feu
FLBBR	Ballon flottant
FRRSTGMP	Mode Slow-motion
HSNFR	Joueurs en feu
HSPTL	Plus de blessures
MRSHMLLW	Joueurs obèses
PPCRNRTRNS	Terrain miné
PNBLL	Les joueurs rebondissent comme des boules de flipper
PWRKCKR	Les tirs vont toujours au but
PWRPYLNS	Pylônes sur le terrain
REALBIGFEET	Gros pieds
RCQTBLL	Mode Racquetball
RGBY	Mode Rugby
RLSTN	Score de l'adversaire à 0
SCLLYMLDR	Stade Alien
SHRTGYS	Joueurs nains
SHTOUT	Commencer avec 12 points
SLPNSLD	Terrain glissant
STCKYBLL	Pas d'échappement de balle
TRBMN	Mode Turbo
TTHPCK	Joueurs minces
XTRTMS	Débloque toutes les équipes
XTRVLTG	Mode Electric Football

RELANCER UNE PARTIE

Appuyez rapidement sur Start pour mettre le jeu en pause pendant que le quarterback est encore à genoux avant que le match commence. Une nouvelle partie pourra être sélectionnée quand vous enlèverez la pause.

COUPS GRATUITS

Quand vous jouez en attaque, vos joueurs peuvent continuer à frapper les joueurs de l'équipe adversaire quand le jeu s'arrête sans recevoir de pénalité.

NHL 99

© Electronic Arts / EA Sports 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES (VERSION US)

A l'écran des mots de passe, entrez l'un des codes suivants :

BIGBIG	Les joueurs sont gros
BRAINY	Les joueurs ont de grosses têtes
FAST	Jeu très rapide
FASTER	Jeu encore plus rapide
FREEEA	Deux nouvelles équipes de EA peuvent être sélectionnées. Lorsque ces équipes s'affrontent, les batailles sont fréquentes!
PULLED	Enlève le gardien de l'équipe adverse
SPEEDY	Jeu plus rapide
VICTORY	Voyez la fin du jeu

CRIS DE LA FOULE

Après un but, appuyez sur Z. Vous entendrez alors des sons inédits : cris de la foule, feux d'artifice, klaxon...

NHL Breakaway 98

© Acclaim / Iguana Entertainment 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUEUR PARFAIT

Dans l'option Create a player, entrez Jim Jung comme nom pour avoir un joueur parfait (toutes ses caractéristiques seront à 100).

100 POINTS DE BONUS

Au menu principal, faites : C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, R. En mode saison, votre équipe aura 100 points supplémentaires.

EQUIPES CACHÉES

Commencer une nouvelle partie en mode Exhibition. A l'écran de sélection des équipes, faites rapidement : C-Haut, L, C-Gauche. Trois nouvelles équipes dont deux universitaires, apparaîtront.

MENU DE CHEATS

Sur le menu principal, appuyez sur C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Droite pour faire apparaître un menu de triche.

NHL Breakaway 99

© Acclaim 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran des mots de passe, entrez l'un des codes suivants :

BIGBIG	Grands joueurs
BRAINY	Grosses têtes
FASTER	Jeu plus rapide
PULLED	Pas de goal

CHEAT MENU

Au menu principal, faites : C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, R, R. Vous accèderez à un menu de triche.

NHL Pro 99

© Konami 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GLACE PLUS RAPIDE

Faites Gauche, Droite, C-Haut, C-Bas, A et B (simultanément), et Start sur l'écran de sélection des conditions de la glace.

Nightmare Creatures

© Activision / Kalisto 1997

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. Haut, Bas, C-Haut, C-Bas, C-Haut, Bas, Gauche, C-Droite
4. Haut, Gauche, C-Haut, C-Bas, C-Haut, Gauche, C-Haut, C-Droite
5. Haut, C-Bas, C-Haut, Gauche, C-Haut, C-Gauche, C-Bas, Gauche
9. Haut, Droite, C-Haut, C-Bas, C-Haut, C-Haut, C-Droite, C-Droite
11. Bas, Gauche, C-Haut, Bas, C-Haut, C-Droite, C-Gauche, Haut
13. Bas, C-Gauche, Droite, C-Bas, Haut, C-Bas, Bas, Haut
14. Bas, C-Bas, C-Droite, C-Gauche, C-Haut, C-Haut, Gauche, C-Haut
16. Gauche, C-Gauche, C-Haut, C-Gauche, C-Haut, Bas, C-Droite, C-Gauche

CHEAT MODE

Entrez le code suivant au menu principal : C-bas, haut, C-haut, C-gauche, C-haut, gauche, C-bas, C-gauche ou gauche, haut, C-bas, C-gauche, C-droite, C-haut, C-gauche, bas.

NADIA FLEXIBLE

Jouez une partie avec Nadia et appuyez sur Haut, B, A, C-Gauche et C-Bas.

Nuclear Strike 64

© Electronic Arts 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

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

BDGFK	Dommages quadruplés
CPPLM	Invincibilité
PCPNL	Armure augmentée de 50%

Off Road Challenge

© Midway / Avalanche Software 1998

+ D'INFOS FORUM

CHANGER LES VÉHICULES

Au choix des véhicules, faites : C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite. Chaque bouton correspond à un véhicule. Vous verrez les véhicules changer : 2 en Big-Foot, 1 en camion modifié, et 1 en Hummer.

Ogre Battle 64 : Person of Lordly Caliber

© Nintendo / Quest

SOUND TEST

Commencez avec le nom `MUSIC_ON` pour avoir droit au Sound Test.

DÉTRUIRE LES SAUVEGARDES

Commencez avec le nom `DEL_DATA`.

HALLOWED SHIELD

Pour avoir le Hallowed Shield, il suffit d'avoir Troi. Lorsque vous l'avez, retournez dans le tableau Mylesia (après la mission 4) et allez dans la ville de Elgorea avec dans votre équipe, Troi. Entrez dans la ville et parlez à la personne. Elle vous donnera le Hallowed Shield.

HELM OF THE FEARLESS

Pour avoir le Helm of the Fearless, il suffit d'avoir Asnabel. Ensuite allez à Gunther Piedmont (après la mission 7), dans la ville de Kinseya. Prenez le groupe qui contient Asnabel et rendez-vous à cette ville. Entrez-y et parlez à la personne. A la fin de la discussion vous aurez le Helm of the Fearless.

NEEDLE OF LIGHT

Pour avoir le Needle of Light, il suffit de vous rendre dans la carte de Dardunnelles, à la ville de Melphy entre 9:00 et 17:59, le 21 de n'importe quel mois. De préférence, arrivez le 20 du mois et attendez un jour (dans le jeu). Lorsque vous serez le 21, entrez dans la ville et un marchant vous proposera de l'acheter contre de l'argent. Acceptez son offre et vous aurez le Needle of Light (que vous pouvez mettre au Dragon Tamer et Dragon Master, au Angel Knight et au Seraph).

Operation Win Back

© Virgin Interactive / Koei 2000

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES EN MODE MULTI-JOUEURS

1ère méthode

FInissez le jeu dans les modes facile et normal.

2ème méthode

Au menu "Press Start", faites : Haut, Bas, Bas, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, puis maintenez enfoncé C-Haut et appuyez sur Start.

ANIMATION CACHÉE

Attendez que la démonstartion commence à l'écran "Press Start" puis attendez encore pour voir une séquence cachée.

TOUTES LES ARMES ET MUNITIONS

Appuyez sur L, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Bas, C-Haut, C-Bas, C-Haut puis tenez la touche L enfoncée et appuyez sur Start au menu principal.

Paper Mario

© Nintendo / Intelligent Systems 2001

+ D'INFOS FORUM

LISTE DE BONNES RÉPONSES POUR BOWSER

Les réponses aux questions de Bowser sont les suivantes : 3, Rouge, Rouge, 24.

BONNES DIRECTIONS DANS LE COULOIR SANS FIN

Pour vous sortir de ce couloir, faites Haut, Bas, Haut, Bas, Bas, Haut.

MONTER RAPIDEMENT EN NIVEAUX

1ère méthode

Le meilleur moyen de monter en niveaux est de trouver un Bill Blaster et détruire les bombes qu'il vous envoie.

2ème méthode

Quand vous êtes dans les champs de fleurs (flower field), trouvez une Amayzee Dayzee. Equipez-vous de tous les insignes qui peuvent augmenter votre puissance d'attaque en étant sûr de porter les bagdes Méga Rush et Power Bounce qui vous permettent de sauter sur un ennemi jusqu'à ce que vous ratiez la croix. Sautez sur l'épine à côté jusqu'à ce que vous n'ayez plus qu'un seul point de vie puis frappez la marguerite pour commencer le combat. Utilisez le pouvoir du rebond jusqu'à ce que la fleur s'évanouisse. Si vous ne la tuez pas du premier coup, il vaut mieux s'enfuir. En remportant le combat, vous gagnerez entre 30 et 40 points étoiles selon votre niveau. Pour se battre de nouveau contre la marguerite, quittez les champs de fleurs et revenez. N'oubliez pas de vous soigner après le combat.

OBJETS DE L'ARBRE INFINIS

Une fois que vous aurez le marteau, utilisez-le pour frapper les arbres. L'arbre près duquel vous commencez vous donnera une infinité de glands qui vous fait récupérer vos FP 3 par 3. Pour en obtenir d'autres, vous devez sortir de la zone et y revenir. Vous pourrez aussi tomber sur des pièces, des étoiles ou sur une étrange poupée.

AUGMENTER SES NIVEAUX

Une fois que vous aurez rendu visite à Raphael, vous pourrez faire monter très haut les niveaux de vos équipiers. Celui qui montera le plus vite est Parakarry car il peut apprendre "Air Raid". Cette attaque peut faire 6 points de dégâts à chaque ennemi si vous arrivez à faire 100 % en appuyant rapidement sur Gauche.

RÉDUIRE LES DÉGATS REÇUS

Pour réduire les dégâts reçus, appuyez sur l'icone d'action au moment où l'ennemi attaque. Par exemple, si un Goomba saute sur Mario, appuyez sur A juste avant qu'il atterisse. Mario se protègera alors avec son chapeau. Si vous appuyez au bon moment, le mot "nice" apparaitra sur l'écran.

GAGNER PLUS DE SOUS

1ère méthode

Pour gagner plus d'argent après les combats portez les badge "Pay Off". Si vous vous faites beaucoup toucher pendant les combats, vous gagnerez plus d'argent.

2ème méthode

Allez à n'importe quel endroit avec une barre enflammée. Le volcan est donc un lieu tout trouvé pour ce truc. Sautez par dessus la barre et elle ira plus vite. Recommencez jusqu'à ce qu'elle disparaisse. Elle laissera des sous derrière elle.

BATTRE BOWSER

Quand vous affronterez Bowser pour la première et deuxième fois, assurez-vous d'avoir Bombettie dans votre équipe. Ayez aussi les insignes Plus Power et Plus Defense. Au début du combat, utilisez la bombe de Bombettie (elle n'utilise que 3 FP et fait beaucoup de dégâts). Vous devez faire 6 dégâts dans la première bataille et 5 dans la seconde. Soignez Mario et utilisez des attaques qui ne coute pas de FP. Dans le second affrontement, les étoiles vous aideront au début. Assurez-vous d'avoir au moins 40 HP. Ne tenez pas compte de votre nombre de FP. Assurez-vous de sauver le pouvoir des étoiles et utilisez le pouvoir des anciens (Elder Power) quand Bowser vous frappe avec ses griffes et vous empoisonne. Durant la première bataille, Bowser a 50 HP, pour la deuxième il en a 99.

MARIO ORIGINAL

Dans la maison de Boo, sautez dans le vase. vous vous retrouverez dans la version original de Mario.

MUSIQUE ORIGINALE DE MARIO ET CONSEILS

Allez dans le village Koopa. Entrez dans la troisième maison de la première zone (celle avec une Koopa bronzée). Ecoutez la radio. Choisissez "Golden Oldies" pour entendre les musiques originales de MArio et "Information" pour avoir des conseils sur le jeu.

TROIS FRAGMENTS D'ÉTOILES

Dans le village des Koopa, vous pouvez gagner trois fragments d'étoiles en aidant la plus vieille Koopa. Aidez la 4 ou 5 fois de suite et elle vous donnera un fragment d'étoile. Continuez jusu'à ce qu'elle n'ait plus besoin de votre aide.

JOURNAL INTIME DE LUIGI

Une fois que vous aurez les Super ou les Ultra Boots, allez dans la chambre de Mario et de Luigi dans la maison de Mario. Vous verrez un carré de panneaux tournés dans la mauvaise direction. Faites un saut spécial (appuyez sur A une fois en l'air) pour allez dans la cave. Examinez le livre sur la table pour trouver le journal de Luigi.

DES COEURS INFINIS DANS PLEASANT PATH

Trouvez l'intersection du niveau où l'une des directions mène à la forteresse des frères Koopa et l'autre au village Koopa. Courrez sur la perche rayée à côté du panneau pour avoir des coeurs.

INDICES ET PRÉDICTIONS GRATUITES DANS LE VILLAGE DE TOAD

Pour avoir des conseils gratuits de Merlovlee ou des prédictions gratuites de Merlin, sauvegardez avant d'aller leur parler. Demander leur tout ce que vous voulez puis éteignez la console et reprenez votre partie normalement. Vous n'aurez ainsi pas dépenser un sou.

MINI-JEUX DANS LE VILLAGE DE TOAD

Après avoir battu les frères Koopa dans le village de Toad, allez au sud pendant 2 écrans. go south two screens puis à gauche pour trouver un arbre isolé. Frappez-le avec un marteau et un tuyau en sortira. Si vous avez un Crédit d'argent ou d'or et 10 pièces, vous pouvez descendre et jouer à quelques mini-jeux.

TUYAUX BLEUS DANS LE VILLAGE DE TOAD

Une fois que vous aurez les bottes (super ou ultra), entrez dans le tuyau "privé" au sud du village. Battez les Bloopers pour faire apparaitre des interrupteurs. Frappez-les et des tuyaux bleus feront leur apparition un peu partout sur la carte.

BATTRE LES SHYGUYS ET ENTRER DANS LE COFFRE À JOUETS DU VILLAGE DE TOAD

Allez à la maison de Toad dans sopn village avec aucun objets exceptés les draps et les caisses. Allez contre le mur pour faire apparaitre un point d'exclamation. Appuyez sur A pour ouvrir le mur. Sautez sur le ressort et vous arriverez à la cachette des Shyguys. Vous pouvez récupérer les objets volés en battant ceux qui ont des items au dessus de leur têtes. Vous avez besoin de tous les objets pour compléter la boîte à jouets et l'invasion de Shyguys.

JEUX GRATUITS AU VILLAGE DE TOAD

Sauvegardez le jeu dans le village. Allez à la salle de jeux en passant par le tuyau à l'extrême sud du village. Payer les 10 pièces et jouez aux jeux. Réinitialisez ensuite la console et relancez votre jeu. Vous aurez ainsi jouer gratuitement.

SE FAUFILER ENTRE LES GARDES DU PALAIS DE TUBBA BLUBBA

Le badge qui ralenti peut vous être très utuile dans ce château. En le portant, vous pouvez passer près des gardes endormis sans les réveiller.

BATTRE LE BOSS DE L'ÎLE YOSHI

Prenez Sushie pour partenaire et utilisez l'attaque Tidal Wave pour les paralyser quand ils ont des flammes sur leur têtes.

JOUER LE POSTIER

Terminez le jeu en ayant récupérer toutes les lettres du jeu. Postez-les ensuite pour gagner un fragment d'étoile.

MUSIQUE DU SUPER MARIO ORIGINAL

Sur l'écran des chapitres, attendez quelques secondes après la musique. Vous pourrez alors entendre les musique originale du premier mario sur NES.

LES PLATS DE TAYCE T.

Après le chapitre 1, vous rencontrerez Tayce T, la femme champignon qui peut vous faire cuire des ingrédients. Voici la liste de ce qu'elle peut cuisiner.

Liste des choses que vous faites cuire toutes seules:

Recette	Ingrédient	Effet
Fried Shroom	Mushroom	Donne 6 hp et 2 fp
Super Soda	Apple	Donne 5 fp
Super Soda	Berry	Donne 5 fp
Super Soda	Honey Syrup	Donne 5 fp
Super Soda	Jammin Jelly	Donne 5 fp
Cake	Cake Mix	Donne 15 fp
Special Shake	Melon	Donne 20 fp
Tasty Tonic	Lemon	Soigne des conséquences comme le poison
Tasty Tonic	Lime	Soigne des conséquences comme le poison
Fried Egg	Egg	Donne 10 hp
Potato Salad	Potato	Donne 10 hp
Spaggethi	Dried Pasta	Donne 8 hp
Spicy Soup	Fire Flower	Donne 4 hp et 4 fp
Hot Shroom	Volt Shroom	Donne 15 hp
Hot Shroom	Life Shroom	Donne 15 hp
Koopa Tea	Koopa Leaf	Donne 7 fp
Nutty Cake	Goomnut	Donne 10 fp
Yoshi Cookie	Melon, Cake Mix	Donne 15 hp et 15 fp
Lemon Candy	Lemon, Cake Mix	Donne 5 hp et 15 fp
Bland Meal	Egg, Mushroom	Donne 10 hp et 10 fp
Bland Meal	Mushroom, Dried Pasta	Donne 10 hp et 10 fp
Special Shake	Lemon, Melon	Donne 20 fp
Big Cookie	Egg, Cake Mix	Donne 20 fp
Big Cookie	Goomnut, Cake Mix	Donne 20 fp
Koopasta	Dried pasta, Koopa Leaf	Donne 7 hp et 7 fp
Honey Shroom	Mushroom, Honey Syrup	Donne 5 hp et 5 fp
Tasty Tonic	Lemon, Lime	Doigne contre les conséquences contre le poison
Egg Bomb	Egg,Fire Flower	Blesse un ennemi de 6 hp
Apple Pie	Apple, Cake Mix	Donne 5 hp et 15 fp

LES RECETTES

Voici les recettes et comment les confectionner.

Kookie Cookies

Koopa Leaf et Cake Mix

Honey Super

Super Mushroom et Honey

LES PIÈCES ETOILES

Servez-vous des Star Pièces pour acheter de nouveaux badges au personnage qui se trouve à l'étage du Shooting Star Summit.

TROUVER OÙ MOUSTAFA SE CACHE

Dans le campement sec-sec allez dans la boutique, achetez une patte séchée puis un marteau rouillé (le signe des amis de Moustafa) puis le vendeur vous dira où Moustafa se cache.

TROUVER LA MAGICIENNE MERLIE

La magienne Merlie vous proposera, moyennant finances (5, 20 ou 50 pièces), de vous accorder certains pouvoirs mystérieux. Pour la trouver, rendez-vous au campement Sec-sec et entrez dans la ruelle juste à droite de la maison de Toad... Au fond de la ruelle, sautez par dessus les caisses et vous trouverez Merlie !

TROUVER KARL QUIZZEUR

Pour trouver rapidement Karl Quizzeur, descendez dans les sous-sols de Toadville et allez à gauche pour trouver les 3 tuyaux qui mènent au village Goomba, au village Koopa et au Campement sec sec. Cherchez dans ces 3 villes pour trouver Karl Quizzeur. Recommencez cette opération jusqu'à ce que vous ayez répondu au 64 questions.

RÉPONSES POUR KARL QUIZZEUR

Question 1: Goombaria.
Question 2: jaune.
Question 3: indic.
Question 4: rouge et blanc.
Question 5: stratégie.
Question 6: 1.
Question 7: roi goomba.
Question 8: bleu.
Question 9: 6
Question 10: morceaux d'étoile.
Question 11: Déjan T.
Question 12: 6.
Question 13: Koopa Ninja Bleu.
Question 14: 4 pièces.
Question 15: colline des étoiles.
Question 16: Bombinette.
Question 17: rouge.
Question 18: 7.
Question 19: Koopa Koot.
Question 20: 4.
Question 21: village Koopa.
Question 22: Mont Accidenté.
Question 23: Rolf.
Question 24: Baguette étoile.
Question 25: bleu.
Question 26: Kolorado.
Question 27: Lance des sortilèges.
Question 28: Momie Pokey.
Question 29: Badges.
Question 30: Moustafa.
Question 31: poudragateau.
Question 32: Oaklie.
Question 33: fantomes.
Question 34: bosse.
Question 35: citron vert.
Question 36: Chet.
Question 37: bombe.
Question 38: cake.
Question 39: Kooper.
Question 40: Bandit.
Question 41: Binoclétoile.
Question 42: lettres.
Question 43: maison du maire.
Question 44: cuisine.
Question 45: Karl Quizzeur.
Question 46: dans les villes et les villages.
Question 47: plante Trompette.
Question 48: vert.
Question 49: Merlon.
Question 50: 6.
Question 51: stricte.
Question 52: la maison de Merlon.
Question 53: carte de niveau 2.
Question 54: bleu.
Question 55: Muguet.

Question 56: Lakilulu.
Question 57: frapper un arbre.
Question 58: Diva Pop.
Question 59: chanter.
Question 60: frères.
Question 61: Ninji.
Question 62: 8.
Question 63: Tincel.
Question 64: 7.

RECETTES DE GOÛT T

Après avoir terminé le chapitre 1, vous débloquez le sud de Toadville. Là se trouve la maison de Goût T qui vous préparera gentiment des plats, il y a 50 recettes.

Recettes avec un ingrédient

Champifrit

Recettes : Champignon, Super Champi ou Champi Séché.
Effet : Vous rend 6 PC et 2 PF

Super Soda

Recettes : Sirop de miel ou Pomme ou Baie Rouge ou Baie Bleue ou Baie Jaune ou Déligelée.
Effet : Vous rend 5 PF, soigne aussi le poison et le rapetissement.

Tonifiant

Recettes : Citron vert ou Citron ou Baie à bulles ou Noix de Coco
Effet : Soigne poison et rapetissement

Thé Koopa

Recette : Feuille Koopa
Effet : Rend 5 PF

Assom'Cadran

Recette : Feuille Zarb
Effet : Peut assommer les ennemis.

Cake

Recette : Poudragâto
Effet : Rend 15 PF

Repas Cool

Recette : Boss Whacka
Effet : Rend 20 PC et 20 PF

Oeuf Frit

Recette : Oeuf
Effet : Rend 10 PC

Salad' Patates

Recette : Patate Gelée
Effet : Rend 10 PC

Shake Spéciale

Recette : Melon
Effet : Rend 20 PF

Soupe Épicée

Recette : Fleur de Feu
Effet : Rend 4 PC et 4 PF

Spaghetti

Recette : Pâte séchée
Effet : Rend 6 PC et 4 PF

Cake aux Noix

Recette : Noix Goom.
Effet : Rend 10 PF

Champisteak

Recette : Ultra Champi
Effet : Rend 30 PC et 10 PF

ChampiChaud

Recette : Voltpignon
Effet : Rend 15 PC et 5 PF

Recettes avec 2 ingrédients

Champifrit

Recettes : Champi Séché + Champignon ou Champi Séché + Fleur de Feu
Effet : Rend 6 PC et 2 PF

Champisteak

Recettes : Ultra Champi + Champignon/Champi séché/Super Champi/Champi-Vie
Champi-vie + Champignon/Super Champi/Champi Séché
Effet : Rend 30 PC et 10 PF

Champichaud

Recettes : Champignon + Fleur de Feu/Super Champi/Voltpignon

Super Champi + Voltpignon
Champi Séché + Voltpignon/Super Champi
Effet : Rend 15 PC et 5 PF

ChampiCake

Recettes : Poudragâto + Champignon ou Super Champi
Effet : Rend 10 PC et 10 PF

BonbonMiel

Recette : Poudragâto + Sirop de Miel
Effet : Rend 20 PF

BonbonAuch

Recette : Poudragâto + Fleur de Feu
Effet : Rend 20 PF mais enlève 1 PC

Bonbon Citron

Recette : Poudragâto + Citron
Effet : Rend 5 PC et 15 PF

Bonbon Citron Vert

Recette : Poudragâto + Citron Vert
Effet : Rend 20 PF

Cake Zarb

Recette : Poudragâto + Feuille Zarb
Effets : Rend Mario électrique et intangible, il se peut qu'il dorme après y avoir goûté.

Champisucré

Recettes : Poudragâto + Champi-vie ou UltraChampi
Effet : Rend 30 PC et 20 PF

Grand Cookie

Recettes : Poudragâto + Oeuf ou Noix Goom ou Baie Bleue ou Baie Rouge ou Baie Jaune
Effet : Rend 20 PF

Electrobon

Recette : Poudragâto + Voltpignon
Effets : Rend 15 PC et électrifie Mario

Cookie Yoshi

Recette : Poudragâto + Melon
Effet : Rend 15 PC et 15 PF

Cookie Kooky

Recettes : Poudragâto + Feuille Koopa/Sirop d'érable/Herbe kipue

Effets : Au hasard, rend Mario soit électrique, soit intangible ou il l'endort. Il rend 15 PF.

Sucette Coco

Recette : Poudragâto + Noix de Coco
Effet : Rend 3 PC et 15 PF

Sucette gelée

Recette : Poudragâto + Deligelée
Effet : Rend 64 PF

Tartopommes

Recette : Poudragâto + Pomme
Effet : Rend 5 PC et 15 PF

Oeuf Missile

Recette : Oeuf + Fleur de Feu
Effet : Inflige 6 PC de dégâts à un ennemi au choix

Oeuf boulli

Recette : Oeuf + Herbe kipue ou Feuille Zarb
Effet : Rend 8 PC et 8 PF

Mouton Dodo

Recettes : Feuille Zarb + L'une des trois baies(rouge, jaune ou bleue)
Effet : Peut endormir les ennemis

Repas mortel

Recette : Salad'Patates + Champi Steak ou Bosse Whacka + Feuille Zarb
Effet : 40 PC et 40 PF

Repas Cool

Recettes : Salad'Patates + Spaghetti ou ChampiChaud, UltraChampi + Patate gelée/oeuf/Fleur de Feu/Pâtes Séchée ou Fruit sec + Pâtes séchée ou Patate gelée ou patate gelée + Feuille Zarb
Effet : Rend 20 PC et 20 PF

Repas Naze

Recettes : Feuille Koopa + Noix Goom ou l'une des trois baies.
Noix Goom + Feuille Zarb
Patate gelée + Champignon, voltpignon, super champi, Champi-vie ou Poudragâto.
Fleur de Feu + Noix Goom, Voltpignon ou Champi-vie ou Super Champi.
Champifrit + Salad'Patates.
Oeuf + Champignon, Voltpignon, Pâtes Séchées, Super Champi, Champi-vie.
Pâte Séchée + Noix Goom, noix de coco, voltpignon, champi-vie, super champi, baie bleue, baie rouge ou baie jaune.
Effet : Rend 10 PC et 10 PF.

Frites gelées

Recette : Patates Gelées + Fleur de Feu

Effet : Rend 15 PC.

Fleur de Feu

Recette : Champi Séchée + Feuille Zarb
Effet : Inflige 3 PC de dégâts à tous les ennemis.

Foudre

Recette : Voltpignon + Fruit Sec
Effet : Inflige 5 PC de dégâts à tous les ennemis.

Koopâtes

Recette : Feuille Koopa + Pâte séchée
Effet : Rend 7 PC et 7 PF

Jukifaidubien

Recette : Shake Spéciale + Champi séché/Feuille Zarb/Herbe kipue
Effet : Rend 40 PF

Champi Erable

Recette : Champignon + Sirop d'érable
Effet : Rend 5 PC et 10 PF

Champi Gelée

Recette : Champignon + Déligelée
Effet : Rend 5 PC et 10 PF

Champi Miel

Recette : Champignon + Sirop de Miel
Effet : Rend 5 PC et 5 PF

Super Erable

Recette : Sirop d'Erable + Champi-Vie/Super Champi/Voltpignon
Effet : Rend 10 PC et 10 PF

Super Gelée

Recette : Déligelée + Champi-Vie/Super Champi/Voltpignon
Effet : Rend 10 PC et 50 PF

Super Miel

Recette : Sirop de Miel + Champi-Vie/Super Champi/Voltpignon
Effet : Rend 10 PC et 5 PF

Ultra Érable

Recette : Ultra Champi + Sirop d'Érable
Effet : Rend 50 PC et 10 PF

Ultra Miel

Recette : Ultra Champi + Sirop de Miel
Effet : Rend 50 PC et 5 PF

Ultra Gelée

Recette : Ultra Champi + Déligelée
Effet : Rend 50 PC et 50 PF

Voltpignon

Recettes : Fruit Sec + Champignon/Champi-Vie/Super Champi/Ultra Champi ou Feuille Koopa + Champignon
Effet : Électrifie Mario

Super Soda

Recettes : Sirop de Miel + Sirop d'érable/Feuille Koopa
Citron Vert + Baie Jaune/Baie Rouge/Baie bleue/Pomme/Citron/Feuille Koopa/Sirop d'érable
Citron + Baie Jaune/Baie Rouge/Baie Bleue/Feuille Koopa/Pomme/Sirop d'érable
Pomme + Baie Jaune/Baire Rouge/Baie Bleue
Déligelée + Feuille Koopa
Baie Jaune + Baie rouge/baie bleue
Baire Rouge + Baie Bleue
Noix de Coco + Baie Rouge/Baie Bleue/Baie Jaune/Pomme/Melon/Feuille Koopa
Effet : Rend 5 PF, soigne Rapetissement et Poison

Shake Spécial

Recettes : Melon + Pomme/Feuille Koopa/Citron vert/citron/Feuille Zarb/Déligelée ou l'une des trois baies.
Déligelée + Pomme/Feuille Koopa/Citron Vert/citron/Noix de Coco/Feuille Zarb ou l'une des trois baies.
Effet : Rend 20 PF

Céra T

Recette : Tout ce qui n'a pas été dit dans les précédentes recettes.
Effet : Rend 1 PC et 1 PF.

Paperboy

© Midway / High Voltage 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

ALLJUMP	?
BACKWARD	?
GOFAST	?
HEADLINE	Voir tous les titres
INVINC	Invincibilité
JUMBLE	Obstacles invisibles
LITTLE	Petit livreur de journaux
MAGOO	?
MOON	Super sauts
NOBUNDLE	Journaux illimités pour tous les niveaux
RUSH	Mode turbo
SCREAM	Obstacles qui hurlent
SUNDAY	Gros journaux
UNTIMED	Mode image par image (appuyez sur C-Droite pour avancer d'une image)
WAKING	Mode ralenti

Pd Ultraman Battle Collection

+ D'INFOS FORUM

PLUS D'ÉNERGIE

Appuyez rapidement et de façon répétée sur C-Haut, C-Bas, C-Gauche ou C-Droite durant un combat pour regagner de l'énergie.

Penny Racers

© THQ / Takara 1999

AVANCEMENT DE CLASSE, POINTS SUPPLÉMENTAIRES ET MEILLEURS ARMES

Remportez une médaille dans chaque niveau d'une classe (C, B ou A) afin de gagner des points supplémentaires, de meilleures armes, et d'avancer à la classe supérieure (B, A ou AA).

DÉPART RAPIDE

Accélérez juste avant que le dernier feu ne passe au vert.

NOUVELLES VOITURES

Vous aurez une nouvelle voiture lorsque vous finirez premier du championnat débutant, semi-professionnel et professionnel.

Perfect Dark

© Nintendo / Rareware 2000

+ D'INFOS FORUM

WAR MISSION

Terminez toutes les missions solo en mode Perfect Agent.

INVINCIBILITÉ

Terminez le niveau zone 51 en moins de 3 minutes 50 en mode agent.

MUNITIONS ILLIMITÉES

Terminez le niveau Air Base: Espionage en moins de 3:11 au niveau de difficulté Special Agent.

MISSION DUEL

Récupérer toutes les armes en mode solo puis finissez avec au moins le niveau bronze.

DIFFICULTÉ PERFECT DARKNESS

Terminez le mode solo en mode Perfect Agent.

FIN AUX RAYONS X

Ramassez le scanner à rayons X pendant le jeu puis activez-le juste avant la fin du niveau.

TOUTES LES ARMES EN MODE SOLO

Terminez les ruines de Skedar en moins de 5:31 et en difficulté perfect agent.

JOUER AVEC ELVIS

Terminez le niveau area 51 : sauvetage en moins de 7:59 en mode perfect agent.

MISSION MAIAN SOS

Terminez toutes les missions solo en difficulté Special Agent.

PERSONNAGES MINIATURES

Terminez le niveau Area 51 : Infiltration dans les trois modes de difficulté.

SOLUTION COMPLÈTE

MISSION 1

OK Joanna, voici votre première mission. Un scientifique de la dataDyne nous a contacté et demande à être évacué ce soir. Nous ne savons rien de lui, si ce n'est son nom: Dr.Caroll. Il pourra peut-être nous en dire plus sur les projets de la dataDyne, mais pour l'instant sa vie est en jeu. Alors faites vite, et n'éliminez pas d'innocentes victimes.

CENTRE DATADYNE - Défection

1 - Neutraliser relais intérieur (spécial, perfect)
Votre premier objectif est de brouiller le relais de communications situé sur l'un des toits de l'immeuble afin de brouiller les caméras de surveillance. Descendez l'escalier, détruisez la caméra et éliminez rapidement le premier garde. Poussez la porte et pénétrez dans le bâtiment. Descendez le second escalier et regardez sur votre gauche dans la lumière rouge. Vous venez de localiser le relais de communication. Placez une mine CME sur le relais et dépêchez-vous, l'effet ne dure qu'une minute.

2 - Obtenir collier-clé (spécial, perfect)
Prenez la porte suivante et descendez l'escalier en éliminant les gardes armés. Une fois dans les bureaux, activez le bouton situé sur la table afin de déverrouiller la porte où se trouve Cassandra de Vries. Entrez et assommez-la avant qu'elle n'appelle du renfort. Tant qu'elle sera en vie, son collier vous permettra d'avoir accès à toutes les zones interdites de l'immeuble.

3 - Téléchargez fichiers (perfect)
Prenez l'escalier suivant et descendez jusqu'à la seconde porte. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous entendiez une

discussion dans l'un des bureaux. Il s'agit d'une réunion concernant le sort du Dr.Caroll. Attendez que le dirigeant chargé du projet soit sorti de la pièce, suivez-le discrètement et rejoignez-le dans l'ascenseur. Il faudra vous débarrasser des gardes sans blesser le dirigeant car vous aurez besoin du mot de passe pour vous connecter sur son ordinateur. Une fois dans son bureau, agissez vite avant qu'il ne détruise les fichiers et téléchargez les fichiers à l'aide du récepteur.

4 - Neutraliser relais extérieur (spécial, perfect)
Reprenez l'ascenseur et descendez jusqu'à la base de l'immeuble. Attention, du renfort vous attend dans le hall. Au pied du grand escalier, prenez à droite et ouvrez la porte. Vous êtes dans la salle de surveillance. Activez le brouillage des communications en plaçant une autre mine CME sur le relais à gauche de la pièce.

5 - Accéder au laboratoire (agent, spécial, perfect)
Prenez la porte à gauche de l'escalier. Dans cette petite pièce se trouve une porte du même type que celle qui donne sur la salle de surveillance. Deux portes plus loin se trouve l'ascenseur secret qui vous permettra d'accéder au laboratoire.

RECHERCHE DATADYNE - Enquête

1 - Holographier l'isotope radioactif (Agent, spécial, perfect)
Une fois sorti de l'ascenseur, prenez à gauche en éliminant les gardes. Là, deux possibilités s'offrent à vous: soit vous prenez la porte qui vous fait face, soit vous empruntez la petite porte qui s'ouvre devant les robots de nettoyage. Les deux chemins vous conduiront dans une vaste salle qui vous permettra d'accéder à l'isotope radioactif. Prenez la porte marquée "CAUTION" et débarrassez-vous des gardes. Ne pénétrez surtout pas dans la dernière pièce; utilisez plutôt votre CamSpy pour obtenir une image spectrographique de l'isotope.

2 - Dérouter cycle maintenance (spécial, perfect)
Une fois l'image de l'isotope obtenue, prenez la petite porte à côté de celle qui mène au secteur 2. Débarrassez-vous des gardes et tournez à droite. Ouvrez la porte marquée "SECTOR ONE" afin d'atteindre la zone de service. Activez la seconde console pour reprogrammer le robot de nettoyage puis la première pour relancer son activité. Celui-ci vous permettra de progresser dans le complexe scientifique en passant à travers les systèmes de sécurité. En effet, les lasers rouges du secteur 3 disparaissant à l'approche des robots de maintenance, profitez-en pour passer.

3 - Arrêtez les expériences (spécial, agent)
Toujours à partir de la grande salle, ouvrez la porte marquée "SECTOR TWO" pour accéder aux laboratoires. Pénétrez dans les trois labos et obligez les scientifiques à cesser leurs expériences. Le dernier tentera de vous jouer un tour en actionnant l'alarme. Coupez l'alarme, éliminez les gardes et activez la console du milieu pour arrêter définitivement les expériences.

4 - Obtenir échantillons techniques (perfect)
Dans les laboratoires du secteur 2, trois projets majeurs sont sur le point d'être achevés. Vous devez récupérer les prototypes de ces trois expériences afin de pouvoir les rapporter à l'Institut Carrington pour une étude. Le premier prototype se trouve dans le premier labo sur votre gauche.
Vous verrez une plate-forme qui descend vers un sous-sol où se trouve un scientifique, un garde et le prototype convoité. Dans le labo suivant, sur votre droite, vous n'aurez qu'à briser la vitre pour vous emparer du second prototype: les lunettes de vision nocturne. Enfin, dans le secteur 4, prenez la porte de gauche marquée "RESTRICTED". Avancez jusqu'au bout pour trouver le bouclier technique: le troisième prototype.

5 - Trouver le Dr.Caroll (agent, spécial, perfect)
Passez les lasers de sécurité du secteur 3 en suivant le robot de nettoyage et débarrassez-vous des derniers gardes avant de prendre la dernière porte du secteur 3. Cette porte ne s'ouvrira que si vous connectez le récepteur sur le terminal. Attendez bien d'avoir terminé la connexion avant de vous occuper des deux gardes armés qui en profiteront pour vous attaquer lâchement pendant que vous êtes occupé. Une fois le mot de passe trouvé, la porte s'ouvre.
Continuez votre progression jusqu'au secteur 4. Vous parvenez dans une grande salle bien protégée où vous devrez prendre la porte en face de vous marquée "RESTRICTED". Attention, deux mitrailleuses placées au plafond de la pièce suivante constituent le dernier obstacle entre vous et le Dr.Caroll.

CENTRE DATADYNE - Extraction

1 - Accéder à l'ascenseur du hall (agent, spécial, perfect)
L'alarme a été donnée et les troupes d'intervention de la dataDyne sont à vos trousses dans l'immeuble. Votre premier objectif: accéder aux niveaux supérieurs afin de rejoindre l'héliport en haut du building. Quoi qu'il arrive, n'oubliez pas de protéger le Dr.Caroll contre les gardes de Cassandra. Commencez par chausser les lunettes de vision nocturne que vous venez de récupérer dans l'un des labos. Progressez discrètement en vous cachant derrière les murs pour éliminer facilement les gardes et récupérer leurs munitions. Avant de vous occuper du deuxième garde, vérifiez bien que le Dr.Caroll ne se trouve pas juste derrière la porte sinon il risque d'être détruit. Lorsque votre vue commencera à se brouiller, posez vos lunettes. Positionnez-vous derrière le mur en bas de l'escalier pour dégommer les deux derniers gardes et prenez l'ascenseur.

2 - Réactiver l'ascenseur du bureau (perfect)
Lorsque vous sortirez de l'ascenseur, vous devrez trouver l'ordinateur qui contrôle l'ascenseur du bureau. Suivez le couloir jusqu'au bout, ouvrez la porte et occupez-vous de l'hovercopter en suivant les instructions de l'objectif 3. Le terminal se trouve juste après, dans la dernière pièce gardée de cet étage. Actionnez-le afin de réactiver le fonctionnement de l'ascenseur.

3 - Détruire l'hovercopter dataDyne (spécial, perfect)
L'ascenseur vous emmène dans les niveaux supérieurs du bâtiment. Sortez et suivez le couloir jusqu'à la porte gardée par un soldat. Echangez votre Falcon 2 contre un CMP150 et ouvrez la porte. Derrière les vitres, vous apercevrez un hélico de combat de la dataDyne qui fait sa ronde autour de l'immeuble. Abattez-le le plus rapidement possible en vous protégeant derrière la grosse barre en métal au niveau de la première porte.

4 - Battre les gardes de Cassandra (agent, spécial, perfect)
Prenez le second ascenseur et montez au niveau supérieur. Eliminez les deux gardes qui sont postés dans le couloir et ouvrez l'avant-dernière porte. Cette pièce recèle une ouverture secrète sur le mur de gauche près de la vitre. Approchez-vous pour que le passage s'ouvre et continuez votre progression jusqu'à la porte qui donne sur l'escalier. Montez au niveau supérieur et visez juste pour atteindre le garde entre les deux civils. Emparez-vous du lance-roquette (une roquette se trouve dans le bureau de Cassandra mais il vous faudra la carte d'accès détenue par l'un des gardes pour y entrer). Prenez l'escalier pour monter au niveau du toit et préparez-vous à un affrontement contre les gardes du corps de Cassandra de Vries. Ils sont au nombre de cinq et vous devrez les abattre tous. Reprenez vos lunettes de vision nocturne et placez-vous stratégiquement pour éviter leurs balles particulièrement dangereuses.

5 - Retour à l'héliport avec Dr.Caroll (agent, spécial, perfect)
Une fois les gardes du corps de Cassandra détruits, vous n'aurez plus qu'à monter l'escalier pour atteindre l'héliport où votre appareil vous attend.

MISSION 2

Joanna ? Nous venons de recevoir un appel de Cassandra de Vries nous informant qu'une équipe de la dataDyne détient Carrington en otage dans sa villa privée sur la côte. Ils lui laisseront la vie sauve si nous leur livrons l'IA. Il semblerait donc que Daniel Carrington ait pu dissimuler le Dr.Caroll avant l'arrivée des troupes de la dataDyne. Mais sa vie est en jeu. Trouvez-le avant qu'il ne plie sous la torture...

VILLA CARRINGTON - Otage

1 - Sauver la négociatrice (agent,spécial)
Un membre de l'Institut s'est porté volontaire pour créer une diversion pendant votre entrée sur les lieux. Agissez vite avant que les soldats de la dataDyne ne l'exécute et procédez discrètement. Votre point d'atterrissage est un endroit stratégique pour vous débarrasser des deux soldats qui menacent la négociatrice puisque vous vous trouvez juste au-dessus d'eux. Profitez du zoom de votre fusil sniper pour viser proprement la tête de vos ennemis. Si vous agissez assez vite, la négociatrice pourra regagner un lieu où elle sera en sécurité.

2 - Eliminer les snipers du toit (spécial, perfect)

Vous n'êtes pas le seul à savoir vous servir d'un fusil sniper et les gardes postés sur le toit représentent une menace pour vous et votre mission. Ne laissez aucun survivant. Après avoir éliminé le premier garde, accroupissez-vous et postez-vous en hauteur pour éliminer facilement les trois gardes en-dessous de vous. Continuez votre progression en vous servant des murs pour agir discrètement jusqu'à la sortie de la grotte. A l'embranchement, débarrassez-vous du premier sniper sur votre gauche. Un garde vous attend également du côté droit. Après cette sale besogne, vous pourrez avoir facilement le second sniper sans avoir besoin de trop vous avancer. A la sortie de la grotte, collez-vous contre la paroi de gauche pour viser le sniper sur le barrage. Tournez-vous de l'autre côté, vers la villa, et accroupissez-vous pour éliminer quatre autres snipers. Revenez sur vos pas et prenez cette fois la sortie gauche de la grotte. Positionnez-vous derrière le mur après la première volée de marches pour vous débarrasser du dernier sniper. A partir de là, il est préférable d'échanger votre fusil sniper contre un CMP150.

3 - Activer l'éolienne (agent, spécial, perfect)
Afin d'empêcher les troupes de la dataDyne d'accéder aux systèmes de la villa, Carrington a dû couper l'éolienne et les accumulateurs d'énergie. Mais vous serez obligé de rétablir le courant pour réactiver les portes et pouvoir progresser dans la villa. Une fois à l'extérieur, descendez le premier escalier sur votre gauche. Une succession de marches vous amènera à l'entrée principale de la villa. Pénétrez à l'intérieur et liquidez les deux gardes à gauche de la pièce. Deux autres soldats vous attendent dans la pièce adjacente, près des terminaux. Descendez l'escalier pour atteindre le niveau inférieur où trois types attendent que vous leur régliez leur compte. Avancez tout droit et engagez-voue dans le couloir de droite juste après la terrasse. Dans le coin du mur de la cuisine, se trouve un escalier particulièrement bien dissimulé. Descendez les marches et faites feu sur les deux premiers gardes avant d'emprunter la seconde porte sur votre gauche. Descendez rapidement l'escalier en prenant tout de suite à gauche pour éliminer le premier type. Positionnez-vous dans le renfoncement pour faire face à la porte qui donne sur le sous-sol et que ne tardera pas à ouvrir un second type armé. Ne perdez pas une seconde et tournez-vous vers l'escalier pour descendre un troisième agent de la dataDyne. Pénétrez ensuite dans le sous-sol et prenez tout droit au premier embranchement. Augmentez encore de trois le décompte des morts et mettez en route les refroidisseurs ainsi que les générateurs. Revenez au niveau de l'embranchement et prenez cette fois à droite. Remettez en route le mécanisme de l'éolienne en vous frayant un passage parmi les gardes. Ne faites pas de survivants car c'est le dernier garde que vous tuerez qui vous donnera la clé pour sauver Carrington.

4 - Trouver et neutraliser les pirates (perfect)
Dès que vous aurez remis l'éolienne en marche, des hackers de la dataDyne vont tenter de pirater les fichiers de l'Institut à l'aide des PC situés dans la villa. Vous aurez moins d'une minute pour intervenir en éliminant les pirates sans endommager les terminaux. Le pisteur vous permettra de gagner du temps en vous indiquant leurs emplacements. A partir de l'éolienne, faites marche arrière jusqu'à la cuisine puis suivez le premier couloir et pénétrez dans la salle sur votre droite après l'escalier. Eliminez les deux hackers puis passez devant le jardin, prenez l'escalier et supprimez les deux derniers hackers dans la pièce de gauche.

5 - Capturer un garde ennemi (perfect)
En mode perfect vous n'aurez pas à sauver la négociatrice, tout simplement parce que c'est vous qui descendrez de l'hélico en guise d'appât. Heureusement, vous possédez une mallette qui fait office de gun: le laptop gun. Vous pouvez l'utiliser dès le départ pour supprimer les deux premiers gardes mais à un moment ou un autre vous devrez ranger votre arme pour assommer un garde afin de le capturer. L'Institut pourra ainsi avoir une idée plus précise des plans de la dataDyne si celui-ci coopère. Quoi qu'il en soit, n'y allez pas trop fort car il nous le faut vivant.

6 - Sauver Carrington (agent, spécial, perfect)
Continuez à descendre en vous débarrassant des gardes postés derrière les bouteilles de vin.. Vous devrez mettre à mal cinq soldats du côté gauche et deux autres du côté droit pour pouvoir obtenir la clé de la porte. Seul Daniel Carrington connaît la position du Dr.Caroll, alors ouvrez la porte pour le sauver et par là-même remplir votre dernier objectif.

MISSION 3

Parfait Joanna, vous venez de sauver la vie du dirigeant de l'Institut. Hélas, ce dernier a finalement révélé la position du Dr.Caroll sous la torture et si vous n'agissez pas rapidement, l'IA ne sera bientôt plus qu'un légume.. Par chance, Carrington a pu profiter de sa captivité pour surprendre quelques bribes d'informations concernant une rencontre dans l'immeuble du G5 à Chicago. Vous savez ce que l'on attend de vous Perfect Dark, alors ne nous décevez pas.

CHICAGO - Furtif

1 - Récupérer équipement point de largage (agent,spécial, perfect)
Les ruelles humides qui entourent l'immeuble du G5 sont particulièrement bien surveillées. Il faudra être prudent pour ne pas attirer l'attention des agents de la CIA (attention à ne pas les confondre avec les simples civils que vous devez épargner), car si l'un d'eux vous découvre il enverra toutes les patrouilles sur vous et ce sera la fin. Votre premier objectif est de récupérer une mallette laissée par l'escouade de reconnaissance et contenant tout ce qu'il vous faut pour mener à bien votre mission. Sortez de la ruelle où vous êtes arrivé en descendant au passage un premier garde. Eliminez rapidement l'homme en imper marron qui tentera d'appeler du renfort. Ensuite, vous devrez traverser la rue lorsque le robot qui patrouille dans le secteur sera passé. A cet endroit, vous avez deux possibilités pour rejoindre les égouts: ou vous passez par la bouche d'égout située juste à côté du taxi, ou bien vous vous risquez un peu plus loin dans la rue et vous passez par l'espace situé entre les deux palissades du mur de gauche. Une fois dans les égouts, frayez-vous un passage jusqu'à un conduit qui donne sur une grille où vous trouverez votre équipement. Baissez-vous et regagnez rapidement les égouts avant que le robot ne vous voit.

2 - Placer pisteur sur limousine (perfect)
Une limousine est arrivée dans la rue principale peu après vous. Afin de savoir d'où elle vient, vous devrez placer un pisteur le véhicule en question. Mais vous devrez faire vite car elle repartira au bout de deux minutes. Vous devriez même le faire avant de remplir le premier objectif puisque vous possédez le pisteur dès le départ. Difficile de ne pas attirer l'attention pour remplir cet objectif, et bien qu'une bouche d'égout soit située juste à côté de la limousine vous ne pourrez l'emprunter que pour repartir.

3 - Préparer voie de sortie (spécial, perfect)
Lorsque vous aurez récupéré l'équipement, vous serez en possession d'une mine qui vous permettra de vous frayer une brèche à l'arrière de l'immeuble du G5. Il y a deux accès: soit vous passez dans un espace entre deux bâtiments juste à droite de l'endroit où vous avez trouvé votre équipement, soit vous revenez vers votre point de départ et vous passez par la ruelle éclairée par des lumières rouges, juste en face du taxi. Vous arrivez dans une issue de secours désaffectée où vous verrez un escalier conduisant à deux portes condamnées. Placez une mine sur l'une des deux portes après vous être débarrassé des gardes armés.

4 - Créer une diversion (agent, spécial, perfect)
Dans le but d'éloigner les gardes de l'ascenseur permettant d'entrer dans le G5, vous allez créer une diversion en reprogrammant le taxi afin qu'il aille s'écraser dans la rue principale. A partir des égouts, baissez-vous et prenez le conduit le plus à gauche. Soulevez la grille et redressez-vous: vous êtes juste à côté du taxi. Sortez votre récepteur en vous assurant que personne ne vous voit et attendez que le virus soit téléchargé, puis revenez vers l'endroit où vous avez trouvé l'équipement. Au bout d'un moment, le taxi ira s'écraser dans la rue, attirant ainsi les troupes ennemies.

5 - Entrer dans l'immeuble du G5 (agent, spécial, perfect)
Juste en face de l'endroit où est situé votre équipement se trouve l'ascenseur qui permet d'entrer dans l'immeuble du G5. Si vous avez rempli tous vos objectifs sans passer devant cet endroit, le garde chargé du panneau de contrôle de l'ascenseur aura laissé l'accès ouvert. Profitez de la diversion causée par le crash du taxi pour vous faufiler dans l'ascenseur.

IMMEUBLE G5 - Reconnaissance

1 - Désactiver le champ d'isolement (perfect)
Un appareil dans la zone du garage de l'immeuble empêche tout système d'enregistrement de fonctionner. Il vous faudra le désactiver si vous voulez pouvoir utiliser votre CamSpy pour remplir le troisième objectif. Progressez prudemment à travers les deux salles où vous attendent des gardes qui ont la faculté de devenir invisibles. Bougez sans arrêt afin de limiter les dégâts ou récupérez le CMP150 du garde tué dans la cinématique pour locker vos ennemis et emparez-vous des deux cartes d'accès.
Depuis la seconde salle, vous pourrez avoir le type de la pièce suivante en tirant directement à travers la vitre. Vous arrivez ensuite dans la pièce des alarmes. Avant d'ouvrir la porte, attendez que le garde soit parti du côté droit. Dès qu'il est passé, ouvrez la porte et descendez-le, puis interposez-vous rapidement entre le second type de droite et l'alarme. En effet, si quelqu'un active l'alarme, vous ne pourrez pas remplir le troisième objectif. N'oubliez pas le troisième et

dernier garde de cette pièce sur le côté gauche. Prenez ensuite la première porte sur votre droite à partir de là où vous êtes rentré. Descendez l'escalier et occupez-vous des quelques types qui sont postés dans le sous-sol. Pour désactiver le champ d'isolement, approchez-vous des consoles et appuyez sur le bouton B.

2 - Désactiver les systèmes de grilles lasers (spécial, perfect)
Suivez les instructions du premier objectif jusqu'à la salle des alarmes. Après vous être débarrassé des gardes, vous remarquerez des mécanismes sur les murs qui ressemblent à des alarmes mais qui sont de couleur verte. N'hésitez pas, activez les quatre mécanismes verts (ou rouges si vous êtes daltonien) pour désactiver les systèmes de grilles lasers destinés à vous barrer la route vers la salle de réunion.

3 - Holographiez les conspirateurs (agent, spécial, perfect)
Toujours à partir de la salle des alarmes, prenez l'escalier et progressez discrètement sur les barres de fer au plafond. Accroupissez-vous pour éviter les obstacles et pour passer inaperçu. Lorsque vous serez bloqué, utilisez la CamSpy pour enregistrer la rencontre sans alerter de Vries et les autres conspirateurs.

4 - Récupérer la sauvegarde dans le coffre (agent, spécial, perfect)
Rangez votre CamSpy et éliminez le garde immobile depuis votre perchoir. Relevez-vous et sautez pour atteindre la porte que gardait le type que vous venez de descendre. Montez l'escalier et frayez-vous un passage jusqu'à la salle du coffre. Sortez votre décodeur et utilisez-le sur le mécanisme à côté du coffre. Il va falloir tenir une bonne minute face aux gardes avant que le coffre ne s'ouvre enfin. Emparez-vous de la disquette située à droite dans le coffre. Elle contient une sauvegarde qui permettra de restaurer la personnalité du Dr.Caroll.

5 - Sortir de l'immeuble (agent, spécial, perfect)
Depuis la salle du coffre, prenez tout le temps à droite jusqu'à l'escalier. Continuez votre progression en éliminant les gardes jusqu'à ce que vous aperceviez une lumière rouge. Elle indique la sortie. En mode agent, elle sera déjà ouverte et vous pourrez sortir directement. Sinon, il vous faudra actionner le détonateur pour activer la mine que vous aviez placé dans la mission précédente. Pour cela, enclenchez le mode secondaire de la mine et appuyez sur Z. Une fois le mur explosé, vous n'aurez plus qu'à passer à travers les décombres.

MISSION 4

Bien joué, Joanna ! Grâce aux informations que nous avons pu récupérer, nous savons maintenant qui sont les conspirateurs et quels sont leurs objectifs. Mais avant de vous envoyer protéger le président, nous avons besoin de vous pour une affaire plus urgente. L'un de nos agents infiltré dans la zone 51 vient de nous informer de l'imminence d'une autopsie... celle d'un extraterrestre. Nous comptons sur vous pour infiltrer l'Area 51 et récupérer notre "ami". Bonne chance Joanna...

SECTEUR 51 - Infiltration

1 - Couper le radar d'interception (agent, spécial, perfect)
Dès votre arrivée, vous devrez vous défaire rapidement de trois gardes. Attention à la mitrailleuse sur votre droite et au type qui fait sa ronde du côté gauche. Collez-vous contre la paroi de droite pour détruire la seconde mitrailleuse. Vous arrivez ensuite dans un espace très dégagé. Aidez-vous de la paroi de gauche pour dégommer une troisième mitrailleuse. Le Magsec 4 que vous venez de récupérer sur les précédents gardes vous sera fort utile pour cette opération et pour viser proprement les deux gardes sur la tourelle de droite. Vous pouvez maintenant vous aventurer dans la zone et activer le bouton rouge en haut de la tourelle. Ceci a pour effet d'ouvrir la porte marquée "51". Ne pénétrez pas dans ce nouvel endroit avant d'avoir détruit la mitrailleuse du mur de droite. Longez ensuite le bâtiment dans le sens des aiguilles d'une montre afin d'arriver derrière les deux autres mitrailleuses. Un renfoncement dans le bas du mur contient un bouclier en modes Agent et Spécial. Descendez maintenant l'échelle et ouvrez la porte. C'est ici que vous pourrez couper le radar d'interception pour préparer votre fuite. Placez des explosifs sur les consoles informatiques. Vous n'aurez que quelques secondes pour sortir du sous-sol avant l'explosion. Pour compliquer la tâche, des lasers rouges vous bloqueront le passage en modes Spécial et Perfect. Vous devrez attendre le bref instant où les lasers disparaissent pour passer. Le seul moyen d'éviter la dernière série de lasers est de passer dessous en rampant dès que le laser du bas aura disparu. Vous devriez atteindre l'échelle au moment où les charges exploseront.

2 - Installer Déroute-Comms sur antenne (spécial, perfect)

Après avoir rempli le premier objectif, vous pouvez essayer de traverser le terrain miné en empruntant le passage où se trouvait le bouclier et sortir par un trou du grillage. Si vous trouvez cette manoeuvre suicidaire, vous devrez poser votre mouchard sur l'antenne avant de remplir le premier objectif. Engagez-vous dans le tunnel et débarrassez-vous des gardes et de la mitrailleuse qui vous attendent à la sortie. Placez-vous contre le mur pour détruire l'autre mitrailleuse au-dessus de la porte fermée. Activez ensuite le bouton vert de manière à faire descendre l'antenne, puis placez le Déroute-Comms dessus afin de permettre la connexion avec l'Institut. Attention toutefois, dès que vous aurez rempli ce second objectif, des robots Interceptors patrouilleront le ciel.

3 - Désactiver robots Interceptors (perfect)
Une fois le radar coupé, les robots Interceptors vous poseront un problème. Repérez-en un dans le ciel à la sortie du tunnel et détruisez-le. Le zoom du Magsec 4 se révélera efficace pour cette opération. Les autres sont garés juste à côté de l'antenne. Vous pouvez lancer une grenage ou bien utiliser le lance-roquette situé dans le champ de mine pour les détruire.

4 - Accéder à l'ascenseur du hangar (agent, spécial, perfect)
Emparez-vous de la carte d'ascenseur que détient l'homme en noir situé près de l'hovercraft. S'il n'est pas là, vous le trouverez dans le sous-sol où vous devez placer les explosifs. Activez ensuite le bouton vert pour rendre l'ascenseur opérationnel puis passez sous les portes coulissantes afin d'accéder au hangar. Préparez-vous à défendre chèrement votre peau contre les hordes de soldats armés de Dragons.

5 - Contacter l'espion de l'IC (agent, spécial, perfect)
Un agent de l'Institut Carrington a pu s'infiltrer dans la zone. Montez sur le plan incliné afin d'atteindre le niveau supérieur puis ouvrez la porte sur votre droite. C'est un ascenseur qui vous amènera dans la zone où est posté l'espion. Descendez et prenez la porte juste en-dessous du plan incliné. Vous voici en présence de Jonathan.

SECTEUR 51 - Sauvetage

1 - Détruire les archives informatiques (perfect)
Un appareil transportant des conseillers de l'Institut a été abattu au-dessus du Nevada. Les débris et les corps des conseillers ont été menés dans l'Area 51. D'après les dires de Jonathan, il existerait un survivant, et c'est à vous qu'il revient de le sauver.
Avant tout, il va falloir effacer tous les fichiers contenant des informations sur le crash. Mais avant d'accéder au labo, il faudra nettoyer complètement le hangar des gardes qui y ont élu domicile. Dans un premier temps, éliminez les premiers gardes en restant à l'abri dans votre tunnel. Ensuite, slalomez à travers les caisses en nettoyant la zone avec votre Falcon 2 silencieux. Parmi les premières caisses qui sont sur votre droite, vous verrez une espèce de caisson bleu; le détruire vous offrira un second Falcon 2 muni d'un silencieux. Le danger viendra principalement des différentes plates-formes qui font office d'ascenseur, alors assurez-vous bien qu'il n'y a plus personne avant de les emprunter. Lorsque vous aurez fait le ménage, prenez la caisse explosive à l'aide du bouton B et montez à l'étage. Ouvrez la porte et empruntez le second ascenseur. Avancez jusqu'au bout et placez la caisse à l'endroit marqué d'une croix. Le Scanner X vous révélera également un passage à cet endroit. Tirez sur la caisse pour la faire exploser et pénétrez dans la zone. En mode Agent, vous obtiendrez immédiatement l'uniforme de laborantin, ce qui vous permettra de passer directement à l'objectif numéro 3. Sinon, vous devrez vous frayer un passage à travers les gardes jusqu'à ce que vous trouviez l'uniforme. Mais comme vous ne pourrez l'utiliser que pour une durée extrêmement courte, mieux vaut commencer par remplir les deux premiers objectifs à découvert. Dès que vous êtes dans la zone, prenez à droite, puis encore à droite à l'intersection. Ouvrez ensuite la porte de droite mais détruisez la mitrailleuse sur le mur de droite avant de pénétrer dans la pièce. Utilisez votre récepteur sur la dernière console pour télécharger un virus dans le système. Sortez de la pièce et revenez sur vos pas afin d'entrer dans la pièce immédiatement sur votre droite. Eliminer les gardes et détruisez le terminal afin de remplir le premier objectif.

2 - Trouver les preuves de la conspiration (spécial, perfect)
Le rapport de Jonathan indique la présence de caissons dans lesquels des échantillons organiques sont maintenus à de très basses températures. Il pense que ceux-ci servent à geler des corps avant de les opérer ou de les disséquer. Vous devez trouver cette zone et confirmer la mort d'au moins un des trois passagers de l'appareil. Suivez les instructions de l'objectif 1 jusqu'à ce que vous arriviez dans la zone. Prenez à gauche et ouvrez la porte qui donne sur un couloir. Continuez jusqu'à ce que l'on vous signale la salle de cryogénisation sur votre droite. Si vous avez trouvé et mis votre uniforme, il vous suffit d'activer le premier bouton sur votre gauche afin de lever le caisson cryogénique, puis d'utiliser

votre Scanner X afin de visualiser l'alien contenu à l'intérieur. Sinon, vous devrez effectuer ces opérations tout en vous défendant contre les gardes qui débarqueront pour vous éliminer.

3 - Obtenir et utiliser l'uniforme de labo (agent, spécial, perfect)
Vous devez trouver un uniforme de laborantin et l'utiliser pour tromper la sécurité. Dès que vous l'aurez obtenu, revêtez-le et agissez vite avant que le vol ne soit repéré. En mode Agent, vous obtenez l'uniforme juste après avoir fait explosé la caisse. Vous n'aurez plus qu'à l'enfiler en prenant soin de ranger votre gun pour ne pas éveiller les soupçons et vous rendre directement au laboratoire puisque vous n'aurez pas à remplir les deux premiers objectifs. Si vous jouez en mode Spécial ou Perfect, vous devrez prendre cet uniforme à un laborantin situé dans les douches. Au cas où vous auriez l'intention d'utiliser cet uniforme pour remplir plus facilement les deux premiers objectifs, sachez que le vol sera rapidement repéré et que vous risquez de ne pas avoir le temps de pénétrer dans le laboratoire. Sortez de la salle de cryogénisation, passez devant le trou qui vous a permis d'entrer dans la zone et suivez le couloir jusqu'à l'intersection. Prenez à droite et descendez jusqu'au bout. Vous verrez deux petites portes de chaque côté qui mènent toutes les deux aux douches. Prenez celle de droite et faufilez-vous dans le passage qui mène aux lavabos. Un message vous informe qu'il va falloir convaincre quelqu'un de se séparer de son uniforme. Profitez de l'effet de surprise pour descendre le laborantin et vous emparer de l'uniforme. Vous pouvez essayer de l'assommer si vous estimez que les expériences qu'il pratique sur des extraterrestres ne méritent pas la mort, mais si vous le laissez s'enfuir, adieu l'uniforme de labo. Revêtez rapidement votre nouveau costume afin de valider ce troisième objectif.

4 - Accéder au labo d'autopsie (agent, spécial, perfect)
Dès que vous aurez revêtu l'uniforme de laborantin, rendez-vous rapidement au labo d'autopsie situé derrière une porte, juste à gauche de l'endroit où vous avez fait exploser la caisse.
Le chronomètre qui s'affiche en bas de l'écran vous indique que vous n'avez que deux minutes pour remplir vos derniers objectifs et sauver l'alien. Ouvrez la porte et traversez la zone de travail jusqu'au sas. Si vous avez rempli vos objectifs précédents et que vous avez toujours votre uniforme sur vous, le garde vous laissera entrer. A partir de là, vous pouvez sortir votre Dragon et trahir votre véritable identité puisque le scientifique qui est dans la pièce ne sera pas dupe de la supercherie. Entrez dans la zone d'autopsie par la petite porte à droite de la vitre. Eliminer le chirurgien vous permettra d'acquérir la carte Medlab 2 dont vous aurez besoin pour pénétrer dans la salle d'autopsie.

5 - Sauver le rescapé du crash (agent, spécial, perfect)
Quittez le laboratoire et entrez dans le second labo sur votre droite où l'autopsie va avoir lieu. Pénétrez dans la pièce grâce à la carte Medlab 2 chèrement acquise et dirigez-vous rapidement vers la zone d'autopsie. Les scientifiques tenteront de tuer l'alien s'ils le croient en vie ou endommageront ce qu'ils estiment être un cadavre dès qu'ils vous verront. Débarrassez-vous des hommes en vert et rejoignez l'alien.

SECTEUR 51 - Fuite

1 - Localiser Medkit extraterrestre (perfect)
La créature que vous venez de sauver est un Maian; c'est le garde du corps de l'ambassadeur qui était dans le vaisseau abattu. Mais vous vous poserez des questions plus tard; pour le moment, les chirurgiens ont libéré des gaz toxiques dans la zone d'autopsie et il vous faut mettre l'alien en sécurité. Quittez rapidement la zone sans appuyer sur le bouton B pour recharger votre arme sinon vous risquez de lâcher l'alien. Passez par la porte dissimulée dans le mur sur votre droite et placez le maian dans la pièce suivante. Libéré de ce précieux fardeau, vous allez maintenant devoir retrouver Jonathan. Revenez sur vos pas et pénétrez dans la deuxième salle de cryogénisation qui donne accès au hangar. Suivez la passerelle en vous débarrassant des gardes et rejoignez l'endroit où vous trouvez Jonathan en mode Agent. Vous devez activer le mécanisme situé derrière la vitre. Pour cela, poussez le tonneau d'huile contre la vitre et tirez dessus pour le faire exploser. Le mécanisme vous permettra d'ouvrir la porte suivante sur votre droite. Vous y trouverez le précieux Medkit ou un bouclier si vous n'êtes pas en mode Perfect.

2 - Rencontrer l'espion de l'I.C. (Agent, spécial, perfect)
Suivez les instructions de l'objectif 1 jusqu'à la passerelle. Suivez la passerelle jusqu'au bout et ouvrez la porte. En mode Agent, Jonathan se trouve dans cette pièce; sa couverture a été découverte et sa vie est désormais en danger. Si vous jouez en Spécial ou Perfect, remplissez le premier objectif et progressez dans les différents sas. Au niveau du dernier sas, prenez à droite et supprimez les gardes qui freinent votre progression. Vous trouverez Jonathan dans la dernière pièce sur le côté gauche.

3 - Localiser le hangar secret (agent, spécial, perfect)
Maintenant que vous avez retrouvé Jonathan, traversez à nouveau la passerelle et préparez-vous à un affrontement terrible contre les hordes de soldats ennemis. N'hésitez pas à utiliser le mode secondaire de votre Dragon pour lancer des grenades sur la porte où pénètrent vos assaillants, et protégez Jonathan alors qu'il tentera d'ouvrir la porte du hangar derrière laquelle se trouve le vaisseau maian. Lorsqu'il vous fera signe de reculer, suivez-le pour ne pas vous faire toucher par l'explosion tout en surveillant l'entrée où les gardes apparaissent. Sitôt le mur explosé, pénétrez dans le hangar secret.

4 - Réanimer Elvis avec le medkit (spécial, perfect)
Une fois dans le hangar, descendez le long du plan incliné et retournez-vous pour ouvrir la porte dissimulée derrière laquelle se trouve l'alien. Il faudra le réanimer afin qu'il puisse piloter le vaisseau maian hors du Secteur 51. Administrez-lui le medkit et attendez que la dose fasse effet. La difficulté vient du fait qu'il faudra protéger votre vie et celle de Jonathan le temps que l'alien reprenne ses esprits.

5 - Quitter le Secteur 51 (agent, spécial, perfect)
Dès qu'Elvis aura repris ses esprits, vous devrez vous diriger rapidement vers le vaisseau spatial. Malheureusement, c'est un monoplace et il vous faudra protéger Jonathan le temps qu'il ouvre les portes du hangar et qu'Elvis mette en marche les moteurs du vaisseau. Vous partirez à bord du vaisseau avec Elvis tandis que Jonathan s'échappera grâce à l'hoverbike. Si vous parlez à Jonathan avant qu'il n'ouvre l'ouverture des portes, il changera d'avis et partira avec Elvis, vous laissant seul avec l'hoverbike. Ce sera alors à vous d'activer les consoles pour ouvrir les portes du hangar, et vous devrez vous enfuir grâce à l'hoverbike par le corridor derrière la pièce où se trouvait Elvis.

MISSION 5

Good job, Joanna ! Vous avez pu vous enfuir avec l'ambassadeur maian et vous allez maintenant pouvoir vous occuper du président. Nous savons que Trent Easton est parti rencontrer le président sur la base aérienne en Alaska afin de préparer la visite présidentielle à l'étranger. D'après les preuves trouvées à Chicago, nous en concluons qu'il s'agit de la première étape dans son action contre le président. Elle doit être contrecarrée ! Vous allez profiter de l'arrivée d'une hôtesse par le téléphérique pour vous emparer de son uniforme et infiltrer la base. Mais attention, de nombreuses personnes innocentes peuplent la base aérienne. Seuls les hommes de Trent et les étranges hommes blonds seront vos cibles. Souvenez-vous: plus vous conserverez votre couverture, plus grandes seront vos chances de réussir.

BASE AERIENNE - Espionnage

1 - Voler uniforme et entrer dans la base (agent, spécial, perfect)
Quel que soit le mode de difficulté dans lequel vous jouez, vous devrez commencer par remplir cet objectif, mais selon des approches différentes. En mode Agent, éliminez le garde qui patrouille à l'extérieur en utilisant votre arbalète et engagez-vous dans le tunnel pour intercepter l'hôtesse et ses deux gardes du corps. Envoyez-leur chacun une fléchette anesthésiante puis emparez-vous du sac de la dame afin de revêtir un uniforme d'hôtesse. Rangez votre arme et pénétrez tranquillement dans la base par la porte principale. Traversez ensuite le hall, et entrez par la porte gardée par deux soldats pour valider votre premier objectif. Si vous êtes en mode Spécial ou Perfect, l'approche se révélera un peu plus délicate. En effet, trois gardes vous attendent devant le bâtiment et ils donneront l'alerte dès qu'ils vous apercevront. Restez caché et sortez votre DrugSpy. Cette caméra mobile peut être utilisée pour injecter une toxine qui plongera les gardes dans un coma instantané. Mais attention, la DrugSpy n'est pas invisible et ses doses sont en nombre limité. Une fois le travail accompli, reprenez votre arbalète pour intercepter l'hôtesse et sa garde. Enfilez le costume et pénétrez dans le hall, mais avant de prendre la porte qui mène à la base, empruntez l'ascenseur sur votre gauche. Vous arriverez dans une pièce où se trouvent deux types qu'il vous faudra endormir à l'aide de votre arbalète avant de pouvoir vous emparer de la valise au fond de la pièce. Ceci fait, rangez votre arme et reprenez l'ascenseur. Vous pouvez maintenant pénétrer dans la base aérienne par la porte gardée.

2 - Ranger l'équipement (spécial, perfect)
Vous devez vous débarrasser de votre équipement le plus tôt possible et éviter de transporter des objets compromettants. Vous pourrez récupérer votre paquetage une fois à bord de l'Air Force One en utilisant un chariot. Une fois dans la base, passez devant le premier garde et prenez l'escalator qui descend. Sortez votre valise et posez-la au bout du tapis roulant qui sert à charger les bagages. Un message vous indique alors que l'objectif 2 est validé, mais la valise ne passera pas outre le système de détection et vous devrez remplir le troisième objectif avant la fin du chrono

qui s'affiche en bas de l'écran: 40 secondes en mode Spécial, et seulement 30 secondes en mode Perfect.

3 - Leurrer le système de détection (agent, spécial, perfect)
Votre couverture trompera le personnel présent mais le système de détection demande une approche différente. S'il décèle une arme dans votre équipement, l'alarme se déclenchera et la base sera scellée. Remontez au niveau du premier garde et prenez cette fois l'escalator qui monte. Assommez rapidement l'homme en noir en bas de l'escalator en prenant soin que personne ne vous voit. Prenez le passage de droite et longez les piliers jusqu'à ce que vous arriviez à un escalier. Montez et assommez les deux gardes de la pièce, d'abord l'homme en noir puis l'homme en blanc. Dépêchez-vous d'activer la console pour couper le système de détection avant la fin du chrono. En mode Perfect, le timing s'avérera trop juste pour que vous ayez le temps de vous occuper du type en bas de l'escalator. Courrez droit vers la salle où se trouve le système de détection et coupez la console avant de vous occuper des deux gardes. A partir de cet instant, votre couverture est découverte et vous pouvez dès lors dégainer votre K7 Avenger.

4 - Obtenir le plan de vol (perfect)
Dès que vous aurez coupé le système de détection, vous devrez descendre l'escalier et revenir dans la salle de l'escalator. Prenez la porte sur la droite et suivez la ligne verte au sol. Suivez ensuite la ligne orange et rentrez dans la pièce de gauche. Passez par la porte cassée en face de vous et tirez sur la porte où vous verrez une mine.
Passez par la vitre juste à droite de la porte et baissez-vous pour atteindre la salle du coffre. Dirigez-vous au fond à droite de la pièce et appuyez sur le bouton B pour ouvrir la vitre derrière laquelle se trouve le mécanisme d'ouverture du coffre. Appuyez alors sur B pour ouvrir le coffre fort et vous emparer du plan de vol de l'Air Force One. Celui-ci servira à orienter Elvis vers l'Air Force One pendant le vol et vous permettra d'avoir du renfort si la situation devient critique.

5 - Monter à bord de l'Air Force One (agent, spécial, perfect)
Revenez dans la salle des piliers et prenez le passage qui conduit vers l'ascenseur. Eliminez l'homme en noir afin d'obtenir un bouclier (seulement en mode Agent) et prenez l'ascenseur. Vous arrivez alors dans un couloir qui mène à la salle d'embarquement. Détruisez le mécanisme sur le mur de droite afin de dérégler les lasers de protection qui ne fonctionneront alors que par intermittence. Si vous êtes en mode Agent, cette opération n'est pas nécessaire et il vous suffit de longer le mur de gauche puis de monter le long du plan incliné pour pouvoir embarquer. Sinon, vous devrez trouver un chemin à travers les lasers tout en éliminant les gardes. Certains lasers sont permanents, ce qui vous obligera à passer par la droite afin d'atteindre une échelle qui vous permettra d'embarquer.

AIR FORCE ONE - Antiterrorisme

1 - Localiser et récupérer équipement (spécial, perfect)
Le plan de Trent Easton pour kidnapper le président est commencé. Mais vous allez parer cette manoeuvre en déplaçant le président de l'Air Force One avant l'intervention de Trent. Vous pourrez convaincre le président de la trahison de Trent en lui montrant des preuves que vous aurez récupérées avec votre équipement dans la soute à bagages. Dirigez-vous vers le mur où il n'y a qu'une seule porte et entrez dans la pièce. Approchez-vous du garde et assommez-le pour lui prendre sa carte. Grâce à cette carte, vous pouvez activer le bouton rouge sur votre gauche de manière à faire lever la soute. Il ne vous reste plus qu'à prendre la mallette qui contient votre équipement.

2 - Localiser président (agent, spécial, perfect)
Revenez sur vos pas et progressez dans les salles suivantes en assommant le personnel si vous êtes modes Spécial ou Perfect. Activez ensuite le bouton rouge et baissez-vous de manière à vous faufiler sur la plate-forme qui monte à l'étage. Prenez la porte en face de vous pour atteindre le grand escalier. Montez à l'étage et prenez la porte qui se trouve dans le cul-de-sac. Après un court dialogue et une cinématique, le président accepte de vous suivre. Vous pouvez maintenant utiliser votre Laptop Gun et défendre chèrement votre vie et celle du président. Attention tout de même à ne pas confondre l'équipe de sécurité du président (ils sont armés de cyclones avec les hommes de Trent.

3 - Placer président dans capsule (agent, spécial, perfect)
Il y a une capsule d'évacuation placée à l'arrière de l'appareil. Escortez le président jusqu'à cette capsule en vous assurant qu'aucun mal ne lui sera fait. Redescendez l'escalier en vous débarrassant des hommes en noir puis ouvrez la porte en face de vous. Repérez le conduit sur votre gauche; c'est là que vous devrez placer une mine pour compléter le dernier objectif. Continuez toujours tout droit en éliminant les hommes de Trent. Dans la pièce suivante, vous devrez passer par la trappe dans le sol sur votre gauche. Continuez en bas jusqu'à la capsule où vous mettrez le président à l'abri.

4 - Sécuriser plan de vol de Air force One (perfect)
Après avoir mis le président en lieu sûr, remontez à l'étage en passant par la plate-forme de l'objectif 2 et regardez sur votre droite. Vous allez tenter de détacher l'OVNI de l'Air Force One en faisant exploser une mine dans le connecteur lui-même. Placez la mine au fond du connecteur et courrez vous mettre à l'abri. A cet instant, l'avion est sur le point de s'écraser car les pilotes ont été tués par l'explosion. Ouvrez la porte décorée et remontez l'escalier afin d'atteindre la cabine de pilotage. A l'étage, passez par la porte située sur le mur opposé de la cabine du président et frayez-vous un passage jusqu'à la cabine de pilotage. Là, vous n'aurez plus qu'à appuyer sur le bouton rouge entre les deux sièges afin d'actionner l'autopilote.

5 - Détacher OVNI de Air Force One (agent, spécial, perfect)
Suivez les instructions de l'objectif 4 afin de retirer la connexion reliée à Air Force One en plaçant une mine dans le connecteur.

SITE DU CRASH - Confrontation

1 - Récupérer scanner médical présidentiel (spécial, perfect)
La mine que vous aviez placé dans le connecteur afin de détacher le vaisseau ennemi de l'Air Force One n'a pas eu l'effet escompté et Elvis a tenté une manoeuvre suicide pour venir à bout du connecteur. Résultat: les trois appareils se sont écrasés ensemble en Alaska et vous avez perdu et le président et le garde du corps maian... Pour arranger le tout, un écran de brouillage CME empêche tout contact avec Carrington et vous ne bénéficierez donc d'aucune aide extérieure. En premier lieu, il vous faudra récupérer le scanner médical présidentiel qui vous sera indispensable pour localiser le président. Difficile cependant de ne pas se perdre dans ces vastes étendues neigeuses et de repérer une petite mallette grise parmi les décombres de l'avion. Une bonne connaissance des lieux vous sera indispensable pour mener à bien cette mission. A partir de votre position initiale, avancez en longeant la paroi de droite et terrassez les deux gardes avec le scope de votre Falcon 2.récupérez leurs K7 Avenger mais mettez-le de côté en attendant d'avoir plus de munitions. Allez jusqu'au point d'évacuation et appuyez sur la capsule afin d'activer le signal de détresse. Continuez ensuite en longeant le mur de gauche et snipez le garde en haut de la butte. Vous voilà maintenant près de la carcasse de l'avion. Repérez la cuvette des WC qui s'est échouée près du nez de l'avion et faites quelques pas en direction de l'avion à partir de cet endroit. Dans l'ombre, vous apercevrez la mallette qui contient le scanner du président. Activez le scanner dans votre équipement afin de pouvoir localiser le président sur votre radar. Avant de repartir, supprimez le garde derrière le rocher afin de récupérer ses munitions.

2 - Activer le signal de détresse (agent, spécial, perfect)
Suivez les instructions du premier objectif afin d'atteindre le point d'évacuation et d'actionner la capsule qui activera le signal de détresse. Le signal ne sera efficace qu'une fois le brouillage éliminé et donc lorsque l'objectif 3 aura été validé.

3 - Désactiver appareil brouillage (perfect)
Un système ennemi sophistiqué inonde le secteur d'un brouillage CME impénétrable. Vous devez déterminer sa position et couper le courant pour le désactiver. Revenez sur vos pas et continuez jusqu'au tronc d'arbre qui permet de passer de l'autre côté du ravin. Là, vous retrouvez Elvis et l'épave de son vaisseau maian. Continuez sur la droite tout en longeant le mur de gauche. Vous arrivez dans une grotte où vos lunettes à infrarouge sont obligatoires. En progressant vers la droite, vous trouverez une sortie sur une corniche de glace relativement mince et bien gardée. Vous allez déboucher sur le site du crash du vaisseau skedar. Occupez-vous d'abord des deux mitrailleuses avant de vous exposer dans la zone, puis approchez-vous du vaisseau et posez une mine télécommandée sur le nez et sur chacune des ailes du vaisseau. Enclenchez le mode secondaire pour provoquer l'explosion qui mettra fin au brouillage.

4 - Eliminer le clone du président (agent, spécial, perfect)
La sécurité des Etats-Unis serait menacée si deux individus identiques ayant tout pouvoir affirmaient être le président. Vous allez pouvoir localiser l'imposteur sur votre radar à l'aide du scanner présidentiel. Traversez le ravin grâce au tronc d'arbre et rejoignez l'entrée de la grotte non loin du vaisseau maian. Sur votre gauche, se trouve le véritable président que vous devrez sauver en suivant les instructions de l'objectif 5. Vous pouvez d'ailleurs vous occuper du véritable président avant de revenir dans la grotte éliminer le clone; ainsi, dès que vous l'aurez tué, la mission s'achèvera, vous évitant ainsi d'avoir à affronter les dangereux hommes en blanc. Prenez à droite et chaussez vos lunettes nocturnes pour chasser la pénombre. Rapprochez-vous rapidement du point rouge en détruisant toute opposition à l'aide de votre K7 Avenger. Dépêchez-vous ensuite de régler son compte au clone du président avant qu'il ne prenne la fuite, sinon il

vous emmènera à l'extérieur de la grotte près du vaisseau ennemi gardé par des mitrailleuses... L'autre solution consiste à ne pas entrer dans la grotte mais à vous faufiler dans les tunnels venteux jusqu'à un cul-de-sac où vous verrez un trou dans le sol. En fait, vous vous trouvez juste au-dessus du clone du président et il ne vous reste plus qu'à tirer pour remplir ce quatrième objectif.

5 - Trouver et sauver le président (agent, spécial, perfect)
Cet objectif est votre priorité. La sécurité du président est vitale. Il vous faut le protéger à tout prix avant l'arrivée des renforts ou écarter tout danger.
Rejoignez à nouveau la grotte par l'entrée située près du vaisseau d'Elvis et prenez à gauche. Vous allez attirer des robots de sécurité du type de ceux qui patrouillent dans les rues de Chicago et vous devrez les détruire si vous voulez approcher le président. Sachez qu'il y en a quatre et que l'explosion d'un seul d'entre eux peut toucher et détruire les autres robots s'ils sont à proximité. Ceci fait, sautez dans le passage et tirez sur Trent qui menace le président pour le voir prendre la fuite. Ressortez ensuite de la grotte en faisant le chemin inverse et en gardant constamment un oeil sur le président. En sortant de la grotte, il y aura deux types armés assez éloignés qui prendront directement pour cible le président. Réglez-leur leur compte avant qu'ils ne fassent échouer la mission. Continuez en direction du vaisseau où Elvis prendra le relais pour s'occuper du président.

MISSION 6

Perfect Dark, nous allons vous envoyer vous et Elvis à bord du Pelagic II. Nous savons que les conspirateurs ont entamé d'importantes opérations sous-marines dans l'Océan Pacifique et que la dataDyne et leurs mystérieux alliés semblent être impliqués dans une manoeuvre de coopération. Vous allez contrecarrer du mieux que vous le pourrez l'opération tout en respectant notre protocole de sauvegarde des civils. Bonne chance, Agent Dark !

PELAGIC II - Exploration

1 - Désactiver source d'énergie principale (agent, spécial, perfect)
La coupure du générateur principal fera dériver le vaisseau de sa zone d'opération mais provoquera des black-out dans les sections secondaires de l'appareil. Laissez Elvis sécuriser le périmètre et approchez-vous de la porte en face de vous. Vous pouvez supprimer le garde qui vous tourne le dos en tirant directement à travers la vitre. Emparez-vous de son CMP150 et faites quelques trous dans le garde qui vous attend au tournant. La salle suivante est plus délicate à cause de sa taille et de sa forte densité de population. Vous pouvez commencer par dégommer le garde que vous voyez à travers la vitre mais l'alarme sera rapidement donnée et vous devrez raser la pièce avec votre CMP150 en coupant l'alarme dès que vous le pourrez. Prenez ensuite la première porte à gauche afin d'accéder au générateur. Descendez le plan incliné pour faire disparaître les deux gardes et les deux caméras de surveillance, puis remontez désactiver le générateur. Pour cela, chaussez votre Scanner X afin d'identifier les mécanismes rouges et verts sur le générateur. Coupez tous les boutons verts et descendez lorsqu'on vous dira que la porte de commande d'arrêt du réacteur est ouverte. Redescendez alors, et appuyez sur le bouton du générateur principal afin de désactiver le réacteur.

2 - Sécuriser labos et données de recherche (perfect)
Après avoir désactivé le générateur, revenez dans le couloir et ouvrez la porte. Montez l'escalier sur votre gauche puis prenez la porte de gauche. Détruisez la caméra de surveillance et occupez-vous du garde. Trois chemins s'offrent alors à vous et conduisent chacun à des labos de recherche. Rangez votre arme et pénétrez dans ces trois endroits afin de récupérer les disques de recherche que détiennent les scientifiques. Vous ne devrez pas les éliminer, alors assommez-les simplement et récupérez les trois cassettes afin de valider cet objectif.

3 - Désactiver GPS et autopilote (agent, spécial, perfect)
A partir du générateur, tournez à gauche et montez les escaliers jusqu'à la salle des commandes. Menacez les techniciens avec votre gun afin de les forcer à désactiver le GPS et l'autopilote. Gardez constamment un oeil sur eux car l'un d'entre eux tentera de vous éliminer en proférant des injures. N'hésitez pas à le tuer dès qu'il aura sorti son arme mais laissez les autres en vie.

4 - Activer l'ascenseur du sas (spécial, perfect)
Si vous ouvrez la seconde porte de la salle des commandes, vous pourrez trouver un bouclier sur la plate-forme extérieure du Pelagic en mode Agent. Redescendez l'escalier qui vous a permis d'accéder à la salle des commandes et

repérez les deux portes sur les côtés: sur votre droite, c'est le couloir qui mène aux labos de l'objectif 2, et sur votre gauche, c'est un secteur sécurisé truffé de gardes et de caisses explosives. Vous devrez y revenir plus tard, mais pour l'instant, descendez les marches et continuez votre progression du côté gauche. Dans la pièce suivante, prenez la porte de gauche et continuez tout droit. Après avoir traversé la pièce, vous arriverez dans un couloir où la porte de gauche vous mènera à l'ascenseur du sas. Ouvrez la porte mais laissez les nombreux gardes venir jusqu'à vous pour les éliminer plus facilement. Une fois la pièce nettoyée, activez la console sur le côté droit de la pièce. Ceci aura pour effet d'activer l'ascenseur et enclenchera le pilote automatique du submersible, ramenant celui-ci pour vous et Elvis. En mode spécial, vous aurez la chance de trouver un bouclier sur l'une des caisses du coin gauche de la pièce.

5 - Retrouver Elvis et s'enfuir avec lui (agent, spécial, perfect)
En mode Agent, revenez à la porte qui mène aux caisses explosives (cf objectif 4) et préparez-vous à affronter de nombreux gardes postés derrière des caisses. Avancez prudemment en détruisant les caisses qui servent de boucliers à vos ennemis. Après de nombreuses salles, vous atteindrez la zone où vous attend Elvis, ce qui terminera votre mission. En modes Spécial ou Perfect, revenez sur vos jusqu'à ce que vous voyiez un escalier sur votre droite; descendez alors à l'étage inférieur, ouvrez la porte et choisissez ensuite la porte de droite.
Eliminez les deux gardes et la caméra de surveillance. Un peu plus loin, vous apercevrez un second passage que vous emprunterez pour accéder au niveau inférieur. Cette pièce est gardée par six types plutôt bien positionnés, alors agissez vite et descendez encore d'un étage. Vous pouvez attirer les gardes en haut de l'escalier pour les piéger plus facilement. Encore deux sas à ouvrir et vous aurez retrouvé Elvis. Il vous faudra alors le suivre jusqu'au sous-marin en retraversant presque toutes les pièces du Pelagic II. Il est donc indispensable d'avoir au préalable nettoyé l'intégralité du bateau et notamment les couloirs avec les caisses explosives si vous ne voulez pas vous retrouver en train d'essayer de rattraper Elvis sous le feu de l'ennemi. Vous pourrez alors préparer tranquillement le submersible et votre équipement pour une plongée.

ABYSSES - Eliminer la menace

1 - Réactiver téléporteurs (agent, spécial, perfect)
Votre plongée avec Elvis vous amène à bord d'un gigantesque vaisseau extraterrestre qui repose au fond de l'Océan Pacifique. Le plus incroyable est qu'il s'agirait d'un vaisseau doué de raison, bien qu'il soit pour l'instant endormi. Cependant, il abrite l'arme la plus puissante qui ait jamais existé. Vous devrez par ailleurs vous défaire des Skedars qui ont pris d'assaut le vaisseau et de leur alliée forcée: la dataDyne Corporation. En premier lieu, vous allez réactiver les téléporteurs afin d'accéder à des parties du vaisseau qui étaient normalement inaccessibles. Commencez par activer votre Scanner IR afin de localiser facilement vos ennemis qui utilisent un brouillage optique. La vision que ce scanner procure est cependant peu pratique et vous devrez fréquemment le désactiver pour repérer les lieux. Vous trouverez également un fusil à pompe dans votre équipement qui s'avérera plus utile que le Falcon 2. Avancez à travers les différents sas en éliminant rapidement vos adversaires avec votre fusil à pompe jusqu'à ce que vous arriviez dans un couloir sombre. N'oubliez pas qu'Elvis vous accompagne et qu'il n'est pas un manche dans le maniement du FarSight XR-20, alors vérifiez bien qu'il est constamment à vos côtés. Progressez du côté droit jusqu'à la porte et tournez à gauche. Prenez ensuite à droite dans ce mini-labyrinthe puis à gauche. En modes Spécial et Perfect, cette porte ne s'ouvrira que si vous tirez dans l'espèce de tube au sol en face de la porte. Laissez Elvis vous ouvrir le chemin et tirez à nouveau dans un tube pour ouvrir la porte suivante. Allez-y et shootez encore un dernier tube et revenez sur vos pas pour passer par le passage qui vient de s'ouvrir dans le mur de droite. Vous arrivez alors dans la salle des commandes où Elvis réactivera les téléporteurs dès que vous aurez supprimé les trois méchants de la pièce.

2 - Neutraliser Super-Arme Cetan (agent, spécial, perfect)
A bord du vaisseau Cetan se trouve une arme dévastatrice que vous devrez détruire afin que les Skedars ne puissent pas s'en emparer. Sortez du tunnel en vous méfiant des deux types invisibles qui tenteront de vous barrer la route. Ouvrez maintenant la porte sur votre gauche et prenez à droite pour rejoindre le téléporteur maintenant actif. Un bouclier vous attend sagement du côté gauche en modes Agent et Spécial. Si vous êtes en mode Agent, le téléporteur vous amènera directement à proximité de la Super-Arme Cetan et vous n'aurez qu'à laisser faire Elvis pour remplir cet objectif. En modes Spécial et Perfect, le chemin sera nettement plus long et vous devrez courir pour rattraper Elvis afin de le protéger. Vous pouvez utiliser le FarSight XR-20 que vous a donné le maian, mais si vous trouvez cette arme trop lente malgré son mode secondaire qui permet de localiser les cibles, n'hésitez pas à opter pour le CMP150. Elvis vous montrera le chemin à prendre jusqu'à la Super-Arme Cetan. Vous arriverez alors dans une vaste pièce où vous devrez protéger Elvis des hordes de bestioles skedar qui viennent de tous les côtés. Soyez vigilant car si Elvis se fait attaquer vous n'aurez plus qu'à tout recommencer. Si vous vous placez derrière le maian, les bestioles viendront de droite et de

derrière vous. Le CMP150 devrait suffire pour les mettre à mal. Au bout de quelques instants, Elvis viendra à bout de la Super-Arme Cetan et vous devrez à nouveau le suivre dans sa course folle.

3 - Sécuriser la salle de contrôle (spécial, perfect)
Il faudra vous assurer qu'il ne reste plus aucun Skedar dans la salle de contrôle afin de pouvoir restaurer la personnalité du Dr.Caroll sans être interrompu. Suivez Elvis jusqu'au téléporteur et ouvrez la porte pour déboucher dans la salle de contrôle. Eliminez les deux hommes en blanc pour sécuriser la pièce et dirigez-vous vers l'IA pour une cinématique.

4 - Restaurer la personnalité du Dr.Caroll (perfect)
C'est la dernière étape du plan d'urgence mis en place par le Dr.Caroll durant le débriefing de la villa. Restaurer sa personnalité à l'IA lui permettra de reprendre le contrôle de l'enveloppe douée de raison et d'autres parties du vaisseau. Par bonheur, vous êtes en possession du disque de sauvegarde que vous avez récupéré dans l'immeuble du G5 à Chicago. Une fois en présence de l'IA, vous n'aurez plus qu'à sortir votre disquette pour restaurer la personnalité du Dr.Caroll. Malheureusement, l'IA va devoir se sacrifier pour que la destruction du vaisseau soit complète et vous devrez alors vous échapper sans lui.

5 - S'échapper du vaisseau Cetan (agent, spécial, perfect)
Afin de s'assurer de la destruction totale du vaisseau, le Dr.Caroll va déclencher une bombe qui vous laissera moins d'une minute pour vous échapper avec Elvis. Si vous ne savez pas trop quelle direction prendre, vous pouvez suivre le maian mais il vaut mieux partir devant si vous voulez arriver avant la fin du chrono. A partir de l'IA, prenez à droite, puis à gauche, et encore une fois à gauche pour rejoindre votre point de départ et évacuer le vaisseau Cetan.

MISSION 7

Ils nous ont pris par surprise, Joanna ! Il fallait s'en douter d'ailleurs, après tout ce que nous leur avons fait. Sauvez qui vous pouvez et enfuyez-vous. Après tout, l'Institut c'est le personnel, pas l'immeuble...

INSTITUT CARRINGTON - Défense

1 - Réactiver les défenses automatiques (spécial, perfect)
En réponse de la mise en échec de leurs plans, les Skedars ont attaqué la source de leurs problèmes, l'Institut Carrington. En premier lieu, vous allez réactiver les fusils automatiques de l'Institut afin de dérouter vos adversaires. Eliminez le premier Skedar et descendez l'escalier au fond de la pièce. Passez du côté gauche pour rejoindre le hangar où est posé le vaisseau de l'Institut et prenez le passage du bas en vous défendant contre les troupes de la dataDyne. Activez le premier mécanisme sur le mur de gauche juste à côté de la mitrailleuse. Il vous reste encore deux fusils automatiques à activer. Prenez la porte sur votre droite, puis encore à droite pour localiser le second mécanisme dans le passage de gauche. Le dernier mécanisme se situe juste après la passerelle le long des caisses de métal. Ouvrez la porte et actionnez l'interrupteur à côté des marches. Vous pouvez accéder à cette salle en suivant la passerelle du hangar jusqu'au bout et en prenant l'entrée qui est en hauteur.

2 - Libérer les otages (agent, spécial, perfect)
Revenez rapidement dans le hall de l'Institut et prenez le premier ascenseur. Tournez à droite et rentrez dans le premier bureau. Agissez rapidement avant que les deux gardes n'exécutent les otages. Pour cela, vous pouvez utiliser le Boost Combat afin de prendre de vitesse vos adversaires. Ne perdez pas de temps à ramasser leurs armes et filez dans le bureau suivant. Répétez la même opération puis prenez l'ascenseur afin de descendre au niveau inférieur. En mode Agent, vous trouverez un bouclier dans le renfoncement à côté de l'ascenseur et l'on vous pardonnera la mort de trois otages. Vous aurez également droit à un bouclier en mode Spécial mais il faudra aller le chercher dans un cul-de-sac du réseau souterrain. En sortant de l'ascenseur, ouvrez la porte de la salle de simulation et répétez la même opération pour éliminer les trois gardes. Puis dirigez-vous rapidement au stand de tir avant que les deux derniers otages ne soient supprimés.

3 - Récupérer l'arme expérimentale (agent, spécial, perfect)
Dans le labo d'armement de Foster se trouve le prototype d'un mitrailleur dont l'ennemi ne doit pas s'emparer. Cette arme est capable de créer une occultation temporaire qui vous sera fort utile lorsque vous aurez mis la main dessus. Après avoir libéré les otages et rempli le second objectif, retournez dans la salle d'entraînement au tir et actionnez le terminal. L'une des vitres sur le mur de gauche se brise, vous permettant alors de vous emparer du fabuleux RC-P120.

Utilisez son mode secondaire et ne tirez pas pour rester invisible à vos ennemis.

4 - Détruire les informations sensibles (perfect)
Le coffre du bureau de Daniel contient un algorithme utilisé il y a des années pour briser les codes de communication maian. Il doit être détruit à tout prix avant que la dataDyne ou les Skedars s'en emparent. Après avoir trouvé l'arme expérimentale, rendez-vous dans le bureau de Carrington. Dirigez-vous dans le coin de la pièce vers la plaque en métal sur le mur. Sortez votre laser et utilisez son mode secondaire pour percer le métal. Ceci fait, vous n'aurez plus qu'à détruire les données avec votre laser et continuer la mission.

5 - Désactiver la bombe (agent, spécial, perfect)
Les relevés de l'Institut indiquent la présence d'une bombe dans l'appareil skedar au point d'atterrissage. Prenez l'escalier qui mène vers le hangar et tournez à droite pour rejoindre directement l'appareil ennemi. Profitez de l'occulteur du RC-P120 pour vous connecter au vaisseau à l'aide du récepteur et y télécharger un virus. Après quelques secondes, vous verrez l'engin décoller et s'éloigner de l'Institut; la bombe explosant alors sans blesser personne.

MISSION 8

Désolé Joanna, mais vous n'avez pas pu vous échapper de l'Institut avec les autres. Assommée lors de l'évacuation, vous reprenez vos esprits dans la cellule d'un croiseur skedar; mais vous n'êtes pas seule... Cassandra de Vries est elle aussi à la merci des dangereux Skedars. En désespoir de cause, votre vieille ennemie choisit de se donner en pâture aux monstres pour vous laisser une chance de vous en tirer !

CROISEUR - Assaut

1 - Annuler le système de bouclier (agent, spécial, perfect)
Stupéfaite, vous entendez alors le hurlement de Cassandra de Vries, fraîchement dévorée par les infâmes Skedars. Reprenez vite vos esprits et réfléchissez: si vous parvenez à annuler le système de bouclier et à ouvrir les portes du hangar, Elvis et ses comparses pourront monter à bord, vous offrant alors une chance de prendre le vaisseau d'assaut. Brandissez bravement votre lame empoisonnée et suivez les traces de "feu de Vries". Le couteau de combat ne vous sera guère utile contre les monstres, c'est pourquoi vous devrez vous déplacer rapidement en évitant leurs lasers. Faites le tour de la pièce pour atteindre les trois boucliers derrière la vitre. Dans le cas peu probable où vous auriez réussi à vaincre une bestiole avec votre couteau et à vous emparer de son Mauler sans trop de casse, activez le mode secondaire de votre nouvelle arme et tirez une salve sur chaque bouclier. Sinon, déplacez-vous derrière la vitre de sorte qu'un bouclier soit entre vous et le tir de vos ennemis. De cette façon, ce sont les Skedars eux-mêmes qui pulvériseront les trois boucliers, permettant ainsi à Elvis et ses compagnons d'accoster. Sitôt l'objectif validé, montez au niveau supérieur à l'aide de l'ascenseur situé derrière le corps de Cassandra de Vries, en priant pour qu'aucun Skedar ne vous attende dans l'ascenseur.

2 - Ouvrir les portes du hangar (perfect)
L'accostage ne sera possible que si les portes du hangar sont ouvertes. En sortant de l'ascenseur, dirigez-vous droit devant vous et descendez la pente de l'autre côté du hangar. Ouvrez la porte et sautez au centre de la pièce pour atteindre les commandes. Activez ensuite les mécanismes situés sur les deux terminaux (ils ont le même aspect que ceux que vous avez détruits lors du premier objectif), afin de valider le second objectif.

3 - Accéder aux systèmes de navigation (agent, spécial, perfect)
A partir de là, Elvis vous rejoint pour vous donner un coup de main et vous fait cadeau d'un superbe AR34. Malheureusement, vous ne pourrez pas récolter de munitions pour cette arme en cours de route, alors économisez-les. Eliminez les Skedars les plus proches de vous et attendez qu'Elvis vous fasse signe de monter dans l'ascenseur. N'oubliez pas de protéger votre compagnon car son inconscience le poussera à s'exposer aux tirs ennemis la plupart du temps. Prenez l'ascenseur qui s'ouvre devant vous et attendez le maian qui ne tardera pas à vous rejoindre. Ouvrez prudemment la porte suivante car deux Skedars vous attendent de chaque côté. Ne laissez pas le maian s'exposer et pénétrez dans la pièce de droite où un ennemi et un bouclier (Agent, Spécial) vous attendent. Traversez vite la vaste salle suivante qui ne contient qu'un seul occupant et ouvrez la porte. Ne prenez pas la porte en face de vous avant d'avoir validé ce troisième objectif, mais retenez sa position. Tournez à gauche afin d'accéder à la salle des systèmes de navigation. L'étrange structure verte est en fait une carte stellaire qui permettra à Elvis de déduire la destination du croiseur et la position des différentes bases skedars. Ceci fait, Elvis vous fera signe de monter.

4 - Saboter les systèmes de propulsion (spécial, perfect)
Le plan d'assaut du croiseur risque d'échouer si le commandant change de ca. Vous allez devoir trafiquer les moteurs pour que l'appareil s'arrête. Lorsqu'Elvis vous fera signe de monter, revenez sur vos pas et ouvrez la porte indiquée au cours de l'objectif précédent. Progressez dans le couloir en éliminant rapidement tous les Skedars qui s'interposeront. Prenez ensuite la porte bleue du côté gauche et supprimez la créature qui vous y attend. Quelle que soit la porte que vous preniez, vous atterrirez dans une zone bien gardée avec une immense colonne bleue en son centre. Supprimez vos assaillants avant qu'Elvis ne s'expose et regardez en l'air. Le système de propulsion est soutenu par deux barres rouillées qu'il vous suffira de détruire pour rendre impossible tout changement de cap. Après l'explosion, vous devrez suivre Elvis en courant afin de regagner un endroit où vous ne risquez pas d'être touché par la déflagration. Ouvrez la porte au centre de la pièce puis empruntez le couloir sur votre gauche.

5 - Contrôler le pont (agent, spécial, perfect)
Continuez votre progression dans les couloirs en essayant d'atteindre le niveau le plus élevé.
Vous verrez alors une seconde porte bleue sur votre gauche qu'il vous faudra ouvrir pour accéder au pont. Faites rapidement le tour de la pièce pour supprimer les deux Skedars puis prenez l'ascenseur que vous indique Elvis. Un autre ascenseur vous permettra ensuite d'accéder au pont, où vous devrez faire disparaître toutes les créatures avant l'arrivée d'Elvis. Lorsqu'il vous aura rejoint, faites face aux deux portes bleues pour accueillir chaleureusement les hordes de Skedars en prenant soin de ne pas garder Elvis sur votre trajectoire. Une fois le pont pris, le vaisseau ne sera plus sous le contrôle des Skedars.

MISSION 9

Joanna ? C'est moi, Elvis ! Je vais te déposer sur une planète désertique, là où se trouve le sanctuaire de la religion skedar. Le chef des terroristes skedars se cache dans un Temple de la guerre situé à la surface de la planète. La destruction du temple et l'élimination de leur chef pourrait semer le trouble dans leurs rangs. Il va falloir faire dans l'infiltration, Joanna. Je veux que tu marques des parties du Temple pour guider un bombardement stratégique. De plus, je veux être sûr de l'élimination du chef des Skedars.

RUINES SKEDARS - Autel Combat

1 - Identifier les cibles du Temple (agent, spécial, perfect)
L'objectif consiste à placer une balise de guidage sur les trois obélisques à la surface. Ils forment une sorte de générateur de bouclier énergétique qui serait susceptible de protéger le Temple des bombardements. Commencez par activer votre Pisteur-R pour identifier les obélisques valides sur votre radar. Vous n'avez que trois Ampli-Cible et trois obélisques à détruire, donc pas d'erreur. Détruisez le premier Skedar en vous exposant brièvement derrière le pilier pour voir de quel côté il arrive, et criblez-le de balles. Cachez-vous ensuite derrière le mur pour supprimer les deux autres Skedars et approchez-vous du pilier. Tout au long du niveau, vous aurez affaire à des Skedars invisibles que vous ne pourrez localiser qu'une fois qu'ils vous auront tiré dessus. La tentation d'utiliser le Scanner-IR est grande mais l'effet obtenu n'est pas très jouable et vous les repérerez aussi facilement par leurs cris. De plus, la plupart d'entre eux gardent leur position d'une partie à l'autre et vous aurez tôt fait de ne plus vous faire surprendre. Le choix des armes est également un problème car elles sont très différentes, et vous aurez juste assez de munitions pour finir la mission. Commencez avec votre Falcon 2 équipé d'une scope jusqu'à ce que vous ayez activé le pont. Le Callisto NTG est l'arme la plus puissante, alors ne l'utilisez que si vous êtes vraiment trop près d'un ennemi (le Falcon 2 exige un maximum de recul); de cette façon, il vous restera assez de munitions pour venir à bout de l'armée secrète skedar. Le Reaper quant à lui vous servira pour déchiqueter les bestioles rampantes qui infestent le Temple. D'une partie à l'autre, les obélisques qui doivent être détruits ne sont pas les mêmes. Repérez-les avec le Pisteur-R et positionnez un Ampli-Cible dessus. Lorsque vous aurez fait exploser les trois obélisques, le premier objectif sera validé.

2 - Activer le pont (agent, spécial, perfect)
Lorsque vous aurez rempli votre premier objectif, dirigez-vous vers le ravin et décalez-vous pour supprimer les deux Skedars: l'un à gauche de l'autre côté du ravin, l'autre juste en-dessous de vous sur la droite. Sautez sur la corniche en contrebas et longez le mur de gauche jusqu'à ce que vous puissiez traverser le ravin. Montez le long de l'échelle et utilisez le Callisto pour vous défaire du Skedar qui vous attend un peu plus loin. Utilisez le Scanner-IR pour localiser une paroi friable et envoyez une grenade dessus à l'aide du Devastator pour faire sauter la paroi. Engouffrez-vous dans le passage et dégainez votre Reaper pour écraser les hordes de Skedars rampants. Leurs cris vous préviendront de leurs arrivées successives. Après la marche, arrêtez-vous à nouveau pour faire face à une seconde attaque. Ouvrez la porte

sur le côté droit pour activer le mécanisme du pont. Pour cela, poussez le bloc sur le mécanisme et un pont apparaîtra alors, vous permettant de traverser le ravin.

3 - Accéder au centre du sanctuaire (spécial, perfect)
Traversez le pont et munissez-vous du Reaper pour faire face à de nouveaux assauts des rampants. Lorsque vous verrez une porte, tournez à droite afin de déboucher sur une passerelle extérieure. En contrebas, vous verrez deux Skedars armés de lance-roquettes très puissants. Ne les tuez pas avant d'avoir défait le garde au bout de la passerelle. Ils gardent un mécanisme qui vous permettra d'atteindre le centre du sanctuaire. En bas, une porte vous permettra de remonter vers la passerelle.

4 - Détruire l'armée secrète skedar (perfect)
Des soldats skedars sont gardés dans des champs de stase à l'intérieur de cette installation; il faudra les détruire. Frayez-vous un passage dans l'obscurité jusqu'à la porte menant à l'armée secrète des Skedars en animation suspendue. Muni de votre Callisto NTG, détruisez les Skedars un par un dès qu'ils sortent de leurs capsules pour ne pas vous laisser envahir. Les monstres apparaissent dans l'ordre suivant: droite, gauche, droite, droite, droite, gauche, gauche. Difficile de garder un oeil sur toutes les capsules à la fois.
La destruction complète de l'armée secrète permettra de valider ce quatrième objectif.

5 - Assassiner le chef des Skedars (agent, spécial, perfect)
Le chef est un puissant guerrier, vénéré par les Skedars. Sa mort perturbera leur moral et mettra certainement un terme à leur désir de conquête galactique. La paix pourra ainsi régner. Après avoir défait l'armée secrète, vous parvenez dans la zone la plus sacrée du sanctuaire où vous attend le chef des Skedars. Le monstre semble à priori invincible puisqu'il est protégé en permanence par un bouclier. Il faudra l'affaiblir suffisamment pour qu'il se positionne près de la statue au centre de l'autel afin de se régénérer. C'est à ce moment-là que vous devrez viser la branche de la statue qui ne sera pas protégée par un bouclier (elle apparaîtra en gris alors que les autres seront jaunes). Vous devrez répéter cette opération cinq fois afin de détruire toutes les branches de la statue et voir le pilier central empaler définitivement votre adversaire. Le monstre possède tout de même plusieurs attaques qu'il faudra savoir éviter. Tout d'abord, lorsqu'il brandit son sceptre, il invoque une créature dont vous devrez vous débarrasser avant de reprendre le combat. Ensuite, s'il devient invisible c'est qu'il tentera de réapparaître juste à côté de vous; bougez constamment pour éviter son attaque. De temps en temps, il vous enverra des grenades très meurtrières qu'il faudra à tout prix éviter. Le combat ne devrait pas être interminable si vous l'agressez constamment et que vous visez correctement les cibles de la statue. Rechargez au bon moment pour ne pas perdre de temps lorsque les cibles sont vulnérables.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Finissez le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté pour avoir un écran titre différent.

INTRO DIFFÉRENTE

Terminez le jeu en mode Agent pour avoir accès à une nouvelle intro.

CASSANDRA DE VRIES EST IMMORTELLE

Dans le mission 1, vous pouvez tirer autant de fois que vous voulezsur Cassandra de Vries, elle ne mourra pas.

PILOTER UN HOVERBIKE DANS LA MISSION "SITE DU CRASH"

Assurez-vous d'avoir trouvé la clé des élévateurs de la soute dans le niveau précédent et d'avoir abaisé l'élévateur sur lequel se trouve l'hoverbike. (la clé est détenu par le garde près de l'élévateur).
Dans le niveau site du crash, vous pourrez alors utiliser l'hoverbike. Malheureusement, il ne permet pas d'aller partout.

FRAGS ILLIMITÉS

Pour faire des frags facilement, créez une partie en réglant de la manière suivante : Mode "Capturer la malette", option "Pan ! t'es mort", niveau "Félicité" avec uniquement des mines télécommandées et huit bots du niveau de votre choix, tous dans la même équipe. Arrangez-vous alors pour que la base des bots se trouve dans la pièce sans portes avec deux ouvertures situées au bout du couloir où se trouve l'escalier menant aux toilettes. La votre doit se trouver dans les toilettes (vous devrez sûrement relancer la partie plusieurs fois). Dès le début, prenez des mines télécommandées et jetez-en dans la base ennemie lorsque les bots sont à l'intérieur. Cela devrait créer une explosion continue. Les bots, réapparaitront sans cesse, mais vous pourrez les tuer immédiatement et faire grimper votre nombre de frags très rapidement.

PORC-EPIC

A l'entrainement au tir, restez en travers de la porte afin qu'elle reste ouverte et choissisez le couteau ou l'arbalète. Tirez ensuite sur le type debout à côté. Il est immortel mais sera transformé en porc-épic.

FAIRE ÉVOLUER SON PERSONNAGE

Commencez le simulateur de combat en définissant les règles que vous souhaitez et en affectant que des Peace Sim pour vous affronter. Vu que les bots vous frappent sans vous faire perdre de points de vie, vous pourrez évoluer beaucoup plus rapidement.

INVISIBILITÉ

Terminez le niveau du bâtiment G5 en niveau agent et en moins de 1 minute 40 pour gagner 80 secondes d'invisibilité.

NIVEAU IMMEUBLE G5 EN AGENT ET EN 1MN 40

En espérant que vous serez assez chanceux avec les gardes invisibles, allez vite placer la camspy à l'entrée du tuyau sans y entrer vous même. Continuez au pas de course pour mettre le décodeur de la porte et juste après prenez la camspy. Avancez dans le tuyau. Laissez le film se terminer. Allez chercher Dr. Carol et sortez sans vous préoccuper de l'explosion.

AUGMENTER LES SATS EN MULTI

Pour augmenter les statistiques de votre joueur en mode multi, configurez une partie contre un second joueur humain, baissez son niveau de vie à 10% et en cours de jeu tirez-lui en pleine tête et quittez le jeu. Vous obtenez 4 étoiles au classement.

GAGNER UNE ARBALÈTE

Tuez le dernier garde de la mission 3 (G5 building), celui qui à la carte, avec les poings ou le pistol wip pour obtenir l'arbalète.

PGA European Tour Golf

© Infogrames 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants pour activer le code de triche correspondant.

RNTYRNMYQDNB	Petites têtes
RTYNBRTYNNY	Grosses têtes
RTYNMGRNY	Grandes mains
TRYBFCKRYB	Gros golfeur

Pilotwings 64

© Nintendo 1997

ESSENCE À VOLONTÉ

Pour avoir de l'essence à volonté, prenez le gyrocoptère dans le niveau Little America, et choisissez la première mission. Décollez, puis survolez New-York en vous dirigeant vers la maison blanche. Ensuite, volez en direction de la centrale nucléaire. Atterrissez sur la route juste en face. Roulez sur cette route jusqu'à arriver à une station service. Là, entrez sur la droite et traversez-la jusqu'au bout (à vitesse modérée en faisant attention de ne pas toucher le mur). Votre niveau d'escence est remis au maximum.
Note : cette astuce fonctionne aussi dans le niveau Rocketbelt.

JOUER DE NUIT

Pour jouer de nuit dans l'île holiday, allez dans l'égout sous le château avec la ceinture fusée : vous resortirez en pleine nuit. Faites attention à ne pas tomber.

TRANSFORMATION EN OISEAU

Pour le premier tableau, l'étoile qui permet de se transformer en oiseau est sous l'arche. Dans le troisième tableau, elle est dans le centre-ville de New-York.

ASTUCES POUR LE NIVEAU DES ETATS-UNIS

Tête de Mario -> Wario

Dans le stage B aux USA, avec le gyrocopter vous pouvez transformer la tête de mario en celle de Wario. Pour cela, lancez 3 missiles dans sa tête. Comme par magie la métamorphose se fera.

L'homme volant

Dans le niveau des Etats-Unis avec le jet-pack, allez à new-york sur le grand parc au milieu de la ville. Rentrez dans l'étoile et vous serez téléporté toujours aux Etats-Unis mais en homme-volant.

Pokémon Puzzle League

© Nintendo 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Débloquer toutes les sélections Maintenez Z et faites A, B, R, A, A, B, R, A à l'écran titre
Difficulté V-Hard Maintenez L et faites L, L, A, et B à l'écran de sélection de la difficulté
Difficulté S-Hard Maintenez Z et faites R, L, A, B à l'écran de sélection de la difficulté
Niveau de Mewtwo Maintenez Z et faites B, Haut, L, B, A, Start, A, Haut, R à l'écran de sélection du dresseur
Mode Turbo (en mode Marathon) Maintenez Z et faites B, A, L, L à l'écran titre
Personnages cachés Maintenez Z sur la manette 1 et appuyez simultanément sur L et R des deux manettes à l'écran de sélection des dresseurs du mode deux joueurs

Pokémon Snap

© Nintendo 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PHOTOS DE PAYSAGES

Dans le niveau de la plage, prenez en photo la pierre qui se trouve juste après la planche de surf. Vous pouvez prendre une deuxième photo de paysage en photographiant les diamants du niveau Caverne. Enfin, prenez en photo la tête de la statue du triopiqueur pour un troisième paysage.

BULBIZARRE

Vous pouvez trouver un 3ème Bulbizarre près des deux autres à côté des bûches. Lancez y une pomme pour l'attraper.

VOIR LA FIN DU JEU

Prenez en photo tous les Pokémon et débloquez tous les niveaux. Puis sauvegardez le jeu pour voir une séquence de fin.

DEUX FOIS PLUS DE POKEMONS

Appuyez sur C-Gauche, C-Droite, A, B, B, Droite, Droite, A, et L, R.

TOUTES LES PHOTOS

Pendant que vous prenez une photo d'un pokémon, maintenez A, B, R, Z puis appuyez sur tous les boutons C.

DRACOLOSSE

Dans la vallée, vous trouverez un tourbillon, lancez y 3 ou 4 Agass'ball pour voir apparaître un Dracolosse.

ACCÉDER AU NIVEAU VOLCAN

Lancez une Agass'Ball sur le dernier Electrode du tunnel, juste avant la fin du niveau. Le pokemon s'autodétruira et ouvrira un passage vers le volcan.

ACCÉDER AU NIVEAU ARC-EN-CIEL

Terminez le niveau de la vallée et prenez 6 nouveaux Pokemon en photo. Le professeur Chen vous donnera alors accès au niveau Arc-En-Ciel où vous pourrez photographier Mew.

KRABBY

Dans le premier niveau (la Plage), zoomez à droite juste après Pikachu. Vous devriez voir un rocher qui ressemble à Krabby.

SCARABRUTE

Rendez-vous dans le Tunnel (niveau 2). Si vous avez Elekthor, vous pourrez éclairer l'un des coins du niveau et voir l'ombre de Scarabrute sous un projecteur.

SMOGOGO

Allez dans le Volcan (niveau 3) et jetez une Agass'ball dans la fumée sur le côté droit. Vous devriez apercevoir la purée de pois de Smogogo.

OSSELAIT

Dans le niveau 4 (le Fleuve), prenez en photo l'arbre juste après Rafflesia. Il s'agit en fait d'un Osselait.

MEWTWO

Dans la Grotte, vous pouvez attraper Mewtwo en photographiant la constellation juste avant Lipoutou et Artikodin.

TRIOPIKEUR

Dans la Vallé (niveau 6), prenez en photo la montagne qui représente un Triopikeur.

MEW

Si vous parvenez à photographier Krabby, Scarabrute, Smogogo, Osselait, Mewtwo et Triopikeur, vous pourrez affronter Mew. Détruisez son bouclier en lui lançant des pommes et des Agass'Balls, et photographiez-le facilement en lui lançant une pomme juste avant qu'il ne se construise un autre bouclier.

Pokémon Stadium

© Nintendo 2000

AVOIR TOGEPI

Attrappez un Bulbizarre, puis battez Florizarre, Mewtwo et Tortank. Dirigez-vous ensuite vers le Pokemon Lab où vous pourrez récupérer une Pierre Toge. Utilisez-la sur votre Bulbizarre pour le transformer en Togepi.

PLUS DE DÉGÂTS

Lorsque votre Pokemon effectue une attaque, maintenez le bouton A pour augmenter la puissance de l'attaque.

POKE CUP

Pour sortir vainqueur de la Poke Cup, essayez l'équipe suivante :
Artikodin, Electhor, Sulfura, Rhinoféros, Aquali et Mackogneur.

CHANGER LA COULEUR DES POKÉMONS

Quand vous importez les Pokémons depuis la Game Boy, échangez les syllabes de leur nom pour les faire changer de couleur (Mewtwo > Twomew . . .)

NIVEAU EXTRA HARD

Terminez tout le jeu pour avoir accès à une version beaucoup plus difficile des combats.

NOUVEAU PIKACHU

Pour changer l'attitude de Pikachu (lui faire dire son nom, etc...), il suffit de transférer pikachu depuis la version jaune.

ECRAN TITRE ALTERNATIF

Pour obtenir un écran titre différent de celui proposé au départ, finissez le round 1 (Citadelle des champions, le stadium dans toutes les catégories) et battez Mewtwo.

Pokémon Stadium 2

© Nintendo 2001

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR UN FARFETCH'D QUI CONNAIT LE MOUVEMENT DU BÂTON

Gagnez la Rival Cup pour obtenir un Farfetch'd qui connait le mouvement du bâton.

OBTENIR UN GLIGAR QUI CONNAÎT LE COUP DU TREMBLEMENT DE TERRE

Gagnez la Rival Cup en round 2 pour obtenir un Gligar qui connaît le coup du tremblement de terre

ECRAN TITRE DIFFÉRENT

Gagnez toutes les Stadium Cups en round 1 pour avoir plus de pokémon à l'écran titre. Gagnez toutes les Stadium Cups en round 2 pour un autre écran titre.

MODES DODUO ET DODRIO

Battez tous les entraineurs de Gym Leader Castle ou gagnez toutes les Stadium Cups en round 1 pour obtenir l'autocollant Doduo pour la Tour GB et jouer ainsi aux Pokémon Or et Argent plus vite. Battez tous les entraineurs de Gym Leader Castle ou gagnez toutes les Stadium Cups en round 2 pour obtenir l'autocollant Dodrio pour la Tour GB et jouer ainsi aux Pokémon Or et Argent à la vitesse la plus élevée.

RIVAL CUP

Gagnez toutes les Stadium Cups et battez tous les entraineurs de Gym Leader Castle pour débloquer la compétition Rival Cup.

DIFFICULTÉ MAXIMALE POUR LES MINI-JEUX

Battez le CPU dans un mini-jeu en mode difficile.

CELEBI À LOUER

Débloquez le Round 2 pour pouvoir louer un Celebi dans la compétition Prime cup.

SUPER TM

Battez les Quatre Elites dans le château Johto . Vous devez utiliser votre propre équipe sans louer de pokémon. Vous pourrez alors faire apprendre à l'un de vos Pokémon un mouvement qu'il à oublier ou un qu'il n'a jamais apprit. C'est le moment de faire apprendre à Mewtwo le mouvement Confusion ou à Zapdos le mouvement Pack. Vous pouvez recommencer ce combat autant de fois que vous le désirez. Je vous conseille d'utiliser les Pokémons suivants : Tyranitar, Feraligator, Charizard, Mewtwo, Lugia et Zapdos.

CADEAU MYSTÈRE

A l'écran du titre, selectionnez "Mystery Gift". Suivez les instructions à l'écran pour recevoir un cadeau que vous pourrez récuopérez au laboratoire Pokémon. Vous ne pourrez toutefois l'utiliser que si vous avez Pokémon Or ou Argent dans le transfert Pack.

MINI-JEUX SUPPLÉMENTAIRES

Insérez une cartouche Pokémon dans le transfert Pack avant de jouez à un mini-jeu. Le jeu cherchera alors des pokémons que vous possédez déjà pour les utiliser dans les mini-jeux. Voici à quoi vous pourrez jouer :

Jeux	Pokémons nécessaires
Gutsy Golbat	Golbat et Crobat
ClearCut Challenge	Scyther, Pinsir, et Scizor
Barrier Ball	Mr. Mime
Topsy-Turvy	Hitmontop
Furret's Frolic	Furret et Girafarig
Pichu's Power Plant	Pichu, Elekid, et Pikachu
Rampage Rollout	Donphan
Tumbling Togepi	Togepi et Omanyte
Egg Emergency	Chansey
Streaming Stampede	Cleffa et Igglybuff
Delibird's Delivery	Delibird
Eager Eevee	Eevee

EQUIPE CONSEILLÉE POUR GAGNER LA PETITE COUPE

Phanpy, Charmander, Totodile, Mareep, Mankey et Swinub.

PLUS D'INFORMATIONS À L'ACADÉMIE POKÉMON

Une fois que vous avez Finis toutes les classes, passer tous les tests et gagner toutes les rencontres notamment celle avec la classe Elite, plus d'informations seront disponibles à la bibliothèque.

DES JEUX APPARAISSENT SUR L'ÉCRAN DE TÉLÉVISION

Lorsque vous pourrez décorer votre chambre avec les consoles NES, SNES et N64, des jeux apparaitront sur l'écran en fonction de la console choisie. Pour la NES, vous verrez The Legend of Zelda, Donkey Kong, Kirby et Super Mario Bros. Pour la SNES, vous verrez Legend Of Zelda : A Link to the Past, F-Zero, Kirby Super Star et Super Mario World. Avec la N64, se sera Legend Of Zelda : Ocarina of Time, Wave Race 64, Super Mario 64 et Star Fox 64 qui apparaîtront sur l'écran.

DÉBLOQUER MEWTWO

Battez tous les entraîneurs dans le mode Gym. Après avoir battu Giovanni, le coin supérieur gauche de la carte sera accessible. Allez-y et battez Les 4 Elites ainsi que Gary d'un seul coup. Il ne vous reste plus qu'à vaicre Mewtwo pour le débloquer.

Polaris Snocross

© Vicarious Visions

+ D'INFOS FORUM

MOUVEMENTS

Back Flip: R + Z + 3xBas (big air indispensable).
Barrel Roll: L + R + Droite, Haut, Gauche.
Cliffhanger: L or Z + Left, Right.
Decade: R + Gauche, Droite.
Decade et un 360: Maintenez L + R, puis appuyez sur Gauche, Bas, Droite.
Front Flip: R + Z + 3x Haut (big air indispensable).
Front Flip: L + R, 3x Haut
Front Flip/Barrel Roll: R + L, Haut, Bas, Haut.
Hand Plant: R + L ou Z + Bas, 2x Haut (big air indispensable).
Lazyboy: L ou Z + Droite, Gauche.
Nac Nac: L ou Z + droite, Bas.
No Foot: L ou Z + Bas.
No Hander: R + Haut.
Pointer: R + Gauche, Gauche.
Reverse Front Flip/Barrel Roll: R + L (ou Z), Bas, Haut, Bas.
Superman: R + 2x Bas.

Power League 64

© Hudson Soft

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES ÉQUIPES

Allez sur l'écran de sélection des équipes, et faites Start, puis les directions suivantes avec le stick analogique : haut, gauche, droite, bas, puis Start. L'équipe des Hu-Bees et celle des Monstres seront alors débloquées.

Power Rangers Lightspeed Rescue

© THQ

+ D'INFOS FORUM

MEGAZORD ARENA

Lorsque vous êtes dans la Megazord Arena, vous pouvez effectuer une attaque spéciale en chargeant votre jauge de puissance puis en appuyant sur C-Bas. De plus, tous les ennemis que vous aurez battus pourront être débloqués dans la Megazord Arena.

DÉBLOQUER LE RANGER DE TITANE

En mode solo, sauvez le ranger de Titane au niveau 7, puis terminez le jeu. Attendez la fin des crédits et sauvegardez. Lorsque vous chargerez votre partie, le ranger de Titane sera maintenant accessible.

Powerful World Soccer 3

nc

+ D'INFOS FORUM

EQUIPE ALL-STAR

Appuyez sur haut, L, haut, L, bas, L, bas, L, gauche, R, droite, R, gauche, R, droite, R, B, A, Z + Start à l'écran titre.

MODE GROSSES TÊTES

Appuyez sur C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, B, A, Z + Start à l'écran titre.

Premier Manager 64

© Gremlin Interactive 1999

AVOIR UNE BONNE ÉQUIPE

Commencez une partie à quatre joueurs, et choisissez les quatre meilleures équipes. Ensuite, il vous suffit de revendre tous vos mauvais joueurs au prix le plus élevé, et d'acheter les meilleurs joueurs des autres équipes le moins cher possible.

Pro Baseball King

+ D'INFOS FORUM

VOIR LA SÉQUENCE DE FIN

Maintenez appuyé les boutons L, R et A juste après le logo Genki.

Pro Mahjong Goku 64

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Restez sur l'écran titre jusqu'à ce que le mode Démo se lance. Puis faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, et Start pendant la démo pour débloquer tous les personnages cachés du mode Free Battle.

Puyo Puyo Party

© Compile

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC DARK ARLE

En mode 1 ou 2 joueurs, maintenez R et appuyez sur A à l'écran de sélection des personnages.

Puyo Puyo Sun 64

© Compile

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Carbunkle Mettez Arle en surbrillance et maintenez Start enfoncé
Satan Mettez Shin en surbrillance et maintenez Start enfoncé
Que des éléphants Mettez l'éléphant en surbrillance et maintenez Start enfoncé
Personnage aléatoire Mettez Lulu en surbrillance et maintenez Start enfoncé

Quake 64

© Midway 1998

+ D'INFOS FORUM

CODES ACTION REPLAY

```
80163A2D 0064
80163A2F 0064
80163A31 0064
80163A33 0064    Munitions infinies
801639EB 007F    Toutes les armes
```

DEBUG MODE

Entrée dans Load puis appuyez sur B. Vous arriverez à un écran sur lequel vous pourrez entrer des codes. Entrez le code suivant : QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ
Si le code a marché, Invalid Code s'affichera à l'écran. Commencez alors une nouvelle partie, faites pause, et entrez dans Options. Là, vous pourrez avoir le Debug mode. Grâce à lui, vous aurez toutes les armes, serez invincible...

CODES DE NIVEAUX

Codes de niveaux (mode Easy)

Intelligence Center

6JBN SHFB 07BR X3J1

Communications Center

1KLG VL2H LNBF F4LQ

Orbital Défense

2KQD 2MSD Z9VM 4XYL

Docking Station

VK7N Z?LY ?4V5 LJ4W

Strogg Frieghter

VK3J HSW5 9GZN LQW9

Cargo Bay

TK3T RN5N Q06W JV05

Zaxite Mines

S?WM H1G9 B46C WBOD

Storage Facility

R8WB 8X7J VGQ0 SJWR

Organic Storage

Q?WB BLW8 RP6Y XLSN

Processing Center

P6P5 KYWX HB8R DJZH

Geothermal Station

N520 KJFW Y681 VLMD

Detention Center

M525 TZ35 HXW0 BXZ8

Research Lab

L56X 41DX ZKR8 VJV8

Bio-Waste Treatment

K58V 01HJ V5K9 C3VK

Access Conduits

J584 W6NR D05B VDQ?

Descent to Core

H522 98MJ SM1C B82C

Command Core

G52W 300Z 561C W4HK

Final

F569 G2D6 HT6X SG5Y

Code de niveaux (mode Normal)

Intelligence Center

PGBR VK?B 65BH Y3HD

Communications Center

1KLS DN5H 7NBF DWRQ

Orbital Defense

2KLR SDRY ?VV4 YQ8X

Docking Station

VK3T 7LFC 94B7 D3R3

Strogg Frieghter

WK3H QNBW NLV5 XGL3

Cargo Bay

TK7P 6LLP KWGY XD4V

Zaxite Mines

ST0N QPX4 2WGY JXTS

Storage Facility

R??P 7NY4 2WGX 99TX

Organic Storage

Q??K BBBV NBQ1 7GCV

Processing Center

P64? ZM5B ?BM0 5YH6

Geothermal Station

N664 SQ63 XB?K B7LF

Detention Center

M682 M7QT 1215 8098

Research Lab

L669 H8MD G8XB JNYV

Bio-Waste Treatment

K681 X8CL H01K 1PF5

Access Conduits

J6?0 BT5M NRZ2 QXLL

Descent to Core

H6?0 XXFW PHV1 77P4

Command Core

G6?9 GYMK RWNK SMSL

Final

F6Y3 WXQK CHD0 8K4D

Quake II

© Activision / Raster Productions 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

Pour accéder à l'écran des mots de passe, choisissez "Load Game", puis appuyez sur B quand la liste des sauvegardes apparaît :

```
 2. PGBR VK?B 65BH Y3HD
 3. 1KLS DN5H 7NBF DWRQ
 4. 2KLR SDRY ?VV4 YQ8X
 5. VK3T 7LFC 94B7 D3R3
 6. WK3H QNBW NLV5 XGL3
 7. TK7P 6LLP KWGY XD4V
 8. ST0N QPX4 2WGY JXTS
 9. R??P 7NY4 2WGX 99TX
10. Q??K BBBV NBQ1 7GCV
11. P64? ZM5B ?BM0 5YH6
12. N664 SQ63 XB?K B7LF
13. M682 M7QT 1215 8098
14. L669 H8MD G8XB JNYV
15. K681 X8CL H01K 1PF5
16. J6?0 BT5M NRZ2 QXLL
17. H6?0 XXFW PHV1 77P4
18. G6?9 GYMK RWNK SMSL
19. F6Y3 WXQK CHD0 8K4D
```

CHEAT CODES

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

`FBBC VBBB FBBC VBF7`	Niveau deathmatch avec un temps limite de 1mn40 et un lance-roquettes
`FVBS LBBB 7VBC 3BGB`	Niveau deathmatch difficile
`S3TC 00LC 0L0R S???`	Nouvelles couleurs de costume
`S3TL 0WGR V1TY ????`	Gravité faible en mode multi-joueurs
`S3T1 NF1N 1T3S H0TS`	Munitions illimitées et sauts plus hauts en mode multi-joueurs

Rainbow Six

© Take 2 Interactive / Saffire 2000

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

	Mission	Normal	Vétéran
2.	Red Wolf	12D1S2Q22MQQ	1ZL1S2RF2MQQ
3.	Sun Devil	BJDBC3Q22WQQ	BJJBC3RF25QQ
4.	Eagle Watch	BZDBSMQZZ!QQ	BZJBSMRF28RQ
5.	Ghost Dance	CJTCCQQ2FGSQ	CZBCS5RFFMRQ
6.	Fire Walk	K2TK65Q2F4SQ	DJBDCYRFF5RQ
7.	Lion's Den	T2TT68QGF!WQ	
8.	Deep Magic	5JR5L1QGGGSQ	LZBDS8R2F8RQ
9.	Lone Fox	52T572Q4G4SQ	MJB2D1R2G2RQ
10.	Black Star	VJVVLJQGGWSQ	2ZB2T2R2GMQQ
11.	Wild Arrow	NJVVL3RFGWSQ	FJJFD3R2G5RQ
12.	Mystic Tiger	VZRFTMQ2G8SQ	FZJFTMR2G8RQ

INVINCIBILITÉ

Appuyez sur C-Droite à l'écran de démarrage puis tenez enfoncées les touches Z+B et appuez sur R.

Rakuga Kids

© Konami / KCET 1998

NOUVELLES OPTIONS

Il faut accumuler dix heures de jeu pour que le choix "Extra Options" apparaisse dans le menu des options.

JOUER AVEC INOZ

Lorsque vous aurez totalisé deux heures de jeu, choisissez Mamazo tout en maintenant le bouton L pour débloquer Inoz.

JOUER AVEC DARKNESS

Ce personnage sera débloqué automatiquement lorsque vous aurez totalisé cinq heures de jeu.

NOUVEAUX COSTUMES

Lors de la sélection du personnage, la couleur des costumes variera selon que vous validez avec les boutons de coup de poing ou de coup de pied.

Rally Challenge 2000

© Southpeak Interactive / Imagineer 2000

+ D'INFOS FORUM

CAMIONS

Tapez le code C-Droite, Gauche, Gauche, C -Gauche, C-Droite, Haut, Bas.

Rampage 2 : Universal Tour

© Midway / Avalanche Software 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

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

B1G4L	Jouer avec Myukus violet et des stats parfaites
BVGGY	Donne accès à une sélection de cheats dans le menu des options
LVPVS	Jouer avec Ralph
N0T3T	Jouer avec Myukus
S4VRS	Jouer avec Lizzie
SM14N	Jouer avec George
SRY3D	Jouer avec Noob Myukus

Rampage : World Tour

© Midway / Saffire

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC VERN

Au niveau Scum Lab Facility, mangez les déchets toxiques et vous vous transformerez en VERN.

TOUS LES NIVEAUX

A l'écran de séléction des personnages, maintenez enfoncés les touches L + C-Haut + C-Bas + C-Gauche + C-Droite tout en choisissant votre monstre. Lorsque vous verrez le nom de la ville, détruisez tout comme d'habitude. Lorsque le deuxième nom de ville apparait, utilisez le stick pour changer de niveau.

Rat Attack

© Mindscape / Pure Entertainment

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le jeu en mode Normal. Les chats Atomicat et Pearl seront alors accessible en modes 1 joueur et multi-joueurs.

Rayman 2 : The Great Escape

© Ubisoft 1999

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : La sylphe fraîche

Sautez sur votre gauche et une bouche vous donnera quelques instructions sur les contrôles. Suivez ensuite l'eau jusqu'à une cage dans une zone d'ombre. Sautez et tirez dans la cage pour récupérer le Lum jaune puis sautez dans le trou. Montez les marches et récupérez trois nouveaux Lums jaunes puis sautez dans l'eau et récupérez le cinquième et dernier Lum près de la cascade. Remontez sur la hauteur et faites un dernier saut pour traverser jusqu'à la deuxième cage.

Niveau 2 : La clairière de la fée

Sautez dans l'eau et suivez les Lums bleus dans la caverne sur la droite puis ouvrez la cage et sortez de la caverne. Nagez vers l'île centrale et sautez sur le champignon pour atteindre l'arbre. Suivez le tronc et rentrez dans la grotte, sautez la mare et montez sur la dernière plate-forme. Tirez sur le bouton et suivez le chemin jusqu'à une structure qui déverse des déchets dans l'eau. Montez en haut du bâtiment puis allez sur le passage en corde et sautez sur le tonneau. Retournez au bâtiment après avoir récupérer les Lums et montez jusqu'à la caverne en passant par les plates-formes mouvantes. Accrochez-vous à la végétation et montez à l'arbre puis descendez en suivant l'eau. Ne vous occupez pas de la cage derrière la grille, vous ne pouvez pas l'atteindre pour l'instant. Montez sur la végétation et allez jusqu'à la mare toxique. Suivez le mur gauche jusqu'à une ouverture ne évitant les pirates, là vous pourrez aller jusqu'à la cage tout en haut ou vers les Lums dans l'eau (notez la présence d'une autre cage derrière le grillage). Ressortez et attirez les pirates vers le panneau de bois dans le sol. Descendez par le trou, sautez sur les caisses et montez à la toile en évitant les tonneaux. Brisez la porte pour passer et débarrassez-vous du pirate endormi dans la pièce suivante. Allez jusqu'au tonneau et jetez-le sur la porte dans la pièce précédente pour découvrir une cage. Retournez dans la pièce du tonneau et montez par les cordes pour récupérer les Lums et sautez par l'ouverture en haut. Sautez en évitant le laser puis touchez le bouton et prenez la nouvelle ouverture. Passez les deux lasers, tuez le pirate et activez le nouvel interrupteur sur le mur. Sautez les rails et passez la porte puis évitez de nouveaux lasers et sortez enfin. Prenez le passage du bas et avancez vers les tonneaux. Jetez-en un en l'air et tirez sur la mine puis récupérez-le. Utilisez cette méthode pour détruire la machine avec les tonneaux (trois endroits peuvent se casser) et libérer Ly. Montez ensuite par l'échelle de corde et utilisez le Lum violet pour traverser le pont écroulé. Continuez, descendez la pente en récupérant les Lums. Montez ensuite tout en haut en utilisant les courants d'air et ramassez tous les Lums jaunes en route (certains ne sont pas sur le chemin). Brisez la cage en haut et passez au niveau suivant.

Niveau 3 : Les marais de l'éveil

Récupérez le Lum sur la racine en avançant un peu puis retournez en arrière et montez par les cordes jusqu'à la cage. Libérez Ssssam et suivez le chemin en récupérant les Lums et les cages (n'oubliez pas les deux groupes de cinq Lums, un dans le premier tunnel et un au près du pirate qui pêche à la fin du niveau). Aucune difficulté particulière.

Niveau 4 : Le bayou et la promenade de santé

Allez d'abord sur les cercles de pierre sur la gauche et récupérez les cinquante Lums avant de revenir. Sautez sur le tonneau et occupez-vous de la cage sur la racine quand il s'arrête. Prenez l'autre tonneau jusqu'à l'échelle de corde, tirez sur le bouton puis descendez la pente en récupérant les Lums. Courrez jusqu'à l'échelle de corde et allez jusqu'au tonneau grâce au Lum violet. Débarrassez-vous des fantômes et ramassez les Lums en allant vers le tronc grâce au tonneau. Sautez sur le nouveau tonneau, occupez-vous de la cage et continuez sur le chemin et ramassant les Lums. Dépassez le Lum violet et combattez le pirate dans la zone suivante avant d'appuyer sur le bouton et de suivre le

passage. Evitez les tonneaux puis sautez dans la pente pour en éviter d'autres et récupérez les Lum en atterrissant. Appuyez sur le bouton à gauche puis utilisez le Lum violet pour atteindre l'ouverture dans le fond. Sautez pour éviter le pirate, tirez sur le bouton et traversez le hall en évitant les lames puis prenez le passage et avancez sur les tonneaux. Sautez là où est tombé le tonneau pour trouver une nouvelle cage puis sautez près des tuyaux pour en atteindre une autre (ainsi que quelques Lums) et montez jusqu'en haut.

Niveau 5 : Le sanctuaire de eau et de glace

Regardez vers l'océan et allez vers la cage près du quai, ouvrez-la, récupérez les Lums et allez dans la caverne puis plongez dans l'eau. Suivez le tunnel pour trouver une autre cage puis montez à l'échelle et vous aurez une énigme à résoudre. Vous devrez trouver les orbes qui ont la même couleur que la base de la pyramide. Longez la tour de droite et utilisez les tonneaux pour ouvrir les portes des deux tours. Allez y récupérer les orbes et placez-les sur la couleur correspondante. Passez la porte, récupérez les Lums au dessus puis continuez par le passage. Descendez le plus vite possible en récupérant les Lums et utilisez le violet en bas pour atteindre le boss. Tirez dessus quand il est sous le stalagmite pour vous en débarrasser puis suivez le chemin derrière la cascade.

Niveau 6 : Les collines aux Menhir et la caverne des mauvais rêves

Allez d'abord vers les pierres bleues derrière vous et ouvrez la grille grâce au bouton, en bas vous trouverez une cage et une toile d'araignée qui vous permettra de remonter. Revenez vers la lave te courrez jusqu'à ce que la carapace se fatigue et vous pourrez grimper dessus. Dirigez-vous vers le porte de l'autre coté de la lave et sautez de la carapace qui dévoilera une autre cage en explosant. Entrez dans le bâtiment et prenez la porte entre les chaises pour trouver une cage. Prenez ensuite l'autre porte et utilisez le champignon pour monter dans l'arbre. Montez à l'étage du bâtiment grâce au Lum violet et vous verrez une cage derrière vous. Utilisez la nouvelle carapace et évitez les obstacles puis traversez la porte du bâtiment grâce à elle. Occupez-vous du pirate, tirez sur le bouton et passez la porte qui s'ouvre. Retournez au hall des portes quand vous aurez le code et allez aux marais de l'éveil. Montez sur le tronc et suivez le chemin jusqu'à un œil géant qui vous transportera à la caverne des mauvais rêves. Progressez en sautant sur les crânes jusqu'à trois grands piliers. Montez aussi vite que possible sur le premier et sautez sur le suivant. Une fois en haut, descendez pour combattre les ennemis qui vous attendent et récupérez l'orbe pour la mettre à sa place et accéder à la suite du niveau. Dépassez les emplacements bleu et rouge et prenez le passage à gauche de la pièce. Prenez à droite à l'intersection et sautez sur les plates-formes jusqu'à une orbe orange. Jetez-la sur la plate-forme à coté puis vers l'entrée puis utilisez le Lum violet pour la déposer à son emplacement. Sautez ensuite sur les crânes puis sur la plate-forme tournante et allez jusqu'à l'orbe bleue au fond de la pièce. Ramenez-la jusqu'à son emplacement puis prenez l'autre tunnel. Descendez la pente en tirant sur les cristaux et en ramassant les Lums (sans vous faire rattraper par le monstre qui vous poursuit). Vous voilà devant le boss suivant. Tirez sur les crâne et servez-vous en pour monter jusqu'à lui puis poursuivez-le avec la même méthode jusqu'au bout du niveau. Revenez ensuite aux collines aux menhirs et avancez dans le niveau jusqu'à ce que vous trouviez Clark. Vous n'avez plus qu'à le suivre jusqu'à la fin du niveau (sans oublier les deux cages en hauteur).

Niveau 7 : La Canopée

Commencez par vaincre l'araignée puis récupérez tous les Lums dans la toile. Tournez à gauche dans la zone suivante puis tirez sur l'interrupteur avant de retourner au début du niveau pour traversez le pont de bois et sauter par l'ouverture. Montez sur la fleur pour continuer et tirez à l'endroit qui a l'air moins solide sur l'arbre pour que Globox puisse passer. Laissez-le s'occuper des obstacles puis danser pour faire pousser une plante. Passez à travers la plante pour vous déguiser puis marchez jusqu'à la porte et passez au niveau suivant.

Niveau 8 : La baie des baleines

Tuez le pirate qui vous attend, la porte suivante est fermée : sautez donc dans le réservoir d'eau de la première pièce et nagez jusqu'au fond et prenez à droite. Tirez sur le bouton puis allez jusqu'à la porte. Avancez sur les filets et continuez jusqu'à la porte suivante. Montez ensuite sur le bateau grâce à l'échelle de corde puis sautez sur la petite tour et vous trouverez un bouton derrière vous qui ouvre la porte en dessous. Débarrassez-vous du pirate sur l'île dans la zone suivante, sautez sur les petits palmiers et utilisez le Lum violet pour atteindre l'ouverture. Sautez dans l'eau une fois dans la baie et nagez jusqu'à l'ouverture de droite. Suivez le chemin jusqu'à la grande pièce une fois à la surface puis montez les escaliers pour appuyer sur le bouton. Utilisez ensuite la carapace pour détruire la porte en haut des escaliers en face puis sautez dans l'eau et suivez Carmen la baleine jusqu'au tunnel (vous aurez toujours de l'air si vous

la suivez d'assez près). Récupérez les bulles d'air avant les piranhas après le tunnel puis faites un tour par le bateau avant de remonter chercher de l'air. Partez vers la gauche et montez sur le bateau. Montez ensuite par le filet jusqu'à la passerelle de bois et utilisez le Lum violet pour atteindre le nid du corbeau (vous y trouverez une nouvelle cage). Redescendez et allez jusqu'à l'eau qui coule sur le coté. Descendez et allez jusqu'à la grotte près du palmier pour finir le niveau.

Niveau 9 : le sanctuaire de pierre et de feu

Descendez jusqu'au petit pont de pierre et sautez jusqu'à la structure métallique pour vaincre le pirate. Tirez ensuite sur la partie fragile sur le coté puis utilisez le Lum violet pour vous rendre sur la hauteur. Tuez un nouveau pirate et continuez jusqu'à la grotte (récupérez des baies au passage en tirant dessus). Descendez ensuite vers la rivière de lave puis montez sur la hauteur et jetez une baie sur le pirate avant de sauter jusqu'à la cage. Continuez ensuite dans la même direction jusqu'à la grotte et jetez une baie sur la pique puis montez sur la hauteur. Utilisez encore une fois la même technique et cette fois courrez pour la rattraper quand elle tombe. Recommencez une fois de plus puis utilisez la baie pour montez jusqu'à la grotte avec une cage à l'intérieur. Prenez l'autre chemin vers le bas de la rivière et montez par les toiles d'araignées. Une fois à l'extérieur, descendez vers la rivière de lave jusqu'à une ouverture en pierre et vous trouverez de nombreuses cages dans la grotte. Retournez en arrière jusqu'à la rivière et prenez le deuxième chemin. Sautez sur le tuyau métallique et tuez le pirate pour trouver une nouvelle cage. Allez jusqu'à la grille puis jusqu'à la plate-forme au loin. Abattez l'adversaire qui vous attend dans la pièce en l'attirant au dehors puis utilisez la baie pour atteindre la hauteur. Descendez ensuite la rivière de lave grâce à la baie en évitant les tâches plus claires puis la végétation qui sort des murs. Dans la zone suivante (avec la lave claire), suivez le mur jusqu'à une entrée qui mène à une nouvelle cage. Prenez ensuite le passage vers l'orbe orange (vous devrez la pousser comme dans la grotte des mauvais rêves) puis tirez sur la baie dans la lave et prenez l'orbe avant de monter dessus. Jetez l'orbe et tirez comme d'habitude puis mettez-la sur son socle à gauche dans la pièce suivante. Le passage changera de sens après la rivière de lave et vous aurez accès à l'orbe bleue en passant par les plates-formes. Placez-la sur son socle et la statue vous amènera jusqu'à la fin du niveau.

Niveau 10 : Les cavernes de l'écho

Appuyez sur les quatre bouton dans la zone du départ puis franchissez la porte pour continuer. Prenez le tonneau et avancez jusqu'à la torche pour le transformer en fusée. Arrêtez-vous à la grande tour pour récupérer les Lums et la cage puis montez très haut quand vous repartez avec le nouveau tonneau. De là, vous pourrez accéder à la petite caverne haut dans le mur pour revenir vous occuper de la cage dans la clairière de la fée. Vous retournerez au niveau 10 en ressortant. De retour à votre tonneau, continuez jusqu'à ce qu'une grille bloque le passage. Montez jusqu'à la cage du plafond grâce aux filets puis allez de l'autre coté de la grille pour tirez sur le bouton. Retournez vite au tonneau et suivez le tunnel. Accrochez-vous aux filets sur le mur quand vous n'avez plus de poudre, sautez sur le chemin de bois et utilisez le dernier tonneau pour sortir du niveau.

Niveau 11 : la grande faille

Ce niveau est assez simple : n'arrêtez pas de courir, sautez le plus possible, évitez les passages qui s'effondrent et surtout ne vous faites pas rattraper par le bateau pirate (ouf !). Les cages ne sont pas cachées et le niveau est assez court alors, courage :)

Niveau 12 : Le toit du monde

Promenez-vous sur votre chaise en évitant les obstacles et en ramassant les Lums jaunes. Occupez-vous ensuite des deux pirates en arrivant puis progressez en fouillant tous les recoins pour trouver les deux cages et les Lums.

Niveau 13 : Le sanctuaire de terre et de lave et le tour de force

Prenez tout de suite à gauche pour entrer dans le tour de force et récupérez les Lums avant de revenir. Débarrassez-vous ensuite du pirate sur le filet puis allez vers la plate-forme de bois grâce au tonneau. Sautez par dessus de nouveaux tonneaux et montez tout en haut et utilisez le Lum violet pour atteindre l'autre coté. Sautez sur le grand tronc, passez les deux carapaces de tortues puis sautez sur le passage en bois et descendez pour trouver une cage derrière vous. Continuez et avancez jusqu'au temple (il y a deux cages à l'intérieur) puis allez jusqu'à la fleur qui flotte au dessus du sol. Avancez grâce à elle puis sur la suivante et sautez sur les plates-formes jusqu'à une pièce avec une tour au

centre. Escaladez le mur quand la cascade de lave est bloquée puis montez sur corniche et appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Tirez plusieurs fois sur le bouton suivant pour ouvrir la deuxième porte puis sautez sur les plates-formes quand les murs glissent sur les cotés. Le bouton au bout vous permettra d'avancer et de grimper pour finir le niveau.

Niveau 14 : Sous le sanctuaire de terre et de lave

Commencez par voler jusqu'à la cage au bout du tunnel sous l'entrée puis ressortez et montez dans le tunnel en face en évitant de tomber dans les épines. Tirez sur tout ce qui vous bouche le passage puis sur la pierre anguleuse au bout qui redirigera votre tir vers la porte au sol. Passez dans la zone suivante et suivez le courant en ramassant les Lums verts. Avancez et prenez l'ouverture à gauche à mi-chemin pour trouver deux cages puis continuez jusqu'au bout du tunnel (et jusqu'au boss). Attirez-le près du stalagmite et sautez sur les toiles d'araignées pour lui tirer dessus.

Niveau 15 : Le tombeau des anciens

Commencez par descendre les grandes marches et sautez sur la petite plate-forme pour tirer sur le bouton et ouvrir la grille. Passez la porte, évitez l'araignée puis descendez de l'autre coté de la colline et actionnez l'interrupteur. Montez ensuite sur les toiles d'araignées, sautez sur les plates-formes et montez encore. Allez jusqu'à la grande toile à gauche, évitez une nouvelle araignée puis montes jusqu'au nid pour trouver un nouvel interrupteur. Quittez la salle et prenez la porte en face puis allez au fond du cimetière jusqu'au dernier interrupteur derrière une des tombes. Retournez dans le passage aux toiles d'araignées et montez-y. Suivez le passage suivant jusqu'au bout, sautez sur les plates-formes et montez sur de nouvelles toiles. Utilisez ensuite les tonneaux pour descendre jusqu'à la rivière puis prenez une fusée pour passer par l'ouverture en haut. Utilisez encore un tonneau pour atteindre le passage en bois avec une cage et quitter la zone. Chevauchez de nouveau un tonneau jusqu'en bas de la rivière et combattez le boss (tirez sur les trois boutons pour faire apparaître les lasers et attirez-le).

Niveau 16 : Les montagnes de fer

Utilisez les Lums violets pour en ramasser des jaunes puis continuez à avancer. Evitez ensuite le laser rouge et sautez pour tirer sur les deux interrupteurs. Vous pourrez ensuite descendre vers la zone suivante et combattre les pirates. Descendez sur les plates-formes une fois dans le canyon puis sur le ballon. Dans la zone suivante, montez sur le bloc puis sautez dans la structure quand le robot géant le fait sauter la caisse. Passez la grande pièce et utilisez la caisse bondissante pour monter avant de descendre le long de la pente. Suivez ensuite les flèches et montant sur une carapace puis traversez le pont au niveau de l'ouverture. Prenez la pente et passez sur les murs pour activer les deux interrupteurs. Sortez par le passage qui s'est ouvert et avancez jusqu'au robot puis récupérez les Lums sous les piliers. Avancez ensuite jusqu'à la tour, sautez sur les différents passage et continuez à progresser jusqu'au cour d'eau. Utilisez le Lum violet pour atteindre le jet puis prenez le passage sur le bateau suivant pour franchir une dernière porte. Pas de boss cette fois. Vous devrez piloter le vaisseau dans le canyon et aller dans les quatre mines : au nord, au sud, à l'est et à l'ouest. Il n'y a aucun ennemi, vous devez juste tirer sur les obstacles et éviter les tuyaux métalliques puis ramener le vaisseau au début du canyon.

Niveau 17 : Le vaisseau prison

Progressez dans la première partie du niveau en tirant sur les boutons pour faire bouger les obstacles et dégager le passage (attention, certains sauts sont difficiles). Une fois en bas, avancez jusqu'à la grille et descendez vers les caisses, tirez sur le bouton puis retournez dans la pièce du début et montez sur la nouvelle carapace. Volez jusqu'à l'autre bout de la pièce et percutez le bouton près du passage pour ouvrir la porte à coté. Suivez le tunnel sinueux en évitant les planches puis évitez le laser dans la pièce suivante et vous atteindrez le boss final. Tirez sur les mines qu'il vous envoie pour lui renvoyer puis évitez les boules d'énergie. Touchez-le trois fois avec ses mines pour combattre sa forme finale. Volez jusqu'à un tunnel en bas pour récupérer de l'énergie puis tirez-lui dans les mains pour l'immobiliser dans la lave. Continuez à lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il monte pour éviter la lave puis répétez le même processus pour vous débarrasser de lui. Vous n'avez plus qu'à admirer la scène cinématique...

MINI-JEU BONUS

Si vous terminez le jeu avec au moins 90% de lums trouvés, vous aurez droit à un mini-jeu après le générique de fin (il se peut que vous deviez appuyer simultanément sur les touches A et B pour le débloquer après les crédits).

Re-Volt

© Acclaim 1999

TOUTES LES VOITURES ET TOUTES LES COURSES

Pour tout débloquer, entrez CARNIVAL comme nom de joueur.

TOUTES LES VOITURES ET TOUS LES CIRCUITS

Pendant une course, arrêtez-vous et faites : B,A,Z,Z,B,L,A et C-Haut. Vous entendrez un signal sonore. Alors, retournez au menu principal en quittant. Vous aurez désormais toutes les voitures et tous les circuits.

PISTES À L'ENVERS

Faites le meilleur temps en Time Trial sur tous les circuits.

PISTES MIRROIR

Faites le meilleur temps en Time Trial sur toutes les pistes inversées.

PISTES INVERSÉES ET MIRROIR

Faites le meilleur temps en Time Trial sur toues les pistes mirroir.

SAUT EN MULTIJOUEUR

Appuyez sur C-Haut pour sauter en mode multijoueur.

PASSAGE SECRET

Mettez vous sur les rails à la fin du circuit Toy World 2 et le train vous poussera dans une zone blue.

Ready 2 Rumble Boxing

© Midway 1999

+ D'INFOS FORUM

PLANCHE PINGOUIN

Pour avoir la planche en pingouin, finissez toute la Trick List dans le mode Training. Alors, à l'écran du choix de la planche, allez sur Tahoe 151 (la dernière à droite) et appuyez deux fois sur le bouton A en maintenant enfoncé C-Bas.

CHEAT CODES

En mode Championnat, entrez l'un des codes suivants en guise de nom. Sortez du mode Championnat et allez en mode Arcade :

BRONZE	Tous les boxeurs de la classe Bronze dont Kemo Claw
CHAMP	Tous les boxeurs du championnat dont Damien Black
GOLD	Tous les boxeurs de la classe Or dont Nat Daddy
SILVER	Tous les boxeurs de la classe Argent dont Bruce Blade

CHANGER LES VÊTEMENTS DES BOXEURS

A l'écran de sélection des boxeurs, appuyez simultanément sur C-Haut + C-Gauche.

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

© Midway / Point of View

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Terminez le jeu en mode Arcade le nombre de fois indiqué pour débloquer les personnages suivants :

Freak E. Deke	1 fois
Michael Jackson	2 fois
G. C. Thunder	3 fois
Wild "Stubby" Corley	4 fois
Shaquille O'Neal	5 fois
Freedom Brock	6 fois
Rocket Samchay	7 fois
Robox Rese-4	8 fois
Bill Clinton	9 fois
Hillary Clinton	10 fois
Rumbleman	Terminer le jeu avec tous les personnages, puis une dernière fois en mode difficile.

Resident Evil 2

© Virgin Interactive / Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Resident Evil 2 est un jeu long, sûrement plus encore que son prédécesseur. Dans cette solution, nous allons vous permettre de terminer le jeu avec Claire ou Léon. Comme le gros du scénario ne diffère pas beaucoup entre les deux, vous trouverez des paragraphes spécifiques à Claire ou à Léon tout au long de la solution. Loin d'être exhaustive, il vous faudra fouiner beaucoup pour découvrir tous les secrets et objets cachés du jeu...

Dans les rues de Racoon

Foncez sans vous arrêter parmi les zombies qui bordent la rue sans vous embêter à les tuer. Allez jusqu'à l'armurerie où vous trouverez deux boîtes de balles sur les étagères. Quand les zombies arrivent, tuez les et récupérez le fusil à pompe sur le cadavre du gérant. Sortez ensuite par la porte de derrière. Dans l'allée, avancez jusqu'à la grille et tirez tranquillement sur les zombies, prenez les balles à l'arrière du camion au bout de la ruelle, les zombies en profitent pour casser la grille. Tuez les. Traversez le terrain de basket et frayez vous un chemin jusqu'au bus où vous pénétrez. Dépêchez vous de ramasser les balles à l'intérieur et de tuer les deux zombies qui approchent. Ressortez à l'avant du bus. Là encore, quelques zombies à éviter pour arriver jusqu'aux portes du commissariat de police.

Dans le commissariat

Dans le hall principal, prenez le ruban encreur et les balles. Une seule porte est ouverte et parlez au policier blessé à l'intérieur. Il vous donne une carte bleue et vous dit de vous en aller. Retournez à l'ordinateur et utiliser la carte bleue sur le PC. Passez la porte qui vient de s'ouvrir et prenez le mémo de police dans la pièce. Dirigez vous vers la porte à côté de la fenêtre pour entrer dans un corridor avec un policier sans tête. Fouillez le deux fois. En continuant dans le couloir, vous arrivez devant une mare de sang. Attention au monstre qui va vous tomber dessus et tirez votre arme pointée vers le bas. Récupérez l'herbe verte. Au bout du couloir se trouve une porte que vous empruntez. Avancez et ouvrez les doubles portes une peu plus loin sur la droite. En entrant à gauche, vous trouvez le rapport de mission 1.

Pour Léon
Au fond à gauche en partant de l'entrée, une petite pièce, allez-y. Utilisez votre briquet sur la cheminée pour y allumer un feu et récupérer un rubis.

Ressortez de la pièce de briefing et continuez plus loin dans le corridor. Derrière la porte, éliminez les zombies et prenez l'escalier à gauche. Avancez dans le couloir jusqu'à la statue. Poussez la statue de gauche sur la marque au sol à droite et poussez la statue de droite sur la marque au sol à gauche. La statue centrale lâche un rubis. Prenez la porte à droite et avancez tranquillement dans le couloir jusqu'à la première porte rencontrée, pénétrez alors dans le bureau des STARS. Prenez le journal de Chris et la médaille licorne sur le bureau de Chris et allez prendre l'arme dans le casier. Sortez et revenez dans la salle principale du commissariat.

Allez jusqu'à la fontaine et utilisez la médaille licorne sur celle-ci. Vous récupérez la clé pique. Reprenez la porte d'où vous venez et allez jusqu'au policier sans tête. Là, utilisez votre nouvelle clé sur la porte pour accéder à la salle des archives. Vous y trouverez le rapport de patrouille, un ruban encreur. Poussez l'escabeau contre l'étagère et récupérez la manivelle. Sortez de la pièce et montez à l'étage. Descendez le couloir, passez les statues et ouvrez la porte.

Pour Claire
Sauvez la petite fille et récupérez les munitions dans la petite table au fond du couloir.

Avancez et allez à droite puis prenez la porte à gauche au fond. Arrivé à la bibliothèque, prenez l'escalier à droite et avancez sur la corniche jusqu'au bout. Vous tombez au sol. Là, regardez le tableau au mur. Appuyez sur le bouton rouge et refaîtes la séquence du tableau avec les étagères de la bibliothèque.

Pour Léon
Vous récupérez au niveau du tableau la prise fou.

Pour Claire
Vous récupérez au niveau du tableau la pierre serpent.

Sortez par les doubles portes et aller à l'autre bout du balcon en vous débarrasant des zombies. Arrivé de l'autre côté, passez la porte. Prenez la petite clé sur la banquette, le ruban encreur et le journal n°1 du secrétaire.

Pour Claire
Vous trouverez aussi le briquet. Sortez par la porte en face, avancez sur le balcon et enclenchez l'échelle de secours et empruntez la. Allez dans la salle de briefing et entrez dans la petite pièce au fond. Là, utilisez le briquet sur la cheminée et vous récupérez le second rubis. Revenez dans la pièce où vosu avez réupéré le briquet et prenez la porte opposée. Avancez dans le couloir et ouvrez la porte juste en face.

Pour Léon
Ouvrez la porte en face et avancez vers la droite jusqu'à la porte. Prenez la porte et courez pour ouvrir la porte juste en face. Descendez les escaliers et prenez la porte.

Dans le hall, passez la porte ouverte à votre gauche puis celle ouverte à votre droite. Vous voilà dans un bureau, prenez les plantes vertes derrière le bureau et ouvrez le coffre grâce à la combinaison 2236. Dedans, des cartouches et le plan du commissariat. Revenez sur vos pas, remontez l'escalier et prenez la porte en haut. Allez alors à droite et foncez en évitant les corbeaux jusqu'à la porte au fond. Passez à côté de l'hélicoptère et descendez les escaliers pour ouvrir la porte tout au fond. Prenez les balles, le ruban encreur et le volant de valve. Remontez par l'escalier et dirigez vous vers la grille à côté de la porte. Là, utilisez le volant de valve sur le système de pression d'eau. Une fois l'hélicoptère éteint, allez-y pour prendre les munitions. Ressortez par le couloir aux corbeaux et foncez jusqu'à la porte de droite. Là, suivez le couloir jusqu'à l'avant de l'hélicoptère, contournez le et ouvrez la porte à droite. Dans cette pièce, prenez la clé carreau et utilisez vos deux rubis sur les bustes de pierre.

Pour Claire
Cela vous donne une partie de la pierre bleue.

Pour Léon
Cela vous donne la prise roi.

Redescendez au rez-de-chaussée. Utilisez la clé carreau pour entrer dans la salle des preuves qui se trouve à gauche sur la carte au premier étage (elle a une porte violette et une porte jaune). Occupez vous des zombies et prenez le film photo.

Pour Claire
Trouvez aussi le plastic.

Sortez par l'autre porte et entrez dans la pièce du policier blessé. Tuez le. Sur le bureau, vous trouverez la clé coeur. Dans la grande pièce, vous trouverez des balles pour le pistolet dans un casier et un petit mot pour Léon.

Allez ensuite dans la salle d'interrogatoire grâce à la clé carreau (c'est l'autre pièce à porte violette au 1er étage).

Pour Claire
Récupérez la pierre aigle et le cordon.

Pour Léon
Prenez la prise tour et le cordon.

Dégagez rapidement de la pièce pour éviter le monstre. Revenez dans la pièce où vous avez trouvé le mémo pour Léon et utilisez la clé coeur pour ouvrir la porte (porte rouge sur le plan). Courez ensuite vers les escaliers et descendez les. Faîtes attention aux chiens, avancez et prenez la première à droite et ouvrez la première porte sur votre droite. Dedans, prenez l'herbe verte et le plan de l'étage B1 du commissariat. Allez en direction du panneau de contrôle des réserves d'énergie. Mettez les boutons en haut, bas, haut, bas, haut. La porte à carte magnétique va alors s'enclencher.

Pour Claire
Ressortez et allez à gauche. Ne vous souciez pas de la porte à droite et continuez jusqu'à la porte au fond. Traversez le couloir et prenez l'escalier. Là, à gauche, une porte menant à un point de sauvegarde. Une fois sortie de la pièce, vous trouvez Sherry.

Pour Léon
Ressortez de la pièce et prenez tout de suite à droite jusqu'à la porte marquée Parking. Faîtes la connaissance d'Ada Wong. Aidez la à pousser la camionnette qui bloque le passage puis utilisez la porte ainsi dégagée. Allez jusqu'à la cellule de Ben en suivant le couloir jusqu'à une grille avec un bouton. Ouvrez la grille sans vous soucier du bouton et c'est la deuxième cellule au fond. Après une brève conversation, regardez l'étagère de droite pour trouver le levier plaq égouts (c'est la traduction !). Utilisez ce levier dans la pièce indiquée par le plan et descendez. Foncez sans vous occuper des araignées et prenez l'escalier. Là une petite salle sur votre droite avec des munitions et une caisse. Continuez tout droit jusqu'à une porte. Entrez dans la pièce et ressortez aussitôt. Vous vous retrouvez dans les baskets d'Ada.

Ouvrez la porte en face, courrez en évitant les chiens, prenez alors la première à droite et foncez vers la porte à gauche. A l'intérieur, prenez sur votre droite le plan des égouts et allez descendre dans la fosse. Là poussez les caisses pour faire un pont quand l'eau montera. Remontez et allez appuyer sur le bouton au niveau du panneau de commande. Traversez le pont de caisses et allez récupérer sur les étagères la clé trèfle. Ressortez et foncez tout droit puis aller à gauche jusqu'à l'élévateur et l'actionner. Prenez les munitions puis remontez. Revenez sur vos pas jusqu'au point de départ. Elle ne peut passer et vous donnera les objets.

Une fois redevenu vous-même, descendez les escaliers, passez les araignées, remontez l'échelle, repartez du chenil et allez dans la pièce opposée à la porte à carte magnétique. Dans la morgue, prenez la carte rouge et sortez pour utiliser la carte sur la porte. Dedans ramassez les munitions. Repartez et reprenez l'escalier. Ouvrez la porte à côté de l'escalier (porte verte sur la carte). A l'intérieur, récupérez le magnum, le journal du veilleur de nuit et des munitions. Allez ensuite dans la seule pièce du premier étage que vous n'ayez pas encore visitée. Là, aller au mur du fond pour allumer l'autel avec votre briquet. Retournez vous et allez les tourner dans l'ordre suivant : 12, 13 et 11. La roue dentée dorée tombe du tableau derrière vous. Ramassez la et sortez. Rendez vous à la bibliothèque pour monter au dernier étage.

Montez à l'étage et ouvrez la porte sur votre gauche. Allez à droite et ouvrez la porte. Utilisez la manivelle sur le trou pour faire descendre l'escalier. Allez vers les engrenages et utilisez la roue dentée dorée sur ceux-ci. Appuyez sur le bouton rouge et allez à droite où la porte s'est ouverte.

Pour Claire
Prenez la seconde partie de la pierre bleue et combinez les pour obtenir le pierre jaguar. Descendez par la porte qui s'est ouverte et allez au bureau du Capitaine. Derrière son bureau, appuyez sur le bouton sur la peinture. Utilisez vos trois pierres. Cela ouvre une porte, allez-y prenez le courrier du Capitaine et utilisez l'élévateur. Parlez au Capitaine, prenez les munitions. Tuez le monstre et revenez récupérer Sherry.
Retournez sur la scène de votre combat et descendez l'échelle après avoir appuyé sur le bouton.

Pour Léon
Récupérez la prise cavalier. Descendez par la gaine d'aération et allez jusqu'à la cellule de Ben. Prenez le courrier du Capitaine et repartez dans les égouts. Allez jusqu'à la porte ouverte rapidement de tout à l'heure et continuez à avancer jusqu'à rencontrer une redoutable monstre, battez le et allez brancher les quatre prises sur le mur.

Dans les égouts

Pour Claire
Sherry tombe dans une bouche d'égout et vous vous retrouvez dans sa peau. Avancez, entrez dans la première pièce et sortez pas la gaine d'aération. Evitez les chauve-souris et prenez la pièce en argent au fond. Sherry tombe et vous

redevenez Claire. Continuez dans les égouts et ouvrez la première porte. Dedans récupérez le ruban et le reste. Descendez par l'échelle dans l'entrepôt pour y récupérer du matériel. Remontez et prenez l'élévateur.

Pour Léon
Une porte s'ouvre et vous avancez jusqu'à vous retrouver dans une salle. Vous pouvez prendre le ruban encreur et le fax manager égouts et aller dans l'entrepôt en poussant l'armoire et en allumant les deux lampes avec votre briquet. Ensuite, descendez grâce à l'élévateur, vous vous faîtes tirer dessus et redevenez Ada. Suivez la laborantine sur l'échelle et à travers le système de ventilation. Une fois que vous avez discuté avec elle, avancez sur le pont suspendu et descendez l'échelle. Vous redevenez Léon.

Avancez dans le couloir, décollez le plan des égouts et ouvrez la porte et allez à gauche puis au fond encore à gauche, montez sur la grande marche et fouillez les deux cadavres.

Pour Claire
Vous trouvez des cartouches.

Pour Léon
Vous trouvez la médaille loup.

Continuez à ouvrir les grilles en évitant les araignées puis vous trouvez une porte. Ouvrez la et entrez.

Pour Claire
Vous discutez avec Annette, la mère de Sherry.

Utilisez le volant de valve au niveau du bouton rouge clignotant pour faire descendre le pont. Traversez le et réutilisez le volant de valve sur l'autre trou où un bouton vert clignote, le pont remonte. Continuez à avancer jusqu'au bout du tunnel. Dès que l'alligator géant vous attaque, revenez sur vos pas jusqu'à la lumière rouge sur le mur. Appuyer sur le bouton pour laisser tomber l'extincteur. L'alligator va alors prendre l'extincteur dans sa bouche et vous n'aurez plus qu'à lui tirer dessus pour le faire exploser.

Avancez dans le couloir jusqu'à la porte, ouvrez la en la réenclanchant et entrez.

Pour Claire
Retrouvez Sherry et la piéce en argent.

Montez à l'échelle puis à gauche.

Pour Claire
Récupérez la pièce en or.

Pour Léon
Recupérez la médaille aigle.

Prenez le journal du responsable des égouts. Allez à droite et utilisez la manivelle de valve sur la lumière en dessous du système de ventilation. Vous pourrez alors monter à l'échelle et traverser la ventilation. Suivez les égouts jusqu'à une cascade. En dessous regardez et utilisez vos deux médailles. L'eau s'arrête, ouvrez la porte et avancez jusqu'au trolley. Allez à droite du trolley et enclenchez le bouton sur le panneau de contrôle. Ceci active le trolley. Entrez dedans.

Pour Léon
Faîtes attention au monstre.. Quand il attaque, tirez lui sur le bras.

Une fois de l'autre côté, sortez et juste à gauche, utilisez le briquet sur la fusée éclairante pour que la clé casier arme scintille dans la lumière. Prenez la clé et dirigez vous vers la porte. Avancez dans le couloir en désoudant quelques zombies. Arrivé à la première intersection, allez à gauche et fouillez le cadavre.

Pour Claire
Vous trouvez le pistolet d'alarme.

Pour Léon
Vous trouvez les morceaux qui, une fois assemblés au fusil donneront le super fusil.

Allez à droite et escaladez l'échelle. Dans la pièce, vous trouverez un ruban, des balles pour le magnum et des cartouches. Une fois dehors, allez dans la salle avec la grosse machine. Dedans, vous trouverez la clé pour activer la plateforme et des munitions. Prenez la clé et insérez là dans le panneau de contrôle devant la grosse machine, utilisez la et appuyez sur le bouton pour l'activer. Une fois à l'intérieur, William (le monstre) vous attaque. Sortez du véhicule et combattez le.Une fois William vaincu, retournez dans le camion sur plateforme.

Laboratoire d'Umbrella

Allez dans l'aile rouge, puis à la porte tout à droite et prenez les consignes de sécurité ainsi que la numéro d'utilisateur. Utilisez l'ordinateur et allumer les systèmes anti-ABO. Allez dans le couloir bleu puis tout au fond et entrez dans la chambre froide. Récupérez le fusible de la machine avec le bras mécanique et le caisson à fusibles sur les étagères. Mettez le fusible dans le réacteur entre les deux ailes rouge et bleue. La porte de l'aile rouge est maintenant disponible. Tirez sur la plante avec des cartouches de flammes ou avec le lance-flamme récupéré dans le casier. Grimpez dans la gaine d'aération et prenez le ruban et les munitions en tuant les deux saloperies.

Maintenant ouvrez la porte à droite, des créatures végétales vous attendent derrière la porte. Tuez les et dirigez vous vers la porte. Continuez et descendez l'échelle à côté de la grosse plante. Ouvrez la porte et continuez jusqu'à trouver plein d'écrans qui clignotent. Cherchez en dessous de tous les écrans pour trouver la carte du niveau.

Pour Claire
Allez jusqu'à la lourde porte et utilisez la clé casier arme pour prendre les munitions dans le casier avec la lumière bleue au-dessus dans le laboratoire. Entrez et tuez les zombies, récupérez la carte d'accès laboratoire ainsi que la boîte pour le sérum. En sortant, vous serez confrontée à Annette. Prenez les instructions pour le sérum sur elle.

Pour Léon
Allez jusqu'à la lourde porte et utilisez la clé casier arme pour prendre les parties du magnum dans le casier avec la lumière bleue au-dessus dans le laboratoire. Entrez et tuez les zombies, récupérez la carte d'accès laboratoire.

Dirigez vous ensuite vers la porte avec les gros oeufs devant. Utilisez la carte magnétique pour entrer et tuez le papillon géant. Puis, allez vers l'ordinateur et débarrassez la table de tous les petits insectes. Utilisez l'ordinateur et entrez le mot de passe "guest". Enfin, retournez dans l'aile bleue et utilisez la clé sur la porte. Entrez, tuez les zombies et allumez la lumière.

Pour Claire
Prenez le disque MO. Allez vers l'ordinateur et utilisez la boîte à sérum. Après, allez utilisez l'interrupteur à droite et récupérez le sérum ainsi créé. Redescendez l'échelle à côté de la grosse plante et retournez dans le laboratoire où vous avez pris la clé d'accès laboratoire. Utilisez le sérum sur la grosse machine à gauche.

Pour Léon
Prenez la bombe de premiers soins, les munitions pour le magnum et le disque MO. Quand vous sortez, vous récupérez le Virus G.

Continuez votre chemin jusqu'à la porte qui vous demande le disque MO. Entrez et préparez vous pour la bataille finale avec William...

CHEAT CODES

Munitions illimitées

Appuyez sur Haut (4 fois), Droite (4 fois), L, R, L, R, C-Droite, C-Gauche à l'écran de chargement. Vous retournerez à l'écran principal et aurez des munitions illimitées.

Invincibilité

Appuyez sur Bas (4 fois), Gauche (4 fois), L, R, R, L, C-Haut, C-Bas à l'écran de chargement. Vous retournerez à l'écran principal et serez invincible.

TOUTES LES ARMES

Allez à l'écran de chargement et appuyez sur C-Haut (4 fois), C-Bas (7 fois), Gauche, Droite, L + R, R + L, Vous retournerez au menu principal et le code sera confirmé.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Tofu

Sur l'écran de chargement du jeu, appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, L, R, C-Haut, C-Gauche, C-Bas, C-Droite.

Jouer avec Hunk

Sur l'écran de chargement du jeu, appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, L, R, C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Gauche

Ridge Racer 64

© Nintendo / Namco 2000

+ D'INFOS FORUM

EFFET DE FLOU

Appuyez sur C-Gauche pour faire un flou du plus bel effet pendant les ralentis.

VUE DES VOITURES

Appuyez sur C-Haut, C-Bas, C-Droite ou C-Gauche à l'écran de sélection ou de trophée pour changer la vue de la voiture.

MODE INVERSÉ

Choisissez une nouvelle course en mode grand Prix et faites demi-tour dès le début pour foncer dans le mur de béton. Continuez à avancer jusqu'à ce que vous passiez à travers et le mode inversé sera activé.

PREVIEW DES VOITURES

Appuyez sur C-Haut, C-Bas, C-Droite ou C-Gauche à l'écran de sélection des voitures pour changer l'angle de vue.

NOUVELLE VOITURE

Terminez la course 8 en miroir dans le mode Car Attack.

Road Rash 64

© THQ / Pacific Coast Power & Light 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran du menu, faites l'une des manipulations suivantes :

Scooters

C-Bas, C-Droite, C-Haut, C-gauche, Z, Z, L, C-Gauche

Bécanes très rapides

C-Haut, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, L, R, C-Bas, Z

Accès au niveau 2

R, C-Droite, Z, R, L, C-Haut, C-Gauche, C-Haut

Accès au niveau 3

R, C-Droite, C-Droite, C-Droite, R, C-Gauche, C-Bas, Z

Accès au niveau 4

R, C-Droite, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, Z, L

Accès au niveau 5

Z, C-Droite, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, Z, L

Jouer avec les policiers

Z, C-Gauche, C-Bas, C-Gauche, Z, L, R, C-Bas

Dommages x2 infinis

L (4fois), R (4 fois)

Toutes les motos et toutes les pistes

C-Haut, C-Gauche (2 fois), C-Droite, L, R, C-Bas, Z

DÉPART TURBO

Tenez la touche A enfoncée avant le départ de la course pour effectuer un départ turbo.

TOUTES LES ARMES

Au menu principal, appuyez sur C-Haut (4 fois), C-Bas, L, C-Gauche, Z.

RESTER SUR LE SOL

Pour rester à pied, tenez la touche L enfoncée quand vous êtes tombé.

NOUVELLES MOTOS

Vous obtiendrez deux nouvelles motos en finissant les courses du mode Big Game.

NOUVELLES COULEURS

Appuyez sur Haut ou Bas en mode au moment où vous choisissez la moto ou le pilote multijoueur.

Roadsters

© Titus 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran de sélection des personnages, renommez-en un avec l'un des codes suivants :

`Anyway`	?
`BigWheels`	Gros pneus
`Car Radio`	Voitures radio-commandées
`CheatsOff`	Désactive tous les codes
`Chopper`	Vue de dessus
`EasyMoney`	1.000.000$
`Extra Rez`	Haute résolution
`fastBUCKS`	250.000$
`Gimme ALL`	Toutes les classes
`Skywalker`	aéroglisseur
`Smurfing`	Commentaires étranges

Robopon 64 : Robot Ponkotto 64

© Hudson Soft

+ D'INFOS FORUM

MODE VERSUS

Complétez au moins 50% du jeu en mode Single Player, puis sauvegardez votre partie. Un mode Versus sera alors débloqué dans l'écran des menus.

ALLER PLUS VITE

Maintenez Z lorsque vous marchez ou que vous conduisez.

AFFICHER LA CARTE

Appuyez sur C-Bas lorsque vous conduisez.

CHANGER LA VUE

Appuyez sur C-Haut quand vous conduisez.

Robotron 64

© Midway / GT Interactive 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites les manipulations suivantes :
Bouclier : Bas, Gauche, C-Gauche, C-Droite
Tir dans 3 directions : Droite, Droite, C-Gauche, C-Bas
Tir dans 4 directions : Bas, Bas, Haut, C-Droite
Lance-flammes : Bas, Droite, Bas, Droite C-Droite
Plus de vitesse : Gauche, Gauche, Droite, Droite, C-Haut

Rocket : Robot On Wheels

© Ubisoft / Sucker Punch 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis réalisez l'une des manipulations suivantes. Un signal sonore vous indiquera que le code a bien été activé :

Tous les véhicules

Haut, Bas, Z, R, Gauche, Haut, Bas, Gauche, Bas, Bas.

Le plein d'énergie

Z, Bas, R, Gauche, Z, Droite, Haut, Z, R, Z.

Invincibilité

Z, R, Droite, Gauche, Haut, Bas, Z, Bas, Bas, Gauche.

Vies infinies

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

Friction faible

Haut, R, R, Gauche, Z, Z, Bas, Gauche, Haut, Droite.

Gravité faible

Z, R, Z, R, Bas, R, R, Droite, Droite, R.

Roquette lourde

Haut, Droite, Droite, R, Droite, R, Z, R, R, Haut.

Grande vitesse

Z, Droite, Bas, Haut, Bas, R, Haut, Bas, Gauche, Haut.

Grands sauts

Bas, Haut, Bas, Z, Haut, Haut, Haut, R, Haut Z. Combinez ce code avec le code pour une gravité faible pour avoir des sauts encore plus grands.

Excellente saisie

Bas, Gauche, Droite, Z, Bas, Droite, Bas, Bas, Bas, Gauche. Vous pouvez maintenez porter de gros objets.

Super grappin

R, R, Droite, Haut, Z, Gauche, R, Z, Gauche, Haut.

Super double saut

Droite, Droite, R, Droite, Gauche, Z, Gauche, Z, Bas, Z.

Long lancer

Bas, R, Haut, R, Haut, Haut, Bas, Haut, Z, Bas.

Super gel

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

Super swing

Gauche, Haut, Gauche, Bas, Z, Bas, Bas, Z, Bas, Gauche.

Niveau des crédits

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

Code de test

Z, Haut, R, Z, Bas, Z, R, Haut, Gauche, Droite. Ce code n'a aucun autre effet que de jouer le signal sonore de confirmation.

Désactive tous les cheat codes

Haut, Z, Droite, Haut, Bas, R, Haut, Bas, Bas, Haut.

Roswell Conspiracies : Aliens, Myths & Legends

© Red Storm / Crawfish Interactive 2001

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

2	BFBBBFBH
3	BGBBBFBJ
4	BHBBBFBK
5	BJBBBFBL
6	BKBBBFBM
7	BLVVBFBM
8	BMVVBFBN
9	BNVVBFBP
10	BPVVBFBQ
11	BQVVBFBR
12	BRVVBFBS
13	BSVVBFBT
14	BTVVBFBV
15	BVVVBFDB

Rush 2 : Extreme Racing USA

© GT Interactive / Midway 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran de setup, maintenez simultanément enfoncés les boutons C-Haut + C-Bas + C-Gauche + C-Droite + L + R + Z. Puis, mettez en surbrillance une des options du Cheat menu, et entrez le code correspondant. ou alors, sélectionnez l'option et faites rapidement L + R + Z + C-Haut + C-Bas + C-Gauche + C-Droite jusqu'à ce que l'option devienne accessible.

Lévitation

Maintenez simultanément enfoncé les boutons L + R + Z et faites C-Haut, C-Haut, C-Haut, C-Haut.

Mode Suicide

Maintenez enfoncé Z et faites : C-Bas, C-Gauche, C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Gauche, C-Haut, C-Droite.

Super pneus

Maintenez simultanément enfoncés L + R, et faites : C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Gauche, C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Gauche.

Circuits invisibles

Maintenez simultanément enfoncés L + R, et faites : C-Bas, C-Haut, C-Bas, C-Haut, C-Bas, C-Haut, C-Bas, C-Haut, C-Bas, C-Haut.

Véhicule invisible

Maintenez simultanément enfoncés L + R, et faites : C-Haut, C-Bas, C-Haut, C-Bas, C-Haut, C-Bas, C-Haut, C-Bas, C-Haut, C-Bas.

Grande vitesse

Maintenez simultanément enfoncés L + R, et faites : C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite.

Gravité

Maintenez simultanément enfoncés L + R + Z, et faites : C-Gauche, C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Gauche, C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Gauche, C-Haut, C-Droite, C-Bas.

Invincibilité

Faites : L, C-Haut, R, L, C-Haut, R.

S.C.A.R.S

© Ubisoft / Vivid Image 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des mots de passe suivants :

ALLVID	Toutes les voitures
DESERT	Voiture Scorpion
GLASSX	Coupe Chrystal
MYSTER	Voiture Panthère
RATTLE	Voiture Cobra
ROCKYY	Coupe Diamond
RUNNER	Voiture Cheetah
XPERTS	Mode Maître
ZDPEAK	Coupe Zenith

DONNE ACCÈS À TOUT

A l'écran de sélection des joueurs (1p, 2p...), faites :
Gauche, Haut, Droite, Bas, Z, R, Bas, Gauche, Haut, Droite.

San Francisco Rush

© Midway / Atari 1997

+ D'INFOS FORUM

CHANGER LA GRAVITÉ

Aller à l'écran de configuration, maintenez enfoncé le bouton Z et faites Bas, Haut. Relâchez Z et faites : Bas, Haut, Bas, Haut.

GROSSE VOITURE

A l'écran de sélection du véhicule, faites : C-Bas, C-Haut, C-Haut, C-Bas.

VOITURE CACHÉE

Pour conduire une voiture cachée, à l'écran de sélection des voitures, maintenez enfoncé le bouton C-Haut, appuyez 4 fois de suite sur Z, puis relâchez C-Haut.

CONDUIRE UNE FORMULE 1

Terminez les 24 courses du mode Circuit à la première place. Alors, faites : Z, Z, Z, Z, à l'écran de sélection du circuit. Un son de klaxon retentira.

San Francisco Rush 2049

© Midway / Atari 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

A l'écran titre, maintenez enfoncés les boutons Z, L, R, C-Haut et C-Droite, puis faire apparaître le Cheat Menu. Vous pouvez ensuite effectuer les manipulations suivantes en mettant en surbrillance l'option de cheat correspondante :

`Toutes les parties`	L + R, Z, relâcher, C-Bas, C-Haut, C-Gauche, C-Droite, L + R, Z
`Toutes les voitures`	C-Gauche(3 fois), C-Haut(3 fois), C-Droite(3 fois), C-Bas(3 fois), L + R + C-Haut + C-Gauche + C-Bas + C-Droite, Z.
`Toutes les courses`	L + R (garder enfoncés), Z + C-Haut + C-Droite, Z + C-Bas + C-Gauche, Z + C-Gauche + C-Haut, Z + C-Bas + C-Droite, relâcher L et R.
`Invincibilité`	C-Droite, L, R, R, L, maintenir C-Gauche + C-Bas et appuyer sur Z.
`Forte gravité`	R + C-Bas, L + C-Haut, R + C-Gauche, L + C-Droite.
`Invisibilité`	C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, L, R, Z.

Note : le symbole "+" signifie qu'il faut maintenir les deux touches enfoncées.

Scooby-Doo! : Classic Creep Capers

© THQ 2001

+ D'INFOS FORUM

COURAGE ILLIMITÉ

Entrez le code suivant quand vous contrôlez Sammy, donc pas sur l'écran d'inventaire ou l'écran des options. Maintenez L et appuyez sur C-Haut, C-Gauche, C-Bas, C-Haut, C-Bas, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Bas. Sammy dira quelque chose qui confirmera la validité du code, et sa barre de vie sera maintenant bleue.

SAUTER LES NIVEAUX

Entrez le code suivant quand vous contrôlez Sammy, donc pas sur l'écran d'inventaire ou l'écran des options. Maintenez L et appuyez sur C-Haut, C-Bas, C-Haut, C-Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite.

VAINCRE LE CHEVALIER

Trouvez tous les indices, puis utilisez l'extincteur pour venir à bout du chevalier du premier niveau.

Shadow Man

© Acclaim 1999

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Les bayous de Louisiane

Partez tout droit et sautez le pont de bois puis suivez le chien en sautant sur le ponton. Traversez le trou grâce à la corde après la deuxième cabane, traversez le tunnel et accrochez-vous au rebord pour vous décaler sur la gauche. Montez, passez la porte de l'église et regardez la scène cinématique. Entrez dans la crypte, sautez et prenez les passages sous marins jusqu'à un grand lac. Nagez dans le bâtiment au fond à droite et récupérez le fusil à pompe puis passez dans la caverne et sautez dans le canyon. Montez les marches et continuez sur le passage puis brisez les planches sur le coté du bateau pour y rentrer puis suivez le tunnel jusqu'au govi. Descendez et suivez à nouveau le chemin vers le pont brisé puis suivez le chemin de bois et tirez sur les tonneaux pour passer dans la première cabane avant d'utiliser l'ours en peluche.

Les portes de Marrow

Avancez en tuant les goules et dépassez les cascades de sang puis discutez avec Jaunty. Passez les portes, tuez les goules et descendez au bout du tunnel. Remarquez la porte en face des trois tambours et remontez par la rampe et prenez le passage en face. Avancez jusqu'à une dalle sur le sol à droite, descendez les marches et notez les secondes cascades de sang en face de vous. Retournez à la dalle et sautez pour franchir le pont de roche puis suivez le passage avec des symboles de flammes sur les murs. Descendez sur la droite et dirigez-vous vers les trous dans le mur, montez sur la plate-forme et utilisez la corde pour atteindre la suivante. Suivez le chemin et franchissez l'arche d'ossements jusqu'à la première Porte Coffin qui mène vers la voie des ombres. Passez la Porte et avancez jusqu'à une grande pièce où vous récupèrerez la Prophétie sur le piédestal. Lisez-la puis montez à droite et suivez le chemin jusqu'à une nouvelle Porte : il vous faudra une âme noire pour l'ouvrir. Allez la chercher dans le govi un peu plus loin (utilisez votre arme) et retournez ouvrir la porte (récupérez les crânes de feu dans les jarres). Suivez le passage, descendez près d'une nouvelle porte, récupérez le crâne et prenez l'ouverture à gauche.

Le temple de vie

Repérez une nouvelle porte sur la droite puis prenez un passage en face et sautez dans l'eau. Montez sur la plate-forme, repérez les trois cascades de sang, allez sur la grande plate-forme et appuyez sur le bouton à droite. Allez vers la cascade de droite puis jusqu'au passage en dessous. Montez, accrochez-vous à la corde, allez sur le toit puis redescendez dans l'eau. Prenez le passage sous marin et allez appuyer sur l'interrupteur de l'autre coté de l'arche pour ouvrir une nouvelle porte. Replongez dans le tunnel et allez vers la porte couverte de tissus. Entrez et avancez jusqu'à une grande caverne puis appuyez sur le bouton et ressortez pour monter la rampe à droite. Sautez en haut puis en face et suivez le chemin puis rampez par l'ouverture à droite. Descendez la rampe dans la pièce au bout du passage puis prenez le passage sur le mur derrière la tour. Avancez jusqu'à la deuxième colonne de pierre puis sautez sur la passage qui mène en haut de la tour. Allez récupérer âme noire dans la hutte puis retournez à la première rampe. Allez jusqu'à la corde à droite puis traversez et suivez le passage. Montez sur les plates-formes de bois puis accrochez-vous au mur et décalez-vous sur la gauche. Montez sur le mur, sautez derrière vous et suivez la plate-forme pour récupérer l'Asson. Faites demi-tour, passez l'arche et prenez l'ouverture à gauche vers la pièce remplie de lave. Sautez sur les plates-formes et rappelez-vous de cet endroit avant de retourner dans la pièce à la corde. Montez la rampe puis sautez sur la petite plate-forme du mur une fois à mi-hauteur. Suivez le passage puis prenez à gauche dans la hutte et récupérez les objets. Descendez ensuite au sol par la droite de la hutte et suivez le passage après l'ouverture dans le mur.

Suivez la rampe et appuyez sur le bouton pour activer la corde dans la pièce précédente. Retournez-y et allez jusqu'à la hutte du haut puis suivez le chemin et sautez les trous vers une ouverture en face. Sautez vers la gauche à mi-

chemin et récupérez une âme noire puis prenez l'ouverture et suivez le tunnel. Traversez la pièce et vous trouverez un bloc et un govi. Retournez à la corde et traversez vers le chemin de la falaise. Continuez et traversez le pont de corde et avancez jusqu'à la pièce du fond. Notez le passage couvert de charbon et l'autel puis sautez dans l'ouverture à droite. Sautez sur les plates-formes et descendez par le passage. Sautez sur la plate-forme avec les piques et notez la présence d'un bloc enflammé dans le passage à droite puis retournez dans le couloir principal de l'autre coté des piques. Prenez l'ouverture à gauche et sautez dans la pièce. Faites demi-tour, accrochez-vous au mur, montez et faites un saut en arrière pour atteindre la plate-forme derrière. Montez encore de la même façon, faites demi-tour et prenez le passage à gauche. Passez les piques, tournez-vous vers le mur et montez encore avec la même technique. Redescendez sur la plate-forme derrière, faites demi-tour et suivez le passage. Sautez ensuite dans le trou à gauche et prenez le passage sur le coté de la pièce. Suivez le tunnel jusqu'au temple de Loa (revenez ici avec cent cadeaux pour augmenter votre vitalité) puis prenez le bâton au fond dans votre main gauche et utilisez-le pour vous téléporter puis utilisez l'ours pour aller à la chambre des prophéties sur la voie de l'ombre. Passez la Porte en haut et descendez pour ouvrir la Porte suivante.

Le passage vers l'asile

Ignorez les deux Portes et prenez l'ouverture à gauche. Passez sur le tuyau métallique et prenez l'ouverture à droite. Sautez sur la plate-forme dans la pièce et prenez le couloir à droite. Prenez à gauche dans la pièce puis descendez. Traversez le pont-levis et descendez vers le tuyau en contrebas. Avancez ensuite vers la droite et traversez les couloirs puis sautez sur un nouveau tuyau e suivez-le. Tournez à droite sur la plate-forme et sautez sur celle qui bouge en face. Sautez vers le bloc et passez sur le tuyau suivant en dessous. Montez dans le tunnel, sautez sur la plate-forme de bois et utilisez l'ascenseur suivant pour atteindre un autre tuyau à gauche. Brisez les jarres et sautez pour revenir sur l'ascenseur puis sautez sur celui juste à coté. Suivez le tuyau en bas, prenez l'ouverture de gauche et montez la rampe. Suivez le passage et tournez à droite au croisement en T. Approchez de la porte, tuez votre adversaire et prenez à gauche dans la pièce puis prenez le couloir à gauche dans la salle suivante. Vous pourrez ouvrir plus tard la porte de droite avec la clé de l'ingénieur. Prenez le passage au fond et notez la présence d'une grande porte métallique près des lumières rouges. Passez ensuite sous l'arche et prenez l'ouverture à droite pour récupérer une autre âme noire. Retournez en arrière et prenez le petit couloir métallique puis montez et continuez dans le passage suivant. Montez par l'ouverture au dessus du panneau de contrôle, sautez dans le trou, faites demi-tour et récupérez la clé de l'ingénieur dans le trou suivant.

Utilisez la clé et les lumières deviendront vertes près de la porte métallique. Retournez à l'extérieur grâce à l'ours puis utilisez la clé sur la porte d'entrée avant de retourner là où vous êtes arrivé la première fois. Utilisez la clé près du pilier à gauche puis retournez à l'entrée et passez la porte. Allez dans la pièce suivante, passez l'arche puis suivez le couloir à droite jusqu'à une pièce où vous ramasserez une nouvelle âme noire. Reprenez le couloir et tournez à droite dans la salle de contrôle. Récupérez une âme noire et utilisez l'ours pour retourner à la chambre des prophéties. Passez la Porte en haut et descendez du pont vers un autre passage puis passez par la Porte et récupérez la Lune et allez parler à Nettie grâce à l'ours. Retournez à la chambre des prophéties et descendez dans le trou à gauche de la Porte. Utilisez vos pouvoirs pour passer et descendez la rampe en spirale. Prenez le tunnel à gauche et prenez l'ouverture encore à gauche pour traverser le pont de corde.

Le temple du feu

Avancez jusqu'à la pièce et prenez une ouverture et montez la pente dans la pièce suivante. Prenez le chemin de gauche et notez la présence d'une cascade de sang, d'une Porte et de deux passage avec des symboles de flammes. Retournez en arrière et prenez le deuxième chemin pour redescendre dans la zone du départ. Montez la rampe à droite et prenez le passage de droite, passez la mare et sautez sur la hauteur au bout du passage suivant. Sautez ensuite sur le mur derrière vous et grimpez dans l'alcôve avant de redescendre pour retourner à la mare. Nagez par l'ouverture au fond et ressortez près de deux cascades de sang. Prenez le couloir au niveau de l'eau et appuyez sur l'interrupteur sur le mur du temple près de l'arche puis retournez à la mare. Montez jusqu'en haut derrière la cascade à droite et prenez l'ouverture à gauche puis appuyez sur l'interrupteur avant de redescendre. Descendez la rampe et tirez sur l'ouverture à droite pour pouvoir passer. Suivez le passage jusqu'à un alcôve à droite où vous trouverez une âme noire. Appuyez ensuite sur le bouton du mur en bas. Progressez jusqu'à une autre ouverture à droite et traversez la longue pièce puis accrochez-vous au rebord et montez à droite ou à gauche. Traversez ensuite la pièce en sautant derrière vous jusque sur les poutres. Sautez sur le pilier avec un bouton au centre et appuyez dessus. Remarquez l'ouverture avec les symboles de flammes au-dessus puis retournez à la mare. Prenez l'ouverture plus bas sur la rampe jusqu'à un escalier sur la droite. Montez la rampe jusqu'à une plate-forme centrale, appuyez sur le bouton et retournez à la mare.

Descendez à la dernière ouverture et avancez jusqu'à une pièce pleine de piliers.

Montez par la droite et sautez jusqu'à la hauteur au centre. Appuyez sur le bouton et retournez … à la salle de la mare. Vous devez maintenant retourner au temple du feu. Reprenez l'ouverture au niveau de l'eau et montez les marches. Récupérez une âme noire et prenez l'ouverture en face de vous. Avancez jusqu'au sol dallé et traversez les piège puis sautez sur la plate-forme puis continuez et traversez la pièce avec quatre govis. Montez les escaliers et continuez jusqu'à un plate-forme. Avancez et appuyez sur les quatre boutons sur les cotés de l'autel avant de sauter sur la structure pour obtenir votre premier tatouage. Passez par l'alcôve à droite de la grande ouverture puis accrochez-vous au rebord brûlant à droite pour remonter par l'ouverture. Descendez dans la pièce et appuyez sur le bouton en face. Prenez à gauche, appuyez sur un autre bouton puis retournez sur la plate-forme près de la corde. Traversez et montez les escaliers jusqu'à la pièce avec les cinq bloc en feu. Déplacez-les pour accéder aux pièces de l'autre coté. Montez dans la pièce aux escaliers pour récupérez une âme noire puis descendez à droite pour retourner dans la salle de l'autel. Prenez l'alcôve à gauche, déplacez le bloc et descendez dans la pièce. Montez sur le passage en bois puis sautez en face. Passez à gauche et accrochez-vous au rebord brûlant puis montez à gauche et prenez le tunnel. Récupérez l'âme noire et retournez à la salle de l'autel puis utilisez l'ours pour revenir à la chambre des prophéties.

Utilisez vos nouveaux pouvoirs

Récupérez l'âme noire à droite en haut de la rampe en poussant le bloc puis allez au temple de la vie avec l'ours. Avancez dans les couloirs et poussez le bloc au fond à droite pour ramasser une autre âme. Retournez à l'entrée du temple avec l'ours et prenez le passage de gauche puis montez à gauche sur la tour avec la corde. Traversez et déplacez le bloc au bout du passage puis récupérez l'âme noire avant de retourner au pont-levis de l'asile avec l'ours. Sautez, suivez le tuyau de gauche, passez les marteaux et avancez sur le grand tuyau enflammé (en vous accrochant au rebord et en vous lâchant). Recommencez sur le tuyau suivant et suivez le chemin métallique avant de monter la rampe à gauche. Prenez à droite sous l'arche dans la pièce du fond, récupérez l'âme noire et passez par l'arche pour en trouver une deuxième. Prenez la nouvelle arche, montez les escaliers, prenez à droite pour récupérez une âme supplémentaire puis retournez en arrière et descendez les escaliers au croisement. Montez la rampe, prenez à droite puis à gauche et utilisez les caisses dans le coin pour monter sur la poutre qui soutient l'ascenseur. Sautez au niveau du govi et récupérez une âme noire. Utilisez l'ours pour revenir à la chambre des prophéties et allez à l'ouverture de gauche avant les cavernes qui mènent au temple du feu. Allez jusqu'à la salle de la mare dans le temple et suivez la pente derrière la cascade de gauche. Rampez dans l'ouverture de gauche, poussez le bloc et passez la Porte. Sautez dans la mare de sang, récupérez la Poigne et escaladez la cascade de sang grâce à elle. Prenez à gauche te montez encore pour sautez vers le govi et récupérer une nouvelle âme noire. Retournez en arrière jusqu'à la pièce avec une autre cascade et montez puis passez la Porte.

Montez sur la cascade à gauche et tirez sur le govi au fond pour obtenir un autre âme. Sautez sur la plate-forme en face puis descendez vers la salle de la mare. Utilisez l'ours pour allez aux portes de Marrow, montez sur la cascade de gauche et récupérez une âme noire (notez la présence de la dernière des Portes que vous ne pourrez ouvrir qu'à la fin). Franchissez les portes de Marrow et montez sur la cascade plus loin à gauche afin de récupérer un âme. Retournez ensuite à la chambre des prophéties. Sortez par la porte que vous avez déjà utilisée et passez le pont de corde. Prenez à gauche puis montez sur la cascade à droite et récupérez une âme noire dans la cabane au fond. Retournez en arrière, redescendez et montez en face. Descendez dans le tunnel à gauche, montez par les plates-formes et récupérez l'âme noire sur le passage au centre. Descendez et prenez le grand passage sous-marin puis avancez vers la colonne et montez par les plates-formes pour récupérez une âme noire. Sautez vers le moulin et appuyez sur le bouton à l'intérieur avant de redescendre dans l'eau pour retourner à la mare. Prenez l'arche à gauche et passez par l'ouverture dans le mur encore à gauche. Utilisez l'ascenseur dans la pièce suivante pour monter et récupérer un âme noire. Retournez ensuite au pont de corde qui mène à la chambre des prophéties dans les Wastelands et sautez pour prendre la Porte en dessous. Descendez dans le trou, passez la Porte suivante et traversez le pont. Avancez et montez la rampe puis traversez les cavernes pour passer une nouvelle Porte. Récupérez le Flambeau et ouvrez les portes avec les symboles de flammes grâce à lui. Ressortez et allez à l'entrée du temple du feu grâce à l'ours et partez en arrière jusqu'à une salle avec une mare. Montez à droite et ouvrez le passage puis montez encore à droite et prenez l'ouverture toujours à droite. Allez ensuite aux portes de Marrow grâce à l'ours, passez les portes, ouvrez celles avec les symboles et retournez à la chambre des prophéties.

Les cellules, Asile

Passez toutes les portes que vous avez déjà ouvert jusqu'au pont de corde qui mène au temple du feu. Ouvrez la Porte

la plus éloignée puis une autre derrière et récupérez le Soleil puis repassez la Porte et traversez le pont de corde à gauche. Prenez le chemin en dessous et notez la présence de trois tambours. Prenez le chemin vers le haut à gauche, sautez les trous, passez l'ouverture et sautez dans le trou suivant. Accrochez-vous au mur en face, décalez-vous à droite et sautez sur les caisses. Faites demi-tour et sautez en face puis montez sur la tour grâce à la corde, descendez sur le sol et passez à gauche jusqu'à un bloc dans la falaise. Poussez-le, suivez le passage pour récupérer les cadeaux. Retournez au train et prenez le petit passage à droite dans la tour puis montez et récupérez une âme noire. Ressortez et entrez dans le train puis traversez les wagons. Utilisez la clé de l'ingénieur dans le cinquième et vous retournerez à l'asile. Quittez le train par la gauche, sautez sur le tuyau à gauche et suivez ceux qui brûlent en vous accrochant puis passez la porte. Descendez le passage et sautez sur le tuyau en dessous puis sautez sur la plate-forme au bout pour récupérer une âme noire. Utilisez l'ours pour revenir devant le train. Faites le tour et accrochez-vous au mur près des portes puis montez par le passage à gauche. Montez sur les tuyaux, passez le balcon et descendez les escaliers. Montez ensuite sur les caisses pour utiliser la clé de l'ingénieur te prenez le passage puis montez les escaliers dans la pièce pour récupérer le matériel. Redescendez, passez la porte puis le passage jusqu'à la zone précédente. Prenez à gauche et suivez le passage puis descendez les escaliers et récupérez l'âme noire dans la cage. Redescendez et utilisez la clé de l'ingénieur pour ouvrir la porte. Montez les escaliers et sautes pour récupérer l'âme sur les caisses. Descendez, prenez la porte à droite et tirez sur le levier avant de prendre les escaliers à gauche. Sautez à droite à mi-chemin puis sur la cage quand elle monte et enfin sur les caisses en face pour obtenir une autre âme. Redescendez au sol et prenez les doubles portes à droite quand la cage passe. Tirez sur le levier, prenez le passage sur le coté et continuez jusqu'à la zone du train. Montez les marches et prenez le tramway vers le bloc des machines.

Le bloc des machines

Descendez la pente au bout puis montez en face et prenez le passage jusqu'à la porte de gauche. Prenez une autre porte à gauche et descendez la pente à droite sous la corde. Montez sur la plate-forme puis traversez et descendez la pente à droite. Passez la porte, traversez deux pièces puis utilisez la clé deux fois sur chaque panneau pour arrêter le piston. Retournez enfin à la chambre des prophéties.

Les salles de jeux

Traversez les portes jusqu'à la zone où vous avez récupéré le Soleil puis descendez les marches de pierre et avancez sur le pont de corde jusqu'aux salles de jeu. Tournez à gauche, sautez puis montez sur la plate-forme à droite. Descendez dans l'eau, notez la présence du sas et partez à droite vers une petite ouverture. Sortez de l'eau et suivez le passage jusqu'à une plate-forme au dessus de la mare. Sautez en face, passez dans la pièce et utilisez la clé de l'ingénieur pour ouvrir le sas. Franchissez le sas et suivez le passage et traversez les pièces jusqu'à la sortie puis passez la porte en bas de la rampe. Prenez à droite dans le passage en verre et prenez à droite au bout puis l'ouverture en face. Tirez sur le levier et entrez dans la pièce. Notez le passage avec le charbon puis reprenez le passage sous-marin jusqu'à la salle avec la grande pente. Montez, passez la porte à droite et prenez le pont de corde puis le passage à gauche après la porte. Montez la pente à gauche, passez les portes, montez les escaliers et vous trouverez le Réacteur. Retournez ensuite au croisement près du pont, descendez sur la gauche, montez derrière vous puis allez dans l'eau à gauche. Sortez et suivez le passage de gauche puis montez par la chute de sang. Tournez à gauche au bout et récupérez une âme noire puis retournez à la pièce avec le tunnel de verre. Tirez dans le tas de sable et prenez le passage jusqu'à une pièce avec un sas en face. Sortez à droite et utilisez la clé dans la salle de contrôle pour ouvrir le sas. Prenez le passage en face dans la pièce et montez sur une nouvelle chute de sang.

Prenez le tunnel, sautez la barrière et récupérez deux âmes noires avant de retourner au nouveau sas. Passez la porte dans le coin en sortant de l'eau et suivez le passage puis tirez le levier sur la gauche dans la pièce et récupérez les cadeaux dans la pièce. Ressortez et prenez la porte en haut à droite et continuez tout droit et allez dans le couloir en face dans la pièce. Poussez le levier au bout pour pouvoir visiter les salles du couloir. Prenez ensuite la porte près du levier et récupérez une âme noire à gauche après une autre porte. Appuyez sur le levier à coté et passez par la porte en bas à gauche. Montez ensuite sur la tour pour récupérer une autre âme et prenez la porte à droite de celle par laquelle vous êtes entré. Descendez la pente et tirez sur le levier puis retournez au dernier tuyau que vous avez croisé et utilisez la clé pour libérer l'eau. Retournez ensuite à la porte métallique que vous avez franchi un peu plus tôt. Utilisez la clé de l'autre coté de la mare pour ouvrir le sas et plongez puis suivez le passage jusqu'à la surface. Passez le mur puis la porte sur la gauche, suivez le tunnel, passez une porte et prenez la suivante à droite. Tirez sur le levier et récupérez l'âme noire puis retournez en arrière et prenez la porte en face dans la pièce aux allures métallique. Récupérez l'âme noire en haut de la tour et notez l'emplacement du Violator. Retournez à la chambre des prophéties, prenez la première Porte et passez le pont de corde puis continuez jusqu'à l'endroit où vous avez récupéré l'Asson. Passez la Porte à droite

et récupérez l'enseigne. Repartez et sautez du pont de corde sur la voie des ombres.

Le temple de la prophétie

Retraversez toutes les Portes que vous avez ouvertes jusqu'à celle près du pont qui mène aux salles de jeu. Ouvrez-la et suivez le passage jusqu'à une pièce avec des plates-formes de bois. Partez à gauche et suivez le chemin après le pont. Descendez le tunnel puis notez la Porte et vous pourrez récupérer le Marteau (non obligatoire pour finir le jeu). Prenez à droite et descendez les escaliers vers le temple. Traversez la longue pièce et passez à gauche de la statue après la porte suivante. Appuyez sur le bouton et montez par la chute de sang. Sautez à gauche pour récupérer une âme noire et retournez à l'entrée pour prendre le passage de gauche. Montez les escaliers, traversez les passages de bois et passez la porte en face et continuez jusqu'à la pièce avec le charbon. Allez sur la plate-forme de gauche grâce à la poutre au dessus, sautez vers la porte puis sautez sur les plates-formes dans la pièce suivante. Suivez le passage derrière la porte et descendez pour appuyer sur le bouton dan la salle à la statue. Allez récupérer l'âme noire grâce à la corde puis retournez à la première pièce du temple (ce sera plus rapide avec l'ours). Montez sur le pilier au centre et sautez sur la plate-forme à droite puis suivez le passage jusqu'à une pièce remplie de statues cracheuses de feu. Descendez et appuyez deux fois sur le bouton au centre. Montez sur le coté et allez appuyer sur le bouton suivant grâce à la poutre.

Appuyez encore deux fois sur le bouton en bas puis remontez pour prendre le passage et ramasser l'âme noire. Appuyez trois fois sur le bouton du bas, remontez et passez la porte puis allez appuyer sur les quatre bouton en bas de la grande pièce. Revenez à la cascade de sang et faite de tour de la pièce par la gauche pour récupérer une âme noire. Descendez, prenez à droite, poussez le bloc et passez les statues. Traversez la pièce et appuyez sur les quatre boutons puis montez la pente jusqu'à l'âme noire. Prenez la porte à droite de l'entrée et prenez la porte à l'autre bout vers les couloirs. Marchez jusqu'à une ouverture en haut d'un mur et montez puis suivez le passage. Tournez à droite, entrez dans la hutte. Sautez vers la deuxième cabane e avancez vers la structure pour obtenir une deuxième tatouage (pour marcher sur les charbons). Partez à gauche et appuyez sur le bouton pour faire descendre l'âme noire. Retournez à la pièce du tatouage, prenez la porte à droite et montez dans la cage pour récupérer l'âme noire. Retournez en face de la hutte principale et montez à la cascade de sang pour récupérer l'âme noire puis redescendez et prenez le passage de droite. Montez sur la pente jusqu'à l'autel et utilisez le bâton pour vous téléporter. Récupérez l'âme noire, poussez le bloc à gauche pour créer un escalier. Retournez au centre du temple en vous téléportant et prenez la porte en bas au fond de la pièce. Appuyez sur les deux boutons en montant à coté de la statue puis sautez sur un bras pour récupérer une autre âme noire. Redescendez, prenez le passage de droite et avancez jusqu'à une pièce avec un govi dans une cage. Sautez pour attraper la barre au fond puis courrez jusqu'au govi et partez avant que la cage ne retombe. Continuez jusqu'à une autre statue, manœuvrez la barre à gauche et montez par les escalier jusqu'à l'âme noire.

Quêtes diverses

Utilisez l'ours pour aller dans le passage sous-marin des salles de jeu, prenez à droite au fond puis la porte métallique encore à droite. Sautez par l'ouverture au dessus, prenez à gauche, récupérez l'âme noire et actionnez le levier. Passez le croisement, descendez dans la pièce et combattez votre adversaire puis récupérez l'âme noire. Allez ensuite au temple de la vie et sautez dans les charbons autour des passages. Progressez jusqu'à une plate-forme flottante, tournez à droite et sautez dans l'ouverture. Allez vers la gauche et récupérez une âme noire derrière l'arche. Prenez le petit passage à droite de la plate-forme flottante et descendez vers le pont de corde. Prenez à gauche, entrez dans la hutte et récupérez l'âme noire au fond à gauche puis rendez-vous au temple du feu. Descendez, tournez à droite puis à gauche au fond de la pièce et suivez le passage jusqu'à une pièce avec une pente en spirale. Montez d'un niveau et appuyez sur le bouton dans l'alcôve. Montez de deux niveaux supplémentaires et sautez sur le mur puis dans l'alcôve. Poussez le bloc et ramassez l'âme noire. Descendez, prenez à droite, à gauche au fond puis montez la pente dans la pièce. Suivez le passage en haut et récupérez une autre âme noire avant de retourner à la chambre des prophéties.

Les bayous de Louisiane

Passez toutes les Portes jusqu'au pont de corde qui mène au temple du feu. Ouvrez la Porte à coté, descendez le tunnel, montez sur la plate-forme de bois et avancez jusqu'à une pièce avec trois Portes. Prenez le petit passage à droite du pont et ouvrez la porte pour récupérer la Lame avant de retourner voir Nettie à l'église. Récupérez les deux âmes sur l'autel après la cérémonie puis utilisez le bâton sur l'autel à l'extérieur de l'église. Récupérez l'âme noire et téléportez-vous à nouveau pour aller vers la crypte. Descendez dans l'eau, ressortez et sautez dans la mare suivante. Nagez tout droit, traversez par la corde et récupérez une âme noire dans une cabane. Descendez de la falaise et partez

à droite jusqu'au pont brisé. Récupérez l'âme noire, allez jusqu'au bateau te suivez le passage à l'intérieur jusqu'à une autre âme. Descendez et suivez le passage derrière vous jusqu'au lac où vous avez récupéré le fusil à pompe. Récupérez une âme noire dans la cabane puis retournez aux Cellules grâce à l'ours. Prenez le tramway jusqu'à la cathédrale de la douleur. Partez tout droit, rampez par l'ouverture à gauche, descendez les marches, passez la porte à droite et continuez jusqu'à une pièce pleine de lave. Sautez sur la plate-forme et récupérez une âme noire. Allez dans la pièce couverte de sang puis ressortez et allez à gauche sur les charbons. Progressez jusqu'à une arche et traversez le long couloir. Montez sur la hauteur, sautez sur les marches puis suivez le tuyau du haut et sautez sur la hauteur suivante. Montez les escaliers à droite, récupérez une âme noire et continuez jusqu'à une salle de contrôle. Faites le tour du pilier, retournez au tramway puis prenez les portes au fond. Avancez jusqu'à l'escalier (vous êtes au centre de la Cathédrale de la douleur). Explorez toute la zone puis allez vers le passage avec une dague, utilisez le Rétracteur sur le cadavre et téléportez-vous.

Down Street Station, Londres

Ramassez le journal de Jack et lisez-le puis prenez à droite et sautez dans l'eau au fond de l'égout. Suivez le passage et remontez puis prenez à droite, passez l'ouverture et montez l'escalier. Passez la porte, faites demi-tour par la gauche et suivez le passage pour descendre dans le tunnel. Entrez dans le train et descendez sur les rails. Partez à gauche et suivez les couloirs jusqu'à une autre voie. Déplacez le bloc, prenez le passage et pénétrez dans la structure métallique et sautez par le trou. Suivez le passage jusqu'à une pièce pleine de chiens en évitant les dalles sombres dans la pièce entre les deux. Prenez à gauche, montez et descendez pour remonter de l'autre coté. Nagez jusqu'à la pièce du fond et tirez le levier avant de descendre vers la porte. Rampez par l'ouverture à droite, passez la porte et montez par l'ascenseur. Passez les caisses à gauche, suivez les rails et tirez sur les planches pour passer de l'autre coté. Suivez le passage jusqu'à une pièce métallique et sautez dans le trou. Passez les portes et prenez le passage sous l'eau jusque chez Jack. Montez sur la gauche et suivez le passage étroit à droite et montez. Sautez sur le tuyau de droite, accrochez-vous au rebord puis décalez-vous sur la droite avant de sauter en arrière sur la plate-forme. Suivez le tunnel et descendez les marches. Passez la porte et prenez les passage en vous dirigeant au fond à droite puis tirez sur les planches pour prendre l'ascenseur et sortir par la porte derrière vous.

Le bloc des machines

Avancez jusqu'à la salle et tirez le levier puis retournez vers la plate-forme de bois à droite. Prenez l'ouverture en face jusqu'à une porte. Passez toutes les pièces et récupérez un accumulateur dans la dernière. Montez les escaliers et avancez jusqu'à une pièce remplie de lames tournantes et nagez jusqu'au levier au fond du passage à gauche. Revenez à la surface et prenez à gauche. Plongez à nouveau dans la nouvelle pièce et suivez le passage puis remontez à la surface et passez la porte. Combattez Jack et n'oubliez pas de l'achever une fois qu'il est tombé à genoux. Récupérez ensuite le prisme et l'âme noire puis le matériel dans les pièces environnantes. Prenez ensuite le petit couloir et ouvrez le passage avec le prisme pour revenir à le bloc des machines. Descendez la pente, prenez à gauche puis utilisez la clé de l'ingénieur pour ouvrir la porte précédente et retournez-y. Descendez dans le trou, ouvrez la porte de gauche avec la clé mais cette fois prenez à droite et escaladez au bout. Prenez l'ouverture au dessus du panneau de contrôle et descendez le couloir puis allez appuyer sur le levier au bout. Tuez votre adversaire, récupérez l'âme noire et prenez la porte à l'autre bout de la pièce. Suivez le passage jusqu'à la cage et récupérez une nouvelle âme noire après le combat puis recommencez dans la pièce à coté et abaissant le levier. Sautez ensuite sur la cage et passez sur le tuyau. Sautez vers le point le plus haut et suivez le chemin pour prendre à gauche au niveau du pilier et monter la pente vers la salle de contrôle. Utilisez la clé trois fois sur le premier panneau, quatre fois sur le deuxième et une fois sur le troisième pour désactiver le piston. Téléportez-vous à la cathédrale de la douleur et prenez les double portes avec un lézard. Montez les escaliers, utilisez le Rétracteur pour vous transporter à la prison de Gardelle.

Prison de Gardelle, Texas

Prenez l'ouverture, passez à droite et passez dans le trou du mur d'une des cellules dans la grande salle. Traversez la cour de la prison et récupérez la clé dans la pièce au fond puis utilisez-la sur le panneau pour allumer la lumière verte. Retournez à la grande pièce et prenez l'ouverture en face. Montez les escaliers à gauche pour récupérer le matériel puis revenez sur le chemin et prenez l'ouverture dans le mur en face. Descendez les escaliers, prenez à droite, utilisez la clé de la prison au fond et traversez la cour suivante à droite. Prenez encore à droite et récupérez le matériel puis ressortez et suivez le passage de droite jusqu'à la cour. Débarrassez-vous de Marco Roberto Cruz en utilisant les couverts, récupérez l'âme et allez ramasser l'arme en haut des escaliers sur le coté. Descendez sur la droite et allez ouvrir une des portes grâce à la clé de la prison. Retournez en arrière et prenez la première à droite puis avancez et

sautez sur le réfrigérateur pour atteindre le niveau au dessus. Allez dans la salle suivante et sautez dans la cour puis utilisez la clé sur le panneau dans le petit bloc en face. Sortez par la gauche, montez les escaliers et retournez à l'hélicoptère. Prenez l'ouverture en face puis à droite au fond pour affronter Milton Pike et récupérer son âme noire. Prenez au fond à gauche, récupérez une nouvelle arme et prenez l'ouverture au fond. Descendez et suivez le passage jusqu'à un panneau au bout. Utilisez la clé puis retournez en arrière et prenez le passage vert. Entrez dans la morgue à gauche et récupérez un autre fusil à pompe, continuez, montez les escaliers et prenez deux fois à droite. Fouillez les pièces et revenez au couloir vert, prenez à droite vers l'église et récupérez l'accumulateur sur l'autel. Allez dans la pièce de gauche et utilisez la clé sur le panneau avant de repartir à la morgue. Prenez la porte vers les quartiers de haute sécurité et combattez Batrachian puis récupérez l'âme noire et le prisme.

Le bloc des machines

Utilisez la clé de la prison sur le panneau dans la pièce à gauche puis partez sur la droite. Utilisez le prisme pour ouvrir le passage et traversez la lumière de l'autre coté. Prenez un des passages et ouvrez la porte avec la clé de l'ingénieur avant de descendre puis de monter la pente à droite. Suivez le passage, prenez à gauche, passez la porte et tirez sur le levier. Récupérez deux âmes noires après le combat et utilisez à nouveau la clé pour ouvrir la sortie. Montez sur la première cage, sautez les caisses et progressez jusqu'à une nouvelle ouverture. Accrochez-vous au tuyau au bout du passage, passez à gauche et ouvre la porte avec la clé. Avancez et montez la pente à droite puis combattez et ramassez une âme noire. Montez pour tirer sur le levier et montez la pente à gauche puis ouvrez la porte avec la clé. Débarrassez-vous de vos assaillants et retournez à la cage vide puis sautez dedans. Prenez la porte au fond une fois en haut et récupérez deux âmes noires dans la salle de torture. Retournez en arrière et tirez sur le levier à droite en bas de la pente. Sautez, récupérez une âme noire après le combat puis remontez. Tirez le levier dans la salle de contrôle et utilisez la clé à l'extérieur puis suivez le passage qui s'ouvre. Passez les portes en face et utilisez la combinaison deux, quatre, cinq pour arrête le piston avant d'utilisez l'ours pour retourner aux Cellules.

Tâches à accomplir

Passez sur les tuyaux enflammés et descendez sur les charbon en dessous. Montez les escaliers à gauche et prenez l'ouverture à gauche. Sautez sur les plates-formes mobiles et passez de l'autre coté. Allez appuyer sur le bouton dans la petite pièce à droite, allez près de la cage et traversez par la corde pour récupérer une âme noire. Montez les escaliers jusqu'à la corde et sautez sur la petite plate-forme sous le balcon pour une autre âme noire. Remontez par les escalier et allez sur la troisième plate-forme. Prenez le passage, sautez et traversez par la corde jusqu'à une âme noire. Prenez à gauche sur le tuyau et encore à gauche puis sautez vers la cage pour obtenir une autre âme avant de retourner à la corde. Retournez sur la plate-forme devant la cage et descendez la pente puis passez la porte et récupérez une autre âme dans la nouvelle cage. Utilisez l'ours pour vous rendre aux portes de l'asile. Sautez du pont, prenez à droite et traversez les charbons. Suivez le passage jusqu'à une âme noire, montez et tournez à droite pour en trouver une autre puis revenez au croisement et descendez pour passer l'arche à gauche. Prenez le passage de gauche pour récupérer une autre âme noire, revenez dans la pièce et prenez l'ouverture en face de vous. Suivez les passages en bois et prenez à gauche dans une salle de contrôle. Ouvrez la porte avec la clé de l'ingénieur, revenez en arrière et récupérez l'âme noire dans le govi puis utilisez l'ours pour revenir à la chambre des prophéties.

Les conduites de lave

Passez les deux Portes et descendez avant de vous téléporter grâce à l'autel et au bâton. Montez sur les plates-formes, passez la porte et avancez jusqu'aux conduites de lave. Avancez, montez les marches de pierre, montez sur le pont, passez sur les charbons à gauche et montez les escaliers encore à gauche. Allez ouvrir la serrure à gauche et descendez par la porte derrière vous pour récupérer une âme noire dans la salle de contrôle. Appuyez ensuite sur le levier à droite et descendez pour vous débarrasser de deux adversaires. Remontez et prenez les escaliers à gauche. Tirez sur le levier, montez encore puis revenez à la serrure et prenez le passage en face. Récupérez une nouvelle âme noire, tirez sur le levier et allez à la pièce recouverte de charbon près du départ. Prenez le passage en face, montez les escaliers dans la salle et ramassez l'âme noire sur la gauche. Tirez sur le levier, montez les escaliers à gauche en sortant, récupérez les cadeaux puis prenez à gauche jusqu'au puit de lave. Sautez dessus, récupérez l'âme noire puis prenez les escaliers à droite sur la plate-forme suivante. Récupérez une âme noire en haut des caisses puis montez les escaliers dans le coin. Escaladez dans la pente, sautez en arrière et descendez pour prendre le passage de droite. Sautez sur les caisses et récupérez une âme noire de l'autre coté. Descendez, remontez sur les hauteurs de la pente et cette fois, escaladez de l'autre coté. Prenez à gauche, sautez sur le tuyau et allez dans le passage de gauche pour retourner dans la salle du puit. Retournez à la chambre des prophéties et prenez à nouveaux la Porte vers les conduites

de lave.

Le temple du sang

Remontez sur les plates-formes de bois et passez la nouvelle Porte jusqu'au temple du sang. Descendez, prenez à gauche et appuyez sur le premier bouton puis montez et sautez sur la droite pour appuyer sur le deuxième. Escaladez sur la droite et entrez dans le temple par l'ouverture de droite. Descendez et montez sur la plate-forme centrale puis appuyez sur les bouton et montant à droite et à gauche. Remontez la pente, prenez à droite et montez jusqu'à la nouvelle ouverture. Descendez dans la pièce suivante et appuyez trois fois sur le bouton, pour déplacer la plaque qui bloque les portes puis prenez celle de droite et appuyez sur le bouton. Retournez à la salle précédente et appuyez deux fois pour ouvrir le passage de gauche. Montez les escaliers, descendez dans la pièce et prenez l'ouverture de droite. Poussez le bloc, montez sur le pilier dans la pièce suivante puis sautez en face pour récupérer une âme noire. Descendez et prenez le tunnel de gauche puis appuyez sur le bouton et prenez le passage juste derrière vous vers la salle remplie de lave. Utilisez la corde pour obtenir une autre âme noire puis revenez dans la salle principale du temple grâce à l'ours. Montez en face jusqu'à une ouverture en haut. Descendez et sautez sut le pilier au centre puis traversez l'abîme par les plates-formes et appuyez sur le bouton à droite. Traversez jusqu'à la porte au bout et tournez à droite. Sautez en face et montez en évitant les lames puis descendez de l'autre coté et prenez le passage. Avancez jusqu'au bouton qui déclenche la corde avant de revenir à l'ouverture que vous avez dépassée. Montez, passez par la corde et prenez la porte. Montez sur une cascade puis descendez dans les charbons et allez récupérer une âme noire. Faites demi-tour et suivez le passage puis appuyez sur les cinq interrupteurs (ne restez pas trop longtemps sur les plates-formes) et montez l'escalier pour récupérer un nouveau tatouage. Sautez dans la lave et récupérez une âme noire près de l'entrée. Sortez et montez la pente de gauche et revenez à la pièce où vous avez évité les lames. Sautez dans la lave, passez l'arche puis montez sur les plates-formes pour passer dans la pièce suivante par l'arche pour ramasser une autre âme noire. Utilisez ensuite l'ours pour revenir à l'entrée du temple. Montez la pente, passez l'ouverture à droite et sautez dans la lave dans la pièce à la corde. Nagez vers la gauche et remontez dans la petite pièce pour activer l'interrupteur. Retraversez la salle et appuyez sur le bouton en face et récupérez l'âme noire sur la plate-forme. Utilisez à nouveau l'ours pour retourner aux conduites de lave.

Quelques affaires à régler

Sautez dans la lave et nagez vers la gauche, utilisez la clé de l'ingénieur dans la salle suivante et escaladez pour utiliser la clé en haut. Descendez la pente, récupérez l'âme noire et utilisez le levier pour ouvrir la porte. Retournez aux conduites de lave grâce à l'ours, plongez à nouveau et prenez l'ouverture de droite. Faites surface et ouvre la trappe avant de monter pour passer par le plafond. Avancez jusqu'à une âme noire, retournez dans la salle du début et sautez à nouveau dans la lave. Partez vers la droite et tournez à gauche au bout, passez l'ouverture et ressortez. Sautez sur le balcon, partez tout droit et sautez sur l'agitateur pour atteindre la dernière âme noire de cet endroit. Utilisez ensuite l'ours pour vous rendre au temple du feu. Passez la première pièce jusqu'à la petite salle avec un pilier au centre et sautez dans la lave. Prenez l'ouverture à droite, sortez dans la pièce puis plongez à nouveau dans le trou pour suivre le tunnel. Notez l'emplacement de l'autel et sortez par l'ouverture avant d'appuyer sur le bouton à droite. Descendez la pente, sautez dans la lave et appuyez sur le nouveau bouton. Montez les escaliers, passez le pont et descendez au bout du couloir. Prenez à droite et utilisez votre bâton sur l'autel. Sautez pour attraper l'âme noire, descendez puis montez les marches vers l'entrée du temple. Retournez dans la pièce où vous avez sauté dans la lave et cette fois prenez la porte au bout à gauche. Tournez à droite au fond et sautez sur la plate-forme pour appuyer sur le bouton. Retournez en arrière et sautez de l'autre coté de la pièce. Traversez avec la corde et sautez jusqu'à la porte pour entrer dans la pièce suivante. Sautez au sol et traversez les couloirs jusqu'au fond à gauche, activez la corde, retournez à la porte et montez la pente avant la corde. Avancez et sautez dans le trou puis montez les escaliers pour atteindre une nouvelle âme noire.

Utilisez maintenant l'ours pour vous rendre au temple de la vie. Traversez la caverne à gauche, tournez à droite de l'autre coté et sautez sur la plate-forme. Traversez la corde puis le lac de lave pour récupérer une âme noire et utilisez l'ours pour revenir au temple du sang. Prenez à gauche en haut de la pente et sautez sur le pilier dans la salle puis sur la plate-forme de droite. Passez l'ouverture et l'arche à droite et appuyez sur le bouton. Sautez, traversez le pont et allez dans la pièce à gauche. Appuyez sur les boutons des piliers puis retournez à l'entrée du temple avec l'ours. Retournez sur la hauteur près du nouveau pont et entrez dans la caverne sur la droite. Récupérez le Calabash derrière la Porte Coffin au bout du passage. Utilisez-le sur les dalles à coté et prenez à gauche en ressortant (grâce au Flambeau) puis suivez le passage jusqu'à une petite pièce avec des dalles au plafond. Utilisez le Calabash pour récupérer une âme noire puis retournez de l'autre coté de la porte. Passez par le trou dans le sol et récupérez les cadeaux derrière vous

sous la dalle. Retournez à la pièce pleine de dalles dans le temple et détruisez-les pour récupérez l'âme noire en bas des escaliers. Retournez ensuite au temple du feu et sautez dans le passage sous l'entrée, poussez le bloc et montez le pente pour trouver une âme noire. Allez ensuite au temple de la prophétie et récupérez celle qui est juste sous l'entrée. Rendez-vous au bayou paradis et descendez au fond de la crypte pour en trouver une autre. Enfin, allez à la prison de Gradelle et prenez le passage avec un lézard dans la cathédrale, brisez la peinture à droite et suivez le passage pour récupérer un accumulateur. Retournez ensuite à la chambre des prophéties et utilisez le bâton sur l'autel pour retourner aux trois portes.

La cité souterraine

Avancez dans l'obscurité et prenez la porte à gauche avant de monter la pente. Récupérez les cadeaux, sortez et tournez à gauche dans les ténèbres. Utilisez le Flambeau, montez sur la hauteur puis descendez vers la gauche. Montez sur la hauteur où était le sniper, faites demi-tour et sautez à gauche. Sautez sur le tuyau puis en face vers la porte et progressez jusqu'à un endroit où vous pouvez utilisez la clé de l'ingénieur. Remontez les escaliers et utilisez les panneaux de contrôle pour monter. Traversez la cage métallique, montez encore et sautez sur la plate-forme en mouvement. Sautez ensuite par le trou dans le mur et suivez le couloir pour utiliser à nouveau la clé dans la pièce suivante. Montez en haut de la pièce grâce aux plates-formes et suivez le passage derrière l'ouverture. Descendez et prenez le passage de gauche dans la pièce au plafond de verre. Récupérez l'âme noire. Descendez, prenez la porte, descendez la pente puis traversez sur la gauche grâce à la corde. Prenez le passage de gauche, traversez la zone d'obscurité et remontez jusqu'à la deuxième salle des machines. Prenez l'ouverture à mi-chemin puis à droite à l'intersection jusqu'à une salle avec des lames tournantes. Tournez à gauche, descendez dans la salle de contrôle et utilisez la clé pour arrêter les lames puis passez la porte, tournez à gauche et suivez le passage. Montez les escaliers et récupérez le dernier Rétracteur puis retournez à la salle aux lames. Descendez, prenez une des sorties et ramassez l'âme noire puis remontez et passez la porte vers la zone du début. Retournez en arrière et cette fois utilisez la corde pour monter. Allez jusqu'à la porte et sautez sur la droite, passez la première porte puis utilisez la clé pour ouvrir la deuxième. Ouvrez aussi la porte suivante et montez vers le milieu de cette zone. Tournez à droite après le tuyau et sautez en face puis passez la porte. Montez sur la gauche grâce à la cage et sautez sur les caisses puis dans la salle suivante. Descendez, combattez votre adversaire au pied du pilier central et récupérez l'âme noire. Retournez ensuite à la cathédrale de la douleur grâce à votre ours et prenez l'arche avec une pique. Utilisez ensuite le Rétracteur sur le cadavre pour pouvoir continuer.

Mordant Street, Queens, New York

Prenez à gauche puis empruntez le passage de droite en haut. Prenez à droite puis à gauche et laissez disparaître un nouvel ennemi derrière la porte. Passez par la porte de gauche et récupérez une torche derrière les planches. Reprenez votre route et prenez le passage derrière les caisses. Traversez plusieurs pièces jusqu'à une caisse que vous devrez déplacer pour arracher les planches qui bouchent un nouveau passage. Descendez, passez par le plafond et prenez la porte au bout du passage après la pièce avec les chaises couvertes de peau. Suivez le passage à droite et poussez le bloc dans la pièce suivante pour continuer dans le couloir. Prenez la porte et passez les caisses dans le couloir puis brisez les planches pour suivre un nouveau passage. Appuyez sur le bouton derrière les planches suivantes, ressortez, sautez du balcon et prenez l'ascenseur jusqu'en haut. Sautez au bout à gauche et passez laporte puis prenez le couloir encore à gauche. Continuez jusqu'à un trou dans le mur et brisez les caisses pour passer. Récupérez le dernier accumulateur dans les pièces suivantes puis continuez jusqu'à une rivière de sang. Montez sur la cascade à gauche et avancez pour vous débarrasser enfin de votre adversaire. Comme d'habitude, récupérez le prisme et l'âme noire puis quittez la pièce par la droite. Utilisez le prisme pour ouvrir la porte et avancez pour retourner dans le bloc des machines.

Le bloc des machines

Avancez et montez la pente puis prenez à droite vers le troisième niveau. Tirez le levier et descendez tout en bas par les pentes. Passez par la corde et prenez l'ouverture de droite en bas puis suivez le passage et utilisez la Clé pour ouvrir les cages. Débarrassez-vous des créatures qui vous attaquent, récupérez l'âme noire et sortez par la petite porte à droite après la grande arche. Passez la salle et le pont puis prenez l'ouverture à droite dans le mur. Prenez la porte en face dans la pièce suivante et arrêtez le troisième piston grâce à la Clé et les panneaux sous les colonnes avec la combinaison trois, un, deux. Utilisez l'ours pour aller aux portes de Marrow et ouvrez la dernière Porte Coffin pour récupérer l'ultime âme noire (et une arme). Retournez devant les pistons avec l'ours et franchissez-les jusqu'à la pièce au fond. Suivez Luke jusqu'à la cage et passez jusqu'à la pièce centrale et combattez Legion. Déplacez-vous en cercles autour de lui et utilisez les deux Violators puis l'Enseigne si vous n'avez plus de munitions (ne tirez que quand il est en

face de vous). Insistez longtemps car il est assez difficile à vaincre et ... bon courage !

Shadowgate 64 : Trial of the Four Towers

© Kemco 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SORTIR DU LABYRINTHE

Pour trouver votre chemin dans le labyrinthe de la troisième tour, choisissez les statues dans l'ordre suivant : d'abord gauche, droite, puis la statue située au fond à droite, puis à droite, à gauche dans la salle de la grille, et enfin l'escalier.

PASSER LA SALLE DU GEÔLIER

Après avoir récupéré la bague rouge permettant de parler aux morts, allez voir le marchand et achetez-lui le violon ébéché grâce au trésor d'Aristolin. Entrez ensuite dans le bâtiment où se trouve le troubadour etouvrez la porte de droite pour trouver le geôlier. Dès que vous entrez dans la pièce, déposez le violon et cachez-vous dans le renfoncement à gauche. Vous pouvez ensuite passer derrière lui en toute tranquillité.

SOLUTION COMPLÈTE

GEOLE

Réveillez l'homme dans la cellule d'à-côté et parlez-lui. Allez récupérer la nourriture que vous apporte le geôlier, et mangez-la. Prenez l'os et déplacez la paille dans le coin de la geôle pour dégager une trappe. Equippez l'os dans votre inventaire et forcez la trappe. Vous pouvez à présent vous évader par les égoûts.

EGOUTS

Prenez l'entrée située sur votre gauche et avancez près de l'eau pour faire apparaître un spectre. Regardez par terre sur votre droite et récupérez la carte ancienne qui est un plan des lieux. Sortez dans le couloir et passez devant les barreaux de fer rouillés. Arrachez un des barreaux de fer et continuez vers l'entrée suivante. Avant de passer la porte, passez devant les caisses en direction du squelette. Vous approcher plus conduirait à une mort certaine. Revenez en arrière et preneez la dernière porte du couloir pour pénétrer dans une petite grotte. Le mur de pierre semble dissimuler une caverne, mais vous ne pouvez pas l'escalader. Revenez dans le couloir, et prenez l'avant-dernière entrée. Passez dans la salle adjacente où vous ferez tomber le gros pilier de pierre à l'aide de la barre de fer pour construire un pont de fortune. Passez de l'autre côté grâce au pont, et prenez le Journal à gauche du squelette. Sa lecture renforce le mystère émanant de cette pièce. La sortie vous emmène dans une sorte de couloir. La première porte est fermée ainsi que celle située au bout du couloir. Repérez l'emplacement du mur détruit, et récupérez la pioche située par terre sur la droite. Vous pouvez maintenant lutiliser pour escalader le mur de pierre dans la petite grotte. Repérez l'ouverture obstruée au plafond, et utilisez à nouveau la pioche pour monter à l'étage supérieur.

TOUR DISCIPLES SS1

Vous êtez à présent au premier sous-sol de la Tour des Disciples. Passez la porte, et longez le couloir. La première porte à gauche s'ouvre sur des vieilles étagères sur le point de tomber qui dissimulent un morceau de corde élimée enroulée. Emparez-vous en, puis passez par la porte de droite. Vous êtes dans une chambre hantée par le spectre d'une petite fille. Prenez la sculpture de fée sur l'étagère de droite, puis approchez-vous de la table pour localiser un

chausson gardé par une force mystérieuse. Sortez de la pièce, et passez la porte suivante située sur le mur de droite. Repérez la seconde porte fermée, et faites demi-tour. Montez l'escalier au fond du couloir pour atteindre le premier étage de la tour.

TOUR DISCIPLES 1er ETAGE

Ouvrez la porte pour pénétrer dans l'entrée principale de la tour. La double porte qui mène vers l'extérieur est fermée, de même que la porte au dragon scellée par un sort. Prenez la statuette d'elfe placée sur le bureau, puis dirigez-vous vers l'escalier. Lakmir fait une apparition. Prenez l'escalier pour monter à l'étage.

TOUR DISCIPLES 2ème ETAGE

Divers livres se trouvent dans cette bibliothèque. Vous pourrez récupérer et lire "Le combat final", "Du contrôle des dragons", ainsi que deux livres dont les pages sont vides. L'une des fenêtres donne sur l'extérieur, mais vous êtes trop grand pour sortir. Repérez son emplacement, puis passez la porte située à droite de la fenêtre. Vous trouverez dans cette salle les livres "Memorandum", "Les lois de la magie", et "Objets magiques", ainsi que le parchemin "Mémo du gardien". Prenez l'escalier pour atteindre le troisième étage.

TOUR DISCIPLES 3ème ETAGE

Vous vous trouvez face à trois portes. Prenez d'abord celle de droite pour trouver la sculpture d'homme-singe et la fiole "coucher de soleil liquide". La porte du milieu donne sur une grande salle où vous pourrez récupérer une pièce ancienne dans un coin, baissez-vous pour prendre le parchemin intitulé "Notes de cours" sous un banc, puis prenez le "livre des ordres" sur le bureau. Vous trouverez sur ce même bureau une statuette d'homme primitif, ainsi que le livre "Discours du seigneur Jair" par terre sur votre gauche. Ressortez de la pièce pour prendre la porte de gauche, et repérez l'étagère avec la statue d'homme. C'est le moment de consulter le "livre des ordres" pour déterminer les statues suceptibles de correspondre aux emplacements. Placez d'abord la statuette de la fée, puis de l'elfe, afin d'ouvrir un passage secret.

TOUR DISCIPLES 4ème ETAGE

Vous débouchez ensuite sur un couloir qui donne sur deux portes. La première permet d'accéder au dortoir dans lequel vous pourrez trouver un livre vide sur une table de chevet, ainsi qu'une flûte ornée de gravures ésotériques sur l'étagère du fond. Ressortez dans le couloir et passez l'autre porte. Cet autre dortoir dissimule un parchemin intilé "Lettre personnelle" dans un lit, ainsi que le "Journal d'un étudiant" sur une table de chevet. Celui vous apprend notamment que l'anneau bleu fait perdre la raison, que la cheminée n'a pas de raison d'être, et qu'il existe également un anneau rouge et un anneau vert. Vous pouvez prendre et lire le manuel intitulé "La maison de Dreslin" situé sur une autre table de chevet. Sur le dernier lit de droite, vous trouverez la "Missive personnelle". Vous devez maintenant redescendre au deuxième étage, là où vous avez localisé la fenêtre donnant sur l'extérieur. Montez sur l'escabeau, placez la corde en l'attachant à la sculpture, et utilisez la flûte magique afin de devenir suffisamment petit pour passer entre les barreaux. Descendez le long de la corde pour aboutir dans le cimetière, et utilisez à nouveau la flûte pour reprendre votre taille normale.

CIMETIERE

Inspectez rapidement les tombes et sortez par la porte.

CATHEDRALE

Vous êtes maintenant à l'extérieur de la cathédrale. Forcez la barrière de planches située à droite pour dégager l'accès à une nouvelle tombe. La double porte menant à l'extérieur étant fermée, entrez dans la cathédrale. Vous pouvez prendre la fiole jaune "Les larmes du dragon" près de l'ancien symbole de Lui. Repérez l'échelle de gauche, puis passez sous les arches de droite pour trouver une clé très ornée, une clé dorée, et une barre à mine près de l'étagère. La petite porte donne sur deux cercueils dont l'un peut être ouvert grâce à la clé dorée. Vous ne pouvez pas encore prendre le livre intitulé "Journal de famille" que la morte serre jalousement. Ressortez en direction du petit passage de droite, et prenez l'escalier qui descend. La porte est malheureusement fermée. Faites demi-tour jusqu'à l'échelle, et utilisez la barre à mine pour forcez le clou qui bloque la chaîne. Récupérez le clou par terre avant de prendre la nouvelle échelle en prenant garde de ne pas tomber, et vous arriverez sur le toit. Progressez en évitant les trous, et passez par la petite

fenêtre. Vous débouchez au deuxième étage de la tour de Lakmir.

TOUR DE LAKMIR 2ème ETAGE

Passez la porte et longez le couloir en direction de la porte de droite. Otez le couvercle du tonneau, et emparez-vous de la bouteille d'huile. Ressortez et prenez la porte en face, de l'autre côté du couloir, pour pénétrer dans la salle à manger. Approchez-vous de la cheminée, et retenez son emplacement avant de revenir dans le couloir. Descendez l'escalier pour voir apparaître Lakmir et descendre au premier étage.

TOUR DE LAKMIR 1er ETAGE

Passez par la porte du bas, puis ouvrez la pièce de droite. Prenez la tasse très ornée, le livre "Elixirs magiques", ainsi que le parchemin "Article d'un responsable". Ne partez pas sans récupérer la clé rouillée par terre derrière le pilier. Ressortez et pénétrez dans la salle en face. Vous trouvez le "Journal d'un adepte", le reçu, et une longue mèche de cheveu sur le bureau. La lecture de tous ses documents vous en apprend plus sur le fonctionnement de votre fiole Larmes de dragon. Retournez à présent à l'étage supérieur, et diluez des larmes de dragon dans le tonneau d'eau. Prenez un extrait de cette mixture dans la tasse que vous avez récupérée, et revenez dans la salle à manger pour jeter le contenu dans la cheminée. Le feu s'éteint et révèle l'emplacement d'une gravure étrange. Revenez au premier étage, et descendez à nouveau pour atteindre le 1er sous-sol.

TOUR DE LAKMIR SS1

Ouvrez la porte rouillée en utilisant l'huile, et entrez. Un long couloir s'offre à vous. Entrez dans la petite pièce, et récupérez le symbole en forme d'étoile sur la porte en métal. Remontez au deuxième étage afin de placer le symbole dans l'emplacement de la cheminée. En insérant les armoiries, la tour se met à trembler et les machineries se mettent en route. Faites demi-tour pour redescendre au 1er sous-sol. Vous pouvez maintenant ouvrir la petite porte de la machinerie et entrer dans le labyrinthe.

TOUR DE LAKMIR 3ème ETAGE

Approchez de la grille pour faire apparaître Lakmir, et touchez les statues de chevaliers dans l'ordre suivant pour trouver la sortie : d'abord gauche, droite, puis la statue située au fond à droite, puis à droite, à gauche dans la salle de la grille, et enfin l'escalier. Vous débouchez au quatrième étage.

TOUR DE LAKMIR 4ème ETAGE

Dans la salle de gauche, vous trouvez une machine étrange qui vous servira plus tard, une fiole étiquetée "Nectar de la forêt", et un "journal intime" rédigé par Lakmir lui-même. Fouillez maintenant la pièce de droite pour récupérer "l'élixir de nuit", la plume d'oie et le livre intitulé "Mémoires". Versez la fiole rouge dans la coupelle, ainsi que la fiole bleue. Le plafond se trasforme en nuit étoilée. Montez sur la chaise et examinez le plafond. Regardez le petit trou dans l'étoile rouge pour constater qu'il faut insérer une clé. Revenez dans la pièce précédente, et jetez la barre de fer dans la machine. Baissez-vous pour récupérer la clé toute neuve à l'extrémité droite de la machine. Vous pouvez maintenant l'insérer dans le plafond de l'autre pièce. La porte de la salle s'ouvre sur trois anneaux. Prenez-les, en sachant bien que les effets des anneaux bleus et verts sont néfastes. Enfilez l'anneau rouge pour voir apparaître Lakmir. Il vous explique que le pouvoir de l'anneau rouge fera apparaître les morts et disparaître les vivants à vos yeux. Vous pourrez l'oter et le remettre à tout moment. Après la cinématique, enfilez l'anneau rouge, et revenez au deuxième étage de la tour. Ressortez par la fenêtre et marchez sur le toit pour revenir dans la cathédrale.

CATHEDRALE

Grâce à l'anneau rouge, vous pouvez maintenant voir le spectre de la femme étendue dans le cercueil. Elle vous donne le pendentif et vous pouvez prendre le "journal de famille" en enlevant votre anneau. Utilisez la clé rouillée pour sortir par la petite porte. Vous êtes à nouveau dans les égoûts. Avancez jusqu'au squelette, et enfilez l'anneau rouge pour écouter l'histoire de Lucas. Allez maintenant dans le couloir pour examiner le squelette près de la grille, dans l'eau. Approchez-vous suffisamment pour parler au serviteur d'Aristolin et écoutez son histoire. Revenez dans la cathédrale, et sortez pour examiner la tombe qui était bloquée par des planches. C'est celle d'un ancien disciple de Lakmir.

CIMETIERE

Prenez maintenant la porte qui mène au cimetière, et examinez toutes les tombes. La tombe du fond est celle d'Aristolin. Repérez son emplacement pour y revenir plus tard. Repassez par la cathédrale pour accéder aux égoûts, et utilisez la clé rouillée pour entrer dans la Tour des Disciples.

TOUR DISCIPLES SS1

Ouvrez la porte, et rejoignez la chambre de la petite fille. Approchez du grand lit pour voir le spectre du grand-père de Kaitlin. Il vous donne la clé qui ouvre le portail près du cimetière. Faites demi-tour jusqu'aux égoûts et sortez par la porte de la cathédrale. Vous pouvez maintenant ouvrir le portail grâce à la clé du cimetière. Vous débouchez dans un village.

PARC

Prenez la porte blanche sur la gauche. Longez la ruelle jusqu'à la double porte sur la gauche. Entrez dans la cour et passez sous l'arche pour voir le spectre de Kaitlin. Elle vous demande de retrouver son chausson. Revenez dans le parc, et approchez-vous de la fontaine pour faire apparaître Lakmir. Vous pouvez ensuite ramasser une pièce près du tas de gravas. Ressortez dans la ruelle, et ramassez la pièce sur la gauche. Pénétrez dans les quartiers sorciers.

QUARTIERS SORCIERS

La première porte donne sur la zone de fouilles, la seconde est fermée, la dernière est condamnée. Faites demi-tour vers la première porte pour atteindre la première zone de fouilles.

ZONE DE FOUILLES 1

Prenez la porte et retirez votre anneau pour parler à Rastolin. Sortez de la pièce, et montez l'escalier pour récupérer le tableau et le livre intitulé "Pensées d'un fou". Descendez maintenant dans la zone de fouilles et parlez à l'homme en train de creuser. Remontez et passez la porte pour atteindre la seconde zone de fouilles.

ZONE DE FOUILLES 2

Descendez l'échelle de gauche et repérez les différentes entrées du souterrain. L'échelle suivante conduit à une autre entrée, et une nouvelle pièce sur le sol. Remontez pour constater que les grandes portes sont fermées, puis quittez la zone de fouilles. Prenez le passage situé tout de suite à gauche pour atteindre l'écurie.

ECURIE

Parlez à l'homme dans l'écurie, puis sortez. Passez par les doubles portes pour arriver aux portes du chateau.

PORTES DU CHATEAU

Parlez aux nains (otez votre anneau) qui interdisent l'accès au château, et prenez la petite porte. Parlez à l'homme qui garde la pièce pour obtenir divers renseignements. Vous pouvez trouver une autre pièce dans un coin. La porte mène dans un nouveau bâtiment.

PIECE DES VOLEURS

La pièce de gauche renferme une épée brisée posée sur le sol. La pièce suivante ne renferme rien d'utile. La porte en face donne sur les appartements du geôlier. Vous y reviendrez plus tard. Montez l'escalier, et entrez dans la pièce de gauche. Vous y trouvez le livre "Chroniques de la famille D'Narth", et pouvez parler au troubadour. Ecoutez patiemment chacune de ses chansons jusqu'à ce qu'il vous parle du violon ébréché du geôlier et vous donne une fleur. Sortez et fouillez la salle en face pour trouver le parchemin "pétition", la pierre précieuse et le plat décoré. Sortez du bâtiment et passez sous le tunnel.

RUE

Equippez-vous du collier de Jezibel et entrez dans l'auberge. Pour prouver que vous n'êtes pas un voleur, vous devez répondre à plusieurs questions concernant Saul. Les voici, avec les réponses correspondantes. "Comment s'appelle l'ami de Saul ?" : Lucas. "Que cherchait Saul ?" : de l'or et des joyaux. "Combien de temps après son départ est-elle morte ? " : quinze jours. Vous pouvez maintenant examiner la taverne. Allez voir la prophétesse qui vous demande de retrouver son frère Agaar. Acceptez de l'aider pour recevoir le globe magique. A l'étage, vous pouvez récupérer un "guide de voyage" dans la première chambre et un "journal de voyage" dans le couloir. Sortez de la taverne, et entrez dans l'échoppe de Festus. En entrant, il vous parle du violon du geôlier mais refuse de vous le vendre. Sortez de l'échoppe et longez le chemin vers le parc pour trouver une plante empoisonnée. Faites demi-tour et rejoignez à présent le cimetière en passant par la porte blanche.

CIMETIERE

Prenez la fleur et plantez-la sur la tombe d'Aristolin. Enfilez ensuite la bague rouge pour qu'il vous indique l'endroit où il a caché son trésor. Pénétrez dans la cathédrale pour atteindre les égoûts, et retrouvez le spectre du serviteur d'Aristolin. Celui-ci vous cède alors le trésor. Revenez alors dans l'échoppe de Festus, et montrez-lui le trésor. Il vous propose alors de choisir entre trois violons. Il est essentiel de choisir uniquement le violon ébréché. Si vous vous trompez, vous pourrez peut-être demander à Festus de vous échanger le mauvais violon contre le violon ébréché. Rendez-vous à présent dans la pièce des voleurs.

PIECE DES VOLEURS

Entrez par la porte de droite et approchez-vous du pupitre. Déposez le violon et cachez-vous dans le renfoncement juste à gauche. Pendant que le geôlier joue de son instrument, passez derrière lui, prenez la clé suspendue au mur et descendez l'escalier. Vous pouvez maintenant libérer Agaar. Tandis que le geôlier vous enferme, donnez le globe à Agaar pour qu'il lance un sort, et verrouillez la porte pour enfermer le geôlier dans la cellule. Vous devez maintenant revenir à la taverne.

RUE

Une fois de retour à la taverne, Agaar vous informe qu'il vient de libérer le sceau qui condamnait l'accès à sa maison. Vous la trouverez tout près de la zone de fouilles. Vous y trouverez un silex, une dent de dragon, un "journal de recherche" et une colonne de lit qui pourra vous servir de levier. Revenez ensuite dans la première zone de fouilles.

ZONE DE FOUILLES 1

Descendez l'échelle pour parler à l'homme qui creuse en contrebas, et donnez-lui la pièce ancienne. Il part en courant avec votre pièce, libérant l'accès à sa cachette. Vous y trouvez avec surprise le chausson de la fillette. Retournez dans le premier sous-sol de la Tour des Disciples pour parler au spectre du grand-père, et prenez le deuxième chausson. Il ne vous reste plus qu'à revenir voir Kaitlin près du parc pour qu'elle daigne regagner sa chambre, où vous reviendrez ensuite pour récupérer la Pierre de la Soif. Celle-ci vous permettra d'accéder à la Tour des Epreuves, en passant par le réservoir et la salle de contrôle de la profondeur de l'eau. Mais avant cela, vous devez trouver quelqu'un qui a déjà réussi à surmonter les épreuves de la tour. Prenez sans hésiter la direction du cimetière.

CIMETIERE

Enfilez la bague rouge pour parler à l'homme de la première tombe. Revenez voir ensuite l'ancien disciple qui a trahi (la tombe isolée près de la cathédrale) et purifiez son âme à l'aide de la fiole jaune. Il vous donne alors l'incantation pour pénétrer au réservoir : 'Nomain Ra !'. Rendez-vous sans plus atteindre à la seconde zone de fouilles pour atteindre le réservoir.

ZONE DE FOUILLES 2

Approchez-vous de l'eau du réservoir et utilisez la pierre de la soif pour faire baisser le niveau d'eau en prononçant l'incantation. Descendez au niveau inférieur en empruntant l'échelle, et utilisez l'échelle suivante pour accéder à la salle de contrôle du réservoir. Placez le levier sur l'extrémité de la machine, ce qui déclenchera une nouvelle intervention de Lakmir. Actionnez la première valve vers la gauche, et les deux autres vers la droite, puis poussez le levier. Nouvelle intervention de Lakmir, et le niveau de l'eau se met à baisser. Sortez de la zone de fouilles et passez la porte en bois

sur la droite. Empruntez le passage sombre, puis la double porte vers le parc. Vous pouvez maintenant descendre à l'endroit où se trouvait le fantôme de la petite fille. Passez la porte pour pénétrer dans la Tour des Epreuves.

TOUR DES EPREUVES SS1

Enfilez l'anneau des morts. Commencez par lire l'inscription, puis écoutez Lakmir. Derrière la porte, vous pourrez prendre le "journal d'un novice". Passez l'autre porte, et emparez-vous du livre intitulé "Rapport de la confrérie", par terre sous le tas de bois. Sur la table, le livre "Les écrits de Konnor" vous incite à nouveau à la lecture. Prenez enfin "Les épreuves du royaume", et sortez par la porte. Si vous portez l'anneau des morts, vous verrez apparaître dans cette nouvelle salle Nathor Dreslin. Quittez la pièce, et revenez à l'escalier.

TOUR DES EPREUVES 1E

Lisez l'inscription, puis inspectez les tableaux pour trouver un passage derrière celui du seigneur Jair. Malheureusement il n'y a rien. Inspectez alors celui de Nathor Dreslin, et baissez-vous pour actionner un commutateur. Passez de l'autre côté. Prenez les morceaux de puzzle, et lisez l'inscription. Vous devez maintenant reproduire les bonnes armoiries sur le mur. Consultez la dernière page du livre "La maison de Dreslin" pour trouver le modèle des armoiries. Placez d'abord la première tour, puis le dernier dragon, le premier dragon, et enfin la première pièce de puzzle. La porte s'ouvre. Vous devez maintenant répondre correctement à cinq questions aléatoires. Les voici avec leurs réponses associées. "Qui est depuis toujours le bon maître ?" : Lakmir. "Quelle est la patrie du seigneur Jair ?" : Westland. "Quel est le nom du maître de Dersius ?" : Aristolin. "Le dragon de la famille royale rugit-il ?" : Non. "A qui doit-on le bannissement du Maléfique ?" : Au Bâton des Temps. "Quel était le nom du premier dragon ?" : Bolhalor. "Combien de chemins mènent à la tour de la famille royale ?" : Deux. "Quelle magie est strictement interdite ?" : la magie de la Mort. "Quel est le symbole correspondant à un rang de sorcier ?" : l'Anneau du Royaume. "Quel anneau sert de punition à ceux qui désobéissent aux règles ?" : L'anneau vert. "Pourquoi la magie noire est-elle interdite ?" : car elle corrompt l'âme. "A quel espèce appartenait le dernier dragon ?" : Or. "Qui est le roi légitime de Kal Torlin ?" : Nathor Dreslin. Touchez la statue.

TOUR DES EPREUVES 2E

Vous voici au deuxième étage de la tour des épreuves. Vos commandes sont à présent inversées, et vous devez atteindre les statues en évitant les pièges. Vous pouvez enfiler l'anneau bleu pour retrouver les contrôles normaux. Pour la troisième statue, contournez la première statue que vous voyez, et faites le tour pour atteindre l'autre statue. Passez ensuite la porte.

TOUR DES EPREUVES 3E

Lisez l'inscription, et ne touchez surtout pas le premier chevalier ou il vous ramènerait au départ. Allumez la chandelle avec les silex, et prenez la bougie. Passez la porte. Vous devez arriver au bout du labyrinthe avant que la bougie ne s'éteigne. Tournez à gauche et allez au fond du couloir jusqu'aux escaliers. Avancez d'un pas, tournez à droite, et faites le tour pour actionner l'interrupteur. Revenez en arrière pour actionner un nouvel interrupteur près des escaliers que vous venez de prendre. Empruntez le passage nouvellement ouvert et actionnez le nouvel interrupteur. Revenez à l'interrupteur que vous avez actionné en premier et passez la porte à côté. Suivez le chemin jusqu'à l'échelle, puis continuez jusqu'à l'interrupteur situé dans la première alcôve sur la gauche. Actionnez-le, puis passez devant la statue et descendez le long de l'autre échelle. Passez la porte de droite puis la suivante, et actionnez l'interrupteur sur la droite. Faites demi-tour et prenez la porte de droite. Passez l'autre porte, et montez l'échelle. Actionnez l'interrupteur de la dernière alcôve (celui que vous aviez actionné précédemment). Faites le tour, tournez à droite, et descendez l'échelle. Avancez, tournez à droite, et actionnez l'interrupteur à côté de la porte. Tournez-vous et remontez l'échelle d'où vous venez. Actionnez à nouveau l'interrupteur de l'alcôve, et descendez l'échelle qui vient d'apparaître. Passez la porte de droite, puis la suivante, puis tournez à droite et montez les escaliers. Ouvrez votre inventaire et placez la bougie sur le chandelier, puis passez la porte.

TOUR DES EPREUVES 4E

Lisez l'inscription. Sa lecture vous donne la solution de l'énigme. Vous devez passer à travers le miroir de droite en marchant à reculons. Emparez-vous de l'anneau du royaume et passez-le à votre doigt. En marchant sur le socle blanc, vous serez ramené au premier étage de la tour où Lakmir vous attend pour vous féliciter. Quittez la tour.

VILLAGE

Quittez le réservoir puis la zone de fouilles, et passez la double porte du parc. Allez à droite, passez devant l'auberge et poursuivez jusqu'aux grandes portes marrons. Vous êtes à nouveau dans la tour des Disciples.

TOUR DES DISCIPLES 1E

Allez vers la porte de droite, ornée d'un dragon, et entrez grâce à l'anneau du royaume. Prenez la flûte du dragon et sortez de la tour. Prenez la porte en face de vous pour vous retrouver devant la porte du château. Traversez l'écurie et continuez jusqu'à la seconde zone de fouilles. Approchez-vous de la dernière tour en prenant garde à ne pas tomber, et utilisez la flûte du dragon pour entrer.

TOUR DU DRAGON

Suivez le chemin jusqu'à ce que vous trouviez une porte sur la gauche. Prenez le livre intitulé "Le dernier dragon", et descendez l'échelle. Emparez-vous de l'oeil du dragon sur la table de gauche, et ressortez en empruntant l'échelle. Passez la porte et suivez le chemin jusqu'à la statue de dragon dorée. Placez la dent de dragon pour voir apparaître des escaliers. Allez-y et poursuivez le long du chemin. Une fois au bout, prenez le livre "Paroles de D'Narth" et enfilez l'anneau des morts. Parlez au spectre de D'Narth qui se trouve près du lit, et sortez les cheveux de géant de votre inventaire pour les placer sur l'instrument de musique. Reparlez à D'Narth et écoutez sa musique. Passez la porte nouvellement ouverte, et actionnez les ailes des statues dans l'ordre suivant pour reproduire la musique que vous a jouée D'Narth. Allez vers la statue située en haut à gauche par rapport à la porte, et actionnez l'aile de droite. Allez ensuite vers la statue en haut à droite par rapport à la porte, et actionnez l'aile de gauche. Puis allez vers la statue en bas à gauche et actionnez l'aile de gauche. Enfin, allez vers la statue située en bas à droite, et actionnez l'aile de droite. Un nouveau passage s'ouvre. Lakmir fait une nouvelle apparition, et vous réaalisez avec stupeur que vous vous trouvez face au dernier dragon. Enfilez l'anneau du royaume et emparez-vous du Bâton des Temps. Le dragon s'éveille et vous emmène devant l'écurie.

ECURIE

Les gardes sont à vos trousses. Vous allez créer une diversion en mettant le feu à l'écurie en utilisant le silex sur le contenu de la mangeoire. Vous pouvez maintenant passer par la double porte qui mène à l'entrée du château. Allez voir l'homme sur la droite et donnez-lui le collier de Jezibel. Il vous révèle alors sa véritable identité et vous laisse entrer.

CHAMBRE PRISON

Belzar s'affaire dans la pièce du fond, mais n'allez pas le voir ou il vous tuerait. Placez l'oeil du dragon sur le Bâton des Temps au centre de la pièce, et assistez à la mort de Belzar. Lorsque vous aurez repris connaissance, Lakmir fera une dernière apparition. Sortez par l'ouverture, et rendez-vous au parc. Mettez l'anneau du royaume, et placez le Bâton des Temps dans les mains de la statue du seigneur Jair. Donnez-lui enfin l'anneau du royaume et admirez la séquence de fin.

SimCity 2000

© Electronic Arts / Maxis 1998

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLE MAP

Appuyez sur C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, C-Haut, C-Droite, C-Gauche, C-Bas, et Start à l'écran titre pour commencer sur une nouvelle map avec $5,000,000.

SimCity 64

© Nintendo / HAL Laboratory

AVOIR $999,999

Cette astuce ne concerne que la version japonaise du jeu et fonctionne avec le 64DD. Sélectionnez une partie en Free Mode et choisissez une map du répertoire "Omakase" sur le 64DD. Entrez le mot « Sanga » en katakana comme nom de ville, puis sélectionnez le niveau de difficulté le plus facile.

Sin and Punishment

© Nintendo / Treasure

+ D'INFOS FORUM

SOUND TEST

Terminez le jeu dans le mode de difficulté le plus facile pour débloquer le mode Sound Test qui permet d'écouter les musiques du jeu sur l'écran de configuration.

MODE DIFFICILE

Pour obtenir le niveau de difficulté le plus difficile, vous devez compléter le jeu en mode Normal.

Snowboard Kids

© Atlus 1998

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGE SECRET

A l'écran principal, faites : Bas, Haut, C-Bas, C-Haut, C-Bas, C-Haut, L, R, Z, C-Gauche, C-Droite, Haut, B, C-Droite, C-Gauche, Start.

Snowboard Kids 2

© Atlus 1999

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC MR PENGUIN

Battez Mr Penguin pendant la saison d'entraînement afin de le rendre accessible dans le choix des personnages.

TOUS LES PERSONNAGES, TOUTES LES COURSES, TOUS LES SNOWBOARDS

A l'écran titre, faites : Z, B, C-Haut, Bas, Gauche (Stick analogique), Droite (Stick analogique), Haut, R, Z, A.

South Park

© Acclaim / Iguana Entertainment

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran Enter Cheat, entrez l'un des codes suivants. Puis, au cours du jeu, faites une pause et activez-les.

ASSMAN	Invincibilité
BOBBYBIRD	Tous les codes activés
FATKNACKER	Toutes les armes
FATTERKNACKER	Munitions infinies
MEGANOGGIN	Grosses têtes
OMGTKKYB	Tous les personnages multi-joueurs
PLANEARIUM	Noir et blanc
SCREWYOUGUYS	Voir les crédits
THEEARTHMOVED	Choix du niveau

ALLWOMAN	Mrs Cartman
CHEATINGISBAD	Mr. Mackey
CHECKATACO	Wendy
DOROTHYSFRIEND	Mr. Garrison
ELVISLIVES	Bar Brady
FISHNCHIPS	Pip
GOODSCIENCE	Mephisto
HAWKING	Ned
KICKME	Ike
LOVEMACHINE	Chef
MAJESTIC	Alien
OUTRAGE	Big Gay Al
PHAERT	Phillip
RAFT	Terrance
SLAPUPMEAL	Starvin Marvin
STARINGFROG	Jimbo
VEGGIEHEAVEN	Skinny

South Park Chef's Luv Shack

© Acclaim 1999

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX MINI-JEUX

Jouez avec Cartman pour avoir accès au Rodéo et au Beefcake.

South Park Rally

© Acclaim / Tantalus Media 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Terminez le mode championnat sans utiliser de bonus pour avoir accès à tous les cheats.

OPTIONS BONUS

Courses aléatoires

Terminer le mode championnat pour déverrouiller cette option.

Points de contrôle aléatoires

Terminer le mode championnat pour déverrouiller cette option.

Test son

Terminer le mode championnat pour déverrouiller cette option.

Space Invaders

© Activision / Z-Axis 1999

+ D'INFOS FORUM

MODE CLASSIQUE

Ce mode de jeu apparaîtra dans les options lorsque vous aurez terminé le jeu en mode Normal.

MODE MANIAQUE

Terminez le jeu en mode Expert pour débloquer ce nouveau mode dans les options

Space Station : Silicon Valley

© Take 2 Interactive / Rockstar North 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites l'une des manipulations suivantes. Si elle a réussi, vous entendrez un signal sonore de confirmation. Faites alors une pause ou quittez la partie et allez faire votre choix dans l'écran de sélection des modes :
Z, Bas, Haut, L, Droite, L, Gauche, Droite : Personnage déformé
Haut, L, Z, Bas, Gauche, Z, Bas, Haut : Caméra de travers
L, Bas, Z, L, Bas, Haut, L, Gauche : Caméra à l'envers
Haut, Bas, L, Z, Bas, C-Gauche, Z, Bas : Niveau Jungle
Haut, Bas, Z, L, Bas, C-Droite, Z, Bas : Niveau Glace
Haut, Bas, L, Z, Bas, Haut, Z, Bas : Niveau Europe
Haut, Bas, L, Z, Bas, Gauche, Z, Bas : Niveau Désert
Haut, Bas, L, Z, Bas, Droite, Z, Bas : Niveau final

NIVEAU BONUS ASTEROIDS

A l'écran de sélection du jeu de sauvegarde, faites : Bas, Haut, Z, L, Bas, Gauche, Z, Bas. Un signal sonore vous indiquera que le code a bien été activé. Alors, choisissez un jeu de sauvegarde et appuyez sur Gauche.

SÉQUENCE D'INTRODUCTION DIFFÉRENTE

Appuyez sur les boutons A et B, et maintenez-les enfoncés pendant que vous allumez la Nintendo 64. Vous pourrez alors voir deux séquences d'introduction différentes.

Spider-Man

© Activision / Neversoft 2001

+ D'INFOS FORUM

TOILE INFINIE

Entrez le code suivant : STICKYSTUF à l'écran des codes pour pouvoir utiliser la toile indéfiniment.

CHEAT MODE

TRUBLEVR Tout débloquer
COV VIEW Toutes les couvertures de jeu
WHOSINTGM Galerie complète
HELP ME Le plein de vie
TURTLE Invulnérabilité
LVLSKIPPER Sélection du niveau et nouveaux costumes
LISTEN Sound Test
STICKYSTUF Toile illimitée
DA CLONE Costume Ben Reilly
POWCOSMIC Costume Captain Universe
MISTERMJ Costume Peter Parker
GTATNKFST Costume Quick Change Spidey
SPID INRED Costume Scarlet Spidey
SPTWOKNN Costume Spider-Man 2099
LIMITED ED Costume Spidey Unlimited
SYMBSPID Costume Symbiote Spidey
CLTTHMALL Tous les Comic Books
SMESTORY Tous les Slide Shows

St. Andrews Golf

© Seta Corporation

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAU COSTUMES

Lorsque vous êtes sur le Tee du premier trou, appuyez sur C-Haut, C-Bas, C-Gauche ou C-Droite pour changer de costume.

CHANGER DE TAILLE

Eclairer un personnage sur l'écran de sélection, maintenez C-Haut + C-Bas + C-Gauche + C-Droite et appuyez sur A pour pouvoir modifier la taille de votre golfeur.

Star Soldier : Vanishing Earth

© Electro Brain / Hudson Soft

+ D'INFOS FORUM

CHANGER LE FOND D'ÉCRAN

Vous pouvez modifier le fond d'écran lors du choix du mode de jeu en terminant le jeu en mode de difficulté Débutant.

NOUVELLES OPTIONS DE JEU

Terminez le jeu en mode de difficulté Normal pour débloquer ces nouvelles options.

Star Wars : Rogue Squadron

© Nintendo / LucasArts 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

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

ACE	Augmente la difficulté
BLAMEUS	Voir la photo des concepteurs du jeu
CHICKEN	Appuyez sur L pour manoeuvrer la tête du AT-ST, A pour accélérer et B pour tirer.
CREDITS	Nouveaux crédits
DEADDACK	Choix du niveau (dont 3 niveaux bonus)
DIRECTOR	Voir les séquences intermédiaires (dans l'écran Showroom).
FARMBOY	Faucon Millennium
HARDROCK	Nouvel écran-titre
IGIVEUP	Vies infinies
KOELSCH	Conduire une cadillac (elle se trouve à la place du V-Wing)
MAESTRO	Test musical. Allez dans Showroom à partir du menu des options.
RADAR	Affiche les différences d'altitude en changeant de couleur
TIEDUP	Tie Interceptor derrière le Faucon Millennium en appuyant sur Haut (tapez auparavant FARMBOY)
TOUGHGUY	Tous les power-ups

CODES ACTION REPLAY (US)

8010CA32 0008	Armes infinies
80130B10 0008	Vies infinies
80130B85 0063	99 morts
80130B86 0063	99 sauvegardes
80130B4D 007E	Tous les niveaux, tous les vaisseaux
81137E7C 4316	Santé infinie

PILOTER UN NABOO STARFIGHTER

Entrez en guise de mot de passe, le code HALIFAX?. Ignorez le signal sonore vous disant qu'il est incorrect. Entrez alors le code !YNGWIE!. Ignorez à nouveau le signal sonore. Un Naboo Starfighter du film "Star Wars : Episode 1 - La Menace Fantôme" sera désormais disponible pour toutes les missions qui ne nécessitent pas de Snowspeeder. Sur l'écran de sélection du vaisseau, vous pourrez le trouver à gauche du X-Wing.

AVOIR LE NABOO STARFIGHTER

Dans le menu des options, entrez le mot de passe HALIFAX? puis !YNGWIE!. Commencez une partie et vous aurez le Naboo Starfighter.

Star Wars : Shadows of the Empire

© Nintendo / LucasArts 1997

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR L'ÉPÉE LASER

Lorsqu'on vous demande d'entrer votre nom, saisissez : Jabba et mettez le niveau de difficulté à Jedi.

VOIR LA FIN DU JEU

Au lieu d'entrer votre nom, saisissez xCREDITS (où x représente un espace).

TROIS DERNIERS CHALLENGE POINT DU ORD MANTELL JUNKYARD

Lorsque que vous êtes à IG-88, montez sur la butte de débris et vous prendrez un des 3 derniers Challenge Point. Sautez sur le pont et virez à droite. Continuez tout droit et vous verrez 2 bacs de lave. Allez vers celui de droite et penchez-vous : vous apercevrez un Invincibility et l'un des deux derniers Challenge Point. Re-sautez sur le pont et allez vers le bac à lave. Penchez-vous et vous verrez le dernier Challenge Point du tableau. N'oubliez pas de sauter dans les bacs à lave pour prendre les 2 derniers Challenge Point.

Star Wars Episode 1 : Battle For Naboo

© LucasArts

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Dans le menu des options, entrez l'un des codes suivants. Un signal sonore vous confirmera que vous l'avez correctement saisi :

ADEGAN	Blasters plus puissants
BADTEMPR	Bonus niveau 3
BOOM!?	Bombes plus puissantes
BYENABOO	Bonus niveau 1
CANTMISS	Missiles et torpilles à têtes chercheuses
DRJEKYLL	Caméra folle
DROIDEKA	Boucliers avancés
EOCOAROS	Voiture
EWERDEAD	Un seul tir pour tuer
KOOLSTUF	Images du jeu
LCK&LOAD	Arme secondaire double
LEC&FIVE	Bonus niveau 2
LOVEHUTT	Voir l'équipe de développement
MEMEME!	Voir les crédits
NASTYMDE	Mode expert
NOT&DEAD	Super boucliers
OVERLOAD	Tous les upgrades
PATHETIC	Vies infinies
RUAGIRL?	Vaisseau rose
RHUBARB!	Speeder des marais
SIENAR&!	Infiltrator Sith
TALKTOME	Commentaire des développeurs sur chaque niveau
TOOWEAK	Tous les niveaux
WAKAWAH!	tous les vaisseaux
WAKEUP	Concert
&OVRKILL	Missiles à fragmentation à têtes chercheuses
&&A!AT	AAT
?NUNAPWR	Missiles plus puissants

NIVEAUX SECRETS

Federation Secrets :
Terminez tous les niveaux avec la médaille de bronze.

Coruscant Encounter :
Terminez tous les niveaux avec la médaille d'argent.

Dark Side :
Terminez tous les niveaux avec la médaille d'or.

NOUVEAUX OBJETS

Bombes

Vous les trouverez dans le niveau "Glacial Grave", près de la rivière qui mène au hangar.

Missiles

Dans le niveau "The Smugglers Alliance", aidez les civils et protégez le Speeder qui vous montrera ensuite où se trouvent les missiles.

Torpilles

Allez vers le nord-ouest de la première bataille dans le niveau "Borvo the Hutt", et récupérez les torpilles dans le village.

Lasers à tir rapide

A la fin du niveau "Sanctuary", vous trouverez le laser à l'intérieur du volcan.

Missiles à tête chercheuse

Dans le second niveau secret, allez à droite pour trouver un bâtiment. Sautez dans le trou et tournez à gauche avant l'embranchement pour localiser les missiles.

Star Wars Episode I : Racer

© Nintendo / LucasArts 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sélectionnez une entrée d'un nom vide, maintenez Z enfoncé et entrez l'un des codes suivants tout en appuytant sur L à chaque lettre. Ne prêtez pas attention au fait que vous pouvez normalement saisir seulement 3 lettres. Après avoir saisi chacune des lettres, elles devraient apparaître dans le coin en bas à gauche de l'écran. Puis sélectionnez "End", et appuyez sur L, puis A. Enfin, débutez une partie, faites une pause et : Haut, Gauche, Bas, Droite pour accéder au cheat menu. Là, activez l'option correspondante.

RRCYYUN	Personnage Cy Yunga
RRDUAL	Mode 2 manettes (branchez la manette 2 dans le port 3)
RRJABBA	Invincibilité
RRJINNRE	Personnage bonus
RRTHEBEAST	Mode mirroir

NOUVEAUX PILOTES

Finissez premier au circuit et dans le mode indiqué afin d'avoir accès au nouveau pilote correspondant :

Pilote	Circuit	Mode
Aldar Beedo	Beedo's Wild Ride	Amateur
Ark Bumpy Roose	Bumpy's Breakers	Semi-pro
Ben Quadinaros	Inferno	Invitation
Boles Roor	Zugga Challenge	Semi-pro
Bozzie Baranta	Abyss	Invitation
Bullseye Navior	Sunken City	Semi-pro
Clegg Holdfast	Aquilaris Classic	Amateur
Fud Sang	Vengeance	Amateur
Mars Guo	Spice Mine Run	Amateur
Mawhonic	Andobi Mountain Run	Galactique
Neva Kee	Baroo Coast	Semi-pro
Ratts Tyerell	Howler Gorge	Semi-pro
Sebulba	Boonta Classic	Galactique
Slide Paramita	AP Centrum	Invitation
Teemto Pagalies	Mon Gazza Speedway	Amateur
Toy Dampner	Executioner	Galactique
Wan Sandage	Scrapper's Run	Semi-pro

INSULTES

Avant de commencer une course, mettez en surbrillance START RACE. Maintenez enfoncé le bouton Z et appuyez sur A. Alors, au début de la course, vous verrez votre personnage et son adversaire s'insulter.
Pendant la course, appuyez deux fois sur le bouton R pour voir votre personnage insulter son opposant.

CHEAT MODE GÉNÉRAL

Choisissez le mode tournoi et une sauvegarde vide. Quand vous allez entrer votre nom, maintenez le bouton Z enfoncé et faites avec la touche L le code RRTANGENT. Recommencez avec le nom : ABACUS. Ensuite tapez votre véritable nom et débutez une partie. Désormais, au cours du jeu, faites Start et avec la croix directionnelle : Haut, Gauche, Bas, Droit. Vous verrez aparaître un nouveau menu. Ouvrez-le pour accéder à tous les cheats.

PILOTE AUTOMATIQUE

Activez les cheats puis appuyez sur R puis Z pour activer le pilote automatique.

Starcraft 64

© Nintendo / Blizzard Entertainment

+ D'INFOS FORUM

TOUT ACHETER

Appuyez simultanément sur Z + R pour afficher un menu avec les unités aériennes et terrestres, constructions avancées ou pas, les upgrades et les recherches.

ARGENT ILLIMITÉ

Appuyez successivement sur C-haut, C-gauche, C-droite et C-bas.

CONSTRUIRE RAPIDEMENT

Appuyez sur B le plus rapidement possible sur un bâtiment pour accélérer sa construction.

GOD MODE

Vous devez compléter le dernier challenge du troisième épisode (Protoss) pour débloquer ce mode spécial.

Starshot : Panique Au Space Circus

© Infogrames 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez sur Start pour mettre la pause. Placez-vous sur Continuer et appuyez simultanément sur C-Haut et C-Bas. Placez-vous ensuite sur Commencer une autre partie et appuyez encore sur C-Haut et C-Bas. Placez-vous maintenant sur Options et appuyez sur C-Droite et A pour afficher le menu Warp++. Placez-vous dessus et appuyez sur C-Haut et Start pour faire apparaître le menu Master Warp. Entrez dans ce menu où vous pourrez choisir votre niveau, activer les tirs infinis, l'invincibilité, le vol infini etpleins d'autres choses encore.

Stunt Racer

© Midway / Boss Game Studios

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Ces codes sont à faire pendant le jeu sur la deuxième manette :

Argent infini

B, Z, Z, B, Haut, C-Bas, Z, Start

Vue de dessus

Haut, Haut, Haut, A, Gauche, A, A, A

Effet de flou

B, Gauche, Haut, Droite, Droite, Droite, A, Start, Start, Z, Droite, A, Haut, Z, C-Bas, Start

NOUVEAUX VÉHICULES

Snowboard racer

Entrez BUCKYB comme nom de joueur

Milk truck

Entrez MOOOOO comme nom de joueur

Super Bowling

© Tommo / Athena

+ D'INFOS FORUM

TOUJOURS FAIRE UN STRIKE

Cette astuce ne fonctionne que sur les pistes River et Garage.
Choisissez Dot et placez les deux flèches le plus à droite possible. Réglez la vitesse au maximum et ne stopper pas la jauge de précision. Ainsi, vous ferez un strika à tous les coups.

Super Mario 64

© Nintendo 1997

MONDE TREMPÉ-SÉCHÉ

Dans le monde Trempé-Séché, vous pouvez faire varier le niveau de l'eau en fonction de l'endroit où vous rentrez dans le tableau. Plus vous sauterez haut, plus le niveau de l'eau sera élevé.

GAGNER DES VIES

1ère méthode

Dans les niveaux ou dans la cour du chateau, montez aux arbres ou frappez certains papillons et vous gagnerez des vies.

2ème méthode

Quand vous êtes dans la cour du chateau, avancez jusqu'au pont en pierre. Juste avant, tournez sur la gauche. Vous verrez quelques arbres. Montez sur l'un d'eux et faites le poirier (stick multidirectionnel en haut), vous obtiendrez une vie. Maintenant, allez dans le hall d'entrée, puis retournez au même arbre. Refaites le poirier et vous obtiendrez encore une vie. Vous pouvez renouveler cette opération autant de fois que vous le voulez.

OBTENIR 100 VIES

Quand vous avez 120 étoiles, allez sur la plate-forme près de la plage. Il n'y aura plus de grille. Sautez dans le canon. Visez au-dessus du château. Allez parler à Yoshi et il vous donnera 100 vies.

HORLOGE MAGIQUE

Après avoir réussi à obtenir 70 étoiles, vous aurez accès à une nouvelle pièce et vous y verrez une horloge. Au lieu de sauter à l'intérieur tout de suite, attendez que l'aiguille soit pointée à 12, puis sautez. Tout sera immobilisé !

INVERSER LE COMPTEUR DU NOMBRE DE VIES

Entrez dans un niveau où se trouve Bowser. Rendez-vous jusqu'à lui, mais au lieu de le tuer, évitez ses attaques de flammes. A chaque fois qu'il crachera du feu, il laissera tomber des pièces de monnaie. Ramassez-les jusqu'à ce que vous que vous en ayez 1 000. Un "M"devrait alors apparaître à côté du nombre de vies.Sortez du niveau en question. Maintenant, à chaque fois que Mario perdra une vie, son nombre de vies augmentera au lieu de baisser. Attention, de même, si vous obtenez une vie supplémentaire (1-up), vous perdrez en fait une vie. Sachez ausi que vous ne pourrez garder ce truc en mémoire. Si vous recommencez une partie,vous devrez répéter ces manoeuvres.

ETOILE SECRÈTE DU CHÂTEAU

Lorsque vous entrez dans la salle du niveau 3 (baie des pirates), regardez vers la droite (avant l'aquarium des poissons). Vous verrez un carré noir. Entrez dedans : vous vous retrouverez dans une salle remplie d'eau. Prenez les 8 pièces rouges et vous trouverez une étoile secrète au centre de la pièce. Dans l'autre carré noir (à gauche), vous trouverez une vie.

ETOILE FACILE

Allez dans les sous-sols du château, et passez la porte marquée d'une étoile à la droite du tableau représentant des flammes. Dicutez avec le champignon, et vous obtiendrez une un étoile supplémentaire.

NE PAS SE FAIRE MAL EN TOMBANT

Si vous tombez de haut, appuyez sur Z juste avant de toucher le sol. Vous ne perdrez même pas un seul point d'énergie.

LES INTERRUPTEURS

L'interrupteur bleu

Pour le trouver, à l'entrée prenez la porte qui mène au sous-sol. Allez jusqu'au tableau de feu, prenez à droite et entrez par la deuxième porte. Vous vous trouverez devant un endroit inondé et vous remarquerez deux piliers. Enfoncez-les avec l'attaque Rodéo. L'eau se vide et vous pourrez apercevoir une porte, passez par celle-ci et avancez vers la droite, rentrez dans le trou et continuez dans le niveau.
Remarques : Récupérez les 8 pièces rouges et vous gagnerez une étoile. Le passage des plates-formes est assez difficile, un conseil : sautez juste avant que la plate forme ne se retourne.

L'interrupteur rouge

Pour trouver cet interrupteur, il faut avoir un peu de chance, sauf si vous avez l'astuce suivante. Vous ne le trouverez qu'à partir de 10 étoiles. Au tout début par-terre (à l'entrée du château) vous verrez une étoile : placez-vous dessus. Puis, dirigez la caméra vers le haut. Enfin, appuyez sur l'interrupteur rouge.

Remarque : Récupérez les 8 pièces rouges et vous gagnerez une étoile.

L'interrupteur vert

Vous le trouverez dans le Niveau 6 (Caverne Brumeuse), allez chez le monstre du Lochness (Gros bibi). Pour arriver à lui, prenez le chemin de gauche, faites un super saut, passez par la porte, descendez par la plate forme et suivez le chemin brun clair. Vous devrez nager et monter sur lui, et faire un attaque Rodéo pour qu'il baisse la tête. Montez sur sa tête et dirigez-le vers la porte du fond. Tombez dans le trou noir et allez à gauche. Appuyez sur l'interrupteur vert. Remarques : Récupérez les 8 pièces rouges et vous gagnerez une étoile. Ne vous laissez pas emporter sinon vous vous retrouverez dehors. Mario métal ne sait pas nager et va au fond de l'eau (prenez-le pour chercher les pièces rouges au fond). Dans ce niveau il vous aidera à appuyer sur l'interrupteur ! sous l'eau (chez Gros bibi) ; bien sur il faut être rapide.

CONTRÔLER LA CAMERA DE FIN

Lorsque vous aurez détruit le troisième Bowser, branchez une manette dans le port 2, puis activez la camera avec le Joystick.

CODES ACTION REPLAY

Vies infinies

```
8033B21D 0064
```

Energie et souffle infinis

```
8133B21E 08FF
```

Debug Mode

```
A032D598 0001
```

Afficher le Sound Display

```
A032D594 0001
```

Utiliser les casquettes spéciales sans limitation de temps

```
8133B226 FFFF
```

Enlever la barre d'énergie de l'écran

```
803325F4 0001
```

Mario est invisible

```
8033B220 0020
```

Mario court à l'envers

```
8033B3BE 0080
```

Pour marcher en haut des collines

```
A1253DAC 0000
A1253DAE 0000
A1253DB0 0000
A1253DB2 0000
```

COUP DE PIED

Appuyez sur Z + B quand vous courrez pour donner un coup de pied.

SOLUTION COMPLÈTE

Coups de pouce

LES VUES

Vous n'avez pas moins de cinq boutons pour contrôler les vues à tout instant: les quatre boutons "contrôle" et le bouton R. Le bouton du bas permet d'avoir une vue plus éloignée, celui du haut permet d'examiner les alentours et les deux derniers permettent de décaler la vue sur les côtés. La vue Lakitu normale est tout à fait jouable mais la vue plus éloignée permet d'avoir une meilleure vision d'ensemble lors des passages difficiles. N'hésitez pas à les utiliser au maximum pour surmonter les multiples passages qui feront appel à votre précision.

LE PLAN

En appuyant sur start dans un niveau, vous ferez en général, apparaître la carte du niveau. Ceci vous assurera une bonne vision globale, très utile pour résoudre les énigmes.

LES SAUTS

*Le saut en longueur: avant, Z, A
Il permet d'aller plus vite et surtout de sauter au-dessus des précipices. Abusez-en!
*La glissade: avant, Z, B (petite glissade: Z+B)
C'est l'attaque la plus sûre et la plus dévastatrice.
*Le triple saut:
Il suffit d'enchaîner trois sauts rapidement et en avançant; le troisième permettra d'atteindre les endroits les plus inaccessibles.
*Le saut périlleux arrière: arrière, avant, A
Il est très utile et permet de monter très très haut.
*Le salto arrière: Z+A
Pratique pour monter sur des blocs pas trop élevés.

LES 100 PIECES

Si vous récoltez cent pièces d'un coup dans chacun des mondes, une étoile apparaîtra. Cela vous fera donc au total quinze étoiles supplémentaires. Mais cette quête n'est pas toujours facile. D'une manière générale, détruisez tous les

ennemis (les goombas géants à l'aide de l'attaque rodéo dans l'île Grand-Petit, et même les cactus et les plantes carnivores); ramassez toutes les pièces (jaunes, rouges et surtout les bleues); détruisez les caisses et n'hésitez pas à rentrer dans les sous-niveaux de chaque monde.

BOWSER

Vous devrez le vaincre au cours de trois confrontations. A chaque fois, attrapez sa queue avec B et faites-le tournoyer avant de le lancer sur une boule hérissée de pics lorsqu'il aura pris de la vitesse. Pour attraper sa queue facilement, mettez vous loin pour qu'il vous charge et lorsqu'il glisse pour freiner faites un saut périlleux arrière pour l'éviter; enfin, saisissez-vous de sa queue de lézard.

Solution complète

NIVEAU 1 - BATAILLE DE BOB-OMB

C'est dans le premier monde , relativement simple en comparaison des autres, qu'il vous faudra apprendre à contrôler parfaitement votre personnage. Entraînez-vous dès maintenant au saut en longueur, à l'attaque rodéo, et surtout au contrôle des vues pour ne pas vous laisser surprendre par les perspectives.

Etoile 1 - Roi Bob-Omb du sommet
Un niveau d'entraînement pas si facile que ça puisqu'il vous faudra parcourir un chemin relativement long avant d'atteindre le sommet. Sautez par-dessus les boulets et n'oubliez pas le raccourci dans la montagne (un renfoncement qui vous téléportera plus loin). Attrapez le roi Bob-Omb par derrière avec le bouton B et lancez le sur le sol, ceci trois fois de suite.

Etoile 2 - Course contre Koopa Rapido
Reprenez exactement le même chemin (ne cherchez pas à suivre Koopa) en essayant d'aller le plus vite possible. Au début faites un maximum de sauts en longueur, puis prenez le chemin des boulets.

Etoile 3 - Canon vers l'île perchée
Parlez aux Bob-Ombs roses pour qu'ils vous installent des canons. Prenez celui qui est assez haut dans la montagne ou le premier avec les Bob-Ombs et visez juste au-dessous de l'arbre. L'étoile est dans le bloc jaune.

Etoile 4 - Les huit pièces rouges
La première est au-dessus des plate-formes jaunes et grises. Juste avant la grille, passez à gauche sous le pont pour trouver la seconde. Prenez la troisième sur le piquet du sauvage Toutou et la quatrième sur un rocher juste avant. Tout de suite après le pont vous en trouverez deux autres à côté du signe de l'étoile. La septième est sur la grande côte à gauche des premiers boulets. La dernière est en haut de l'arbre sur l'île perchée.

Etoile 5 - Vol du Mario ailé
Prenez la casquette rouge sur l'île perchée et envolez-vous depuis le canon. Traversez les cinq cercles et récupérez l'étoile à côté de celle des 8 pièces.

Etoile 6 - Derrière la cage de Chomp
Enfoncez au maximum le piquet de Chomp avec l'attaque rodéo. Il détruira la grille derrière laquelle était l'étoile.

NIVEAU 2 - FORTERESSE DE WHOMP

La principale difficulté de ce niveau réside dans le fait que cette forteresse est située au-dessus du vide. Un niveau qui nécessite donc sang froid et précision. Prenez de préférence la vue éloignée.

Etoile 1 - Destruction du gros Whomp
Allez chercher le boss tout en haut de la forteresse. Pour le détruire, passez devant lui pour qu'il se couche par terre puis faites une attaque rodéo sur son dos, ceci trois fois.

Etoile 2 - En haut de la forteresse
Reprenez exactement le même chemin puis montez en haut de la tour en sautant rapidement sur les plates-formes sans trop serrer le mur.

Etoile 3 - Canon vers les cieux
Le Bob-omb rose et son canon se trouvent juste après l'étendue d'eau (aidez-vous du plan en appuyant sur start). Visez à gauche la perche entourée de pièces. L'étoile est juste à côté.

Etoile 4 - Pièces rouges dans les airs
Sautez pour avoir la première au-dessus des pierres qui sortent du mur. La seconde est au-dessus du deuxième écrabouilleur bleu; sautez sur sa tête depuis la marche au-dessus de lui. La troisième est derrière la plante carnivore. Juste après, longez le mur pour avoir la quatrième. Mettez-vous ensuite au bout de la planche tournante et vous aurez la cinquième sans problème. N'oubliez pas ensuite de vous jeter vers le mur afin de glisser le long de la pente sur la sixième. A côté de la tour, sautez en donnant un coup de pied sur la planche levée afin de créer un passage vers les deux dernières pièces rouges. L'étoile se trouve tout en bas après la première plante.

Etoile 5 - Tombez dans la cage perchée
Il suffit de s'élancer depuis le canon vers la cage qu'on aperçoit entre les deux murs "à angle vif". Visez bien au-dessus de la cage en évitant la planche tournante. Il est également possible d'atterrir dans la cage en se laissant porter par le hibou caché dans le tout premier arbre.

Etoile 6 - Canon vers un mur
Visez depuis le canon les "angles vifs" de chacun des deux murs puis récupérez l'étoile en-dessous de celle de canon vers les cieux.

NIVEAU 3 - BAIE DES PIRATES

Ce premier niveau sous-marin n'est pas très difficile. Profitez-en pour apprendre à maîtriser parfaitement votre personnage sous l'eau.

Etoile 1 - Pillez le bateau coulé
Dirigez vous sous l'eau jusqu'à l'épave. Lorsque l'anguille est sortie rentrez dans son trou pour pénétrer à l'intérieur du bateau. Quatre coffres sont à ouvrir dans le bon ordre et vous devrez recommencer depuis le premier si vous vous trompez.
Prenez celui du fond puis celui du mur de droite, puis de gauche, et enfin celui du milieu. De l'autre côté, il y a un endroit où l'on peut reprendre de l'air. C'est d'ailleurs ici qu'apparaîtra l'étoile.

Etoile 2 - L'anguille veut faire joujou ?
Il suffit d'attraper l'étoile accrochée sur la queue de l'anguille avec le bouton B. Essayez de ne pas la toucher...

Etoile 3 - Trésor dans la caverne
Allez jusqu'au bout du niveau en passant par la grotte et ouvrez les coffres dans cet ordre: celui qui est contre le mur, celui de gauche près du mur, celui de devant à droite, puis celui de gauche.

Etoile 4 - Pièces rouges à bord !
La première est cachée dans l'huître de gauche. La seconde dans l'huître près du Bob-omb. La troisième dans une huître un peu plus loin. Faites le poirier sur le pic près du Bob-omb pour avoir la quatrième. Les trois suivantes sont sur le bateau. Faites un salto arrière pour atterrir en haut du bateau. La dernière est dans l'huître près du geyser. L'étoile apparaît sur le bateau.

Etoile 5 - Canon vers les piliers
Après avoir parlé au Bob-omb, rentrez dans le canon sur un rocher près de la plage du début. Visez le pic central (il y en a trois) assez haut pour pouvoir vous y accrocher. Enfin sautez directement sur la plate-forme. L'étoile est dans le bloc jaune.

Etoile 6 - Dans le geyser

Tapez dans le deuxième bloc vert car seul Métal-Mario peut s'emparer de cette étoile en marchant au fond de l'eau au pied du geyser. Faites des sauts en longueur dans la grotte pour aller plus vite.

NIVEAU 4 - MONTAGNE GLA-GLA

Un niveau très fun mais assez prise de tête puisque tout se passe au-dessus du vide. N'oubliez jamais de faire un saut lorsque vous glissez trop.

Etoile 1 - Glissade sur glace
L'étoile est située dans le chalet. Pour l'atteindre il faudra glisser jusqu'au bout de la pente en freinant pour tourner. Un seul tournant est vraiment dangereux: freinez à mort et serrez le plus possible à gauche. N'hésitez pas à faire des sauts de temps en temps pour retomber sur vos pieds.

Etoile 2 - Petit pingouin perdu
Il faut rapporter le premier petit pingouin à sa mère située tout en bas. Prenez-le au-dessus du chalet et ne le lâchez sous aucun prétexte avant d'arriver en bas.

Etoile 3 - Course du pingouin
Il va falloir revenir dans le chalet et faire le même trajet... un peu plus vite ! Ne vous freinez vraiment qu'avant d'arriver au difficile tournant, et ne cherchez pas à tricher !

Etoile 4 - Huit pièces rouges givrées
La première est dans l'arbre au début. La seconde est dans un coin du mur juste avant le bonhomme de neige. La troisième est à l'arrivée du téléphérique. La quatrième est au bout du pont cassé. Les deux suivantes sont derrière le gros pingouin: l'une sur le pont, l'autre au bord du précipice. La septième est dans l'arbre devant le pingouin. Prenez ensuite le téléphérique, parlez au Bob-omb pour qu'il vous ouvre le canon au-dessus du téléphérique. Prenez-le et visez le haut de la pente rayée. La huitième pièce rouge se trouve en bas de cette pente, derrière un glaçon. Faites un saut en longueur pour récupérer l'étoile à l'autre bout du pont cassé.

Etoile 5 - Bonhomme de neige sans tête
Montez au-dessus du chalet et laissez-vous glisser à gauche. Vous devriez tomber à côté du corps du bonhomme de neige. Passez-lui devant et dirigez-vous droit vers sa tête. La boule vous suivra et percutera la tête.

Etoile 6 - Murs pour rebondir
Prenez le canon près du gros pingouin et visez de manière à atterrir dans l'arbre en face. Avancez le long de la corniche en dégommant aux poings les deux fleurs. Rebondissez normalement sur le mur de droite. Faites ensuite un triple saut et rebondissez sur le mur de gauche. Marchez sur le pont de glace et emparez-vous de l'étoile.

NIVEAU 5 - MANOIR DE BIG BOO

Commencez par dégommer le fantôme contenant le manoir pour faire apparaître le niveau. Tout se passera bien dans le manoir si vous savez dégommer les fantômes. Tournez autour d'eux pour les prendre par derrière et une glissade bien placée finira le travail. Vous pouvez également essayer l'attaque rodéo.

Etoile 1 - Cherchez le Big Boo
Vous devez tuer tous les fantômes pour faire apparaître le Big Boo. Il y en a un qui se cache derrière un faux mur. Rentrez dans le manoir par la porte de derrière. Vous trouverez une pièce avec un fantôme. Dégommez-le, laissez-vous tomber et revenez dans le hall où sera apparut le Big Boo qu'il faudra toucher trois fois. Un escalier se construira alors, vous permettant d'accéder à l'étoile.

Etoile 2 - Manège des Boos pas beaux
Prenez la quatrième porte et tombez du pont.
Rentrez dans le manège et dégommez tous les Boos qui sortent des tableaux, y compris le Big Boo. La glissade et l'attaque rodéo sont chaudement conseillées.

Etoile 3 - Secret des livres hantés
Prenez la troisième porte à gauche et rebondissez sur le mur pour atteindre la grille. Prenez la seconde porte à gauche, traversez la bibliothèque et donnez un coup de pied dans les trois livres dans cet ordre: d'abord celui du haut, puis celui de droite et enfin celui de gauche. L'étoile est à vous.

Etoile 4 - Trouvez les huit pièces rouges
Première porte à gauche derrière le piano; et d'une ! Escaladez les deux bibliothèques dans la salle suivante pour avoir les deux autres pièces. Prenez la quatrième porte, traversez le pont, une autre pièce vous attend. Troisième porte à gauche, en haut de la salle sur la grille. Deuxième porte en haut à droite, deux pièces rouges dans les cercueils. La dernière pièce est derrière la première porte en haut à droite, près de la trappe. L'étoile apparaît devant la première porte en haut à gauche.

Etoile 5 - Balcon de Big Boo
Prenez la troisième porte à gauche afin d'accéder à l'étage en rebondissant sur le mur pour atteindre la grille. Prenez ensuite la dernière porte à droite; montez sur la planche en face de la bibliothèque, et faites un salto pour atteindre la porte en haut. Prenez la porte à deux battants derrière laquelle se cache le Big Boo. Dégommez-le sur son balcon et allez chercher l'étoile sur le toit en sautant (en longueur) sur un des deux côtés. Marchez lentement sur le plat, montez tout en haut du grand toit, restez dans l'axe jusqu'à l'étoile puis bifurquez.

Etoile 6 - Un oeil sur les salles secrètes
Prenez la porte en haut à droite. Ne montez pas tout de suite vers le Big Boo; traversez la salle puis prenez la casquette d'invisibilité. Revenez sur vos pas le plus vite possible en prenant cette fois-ci le passage vers le boss. Dirigez-vous vers le tableau bleu que vous traverserez. Dégommez l'oeil en lui tournant autour et emparez-vous de l'étoile.

NIVEAU 6 - CAVERNE BRUMEUSE

L'originalité est encore une fois de la partie puisque, entre autres surprises, vous pourrez chevaucher et même contrôler un dinosaure ! C'est également dans ce niveau que vous trouverez l'interrupteur vert (cf les interrupteurs).

Etoile 1 - Gros Bibi de la caverne
Dirigez-vous à gauche vers le trou noir. Passez par le coeur puis faites un saut en longueur vers les rochers. Suivez la flèche et descendez vers le lac souterrain. Montez sur le dos de Bibi le dinosaure et dirigez-le vers la plate-forme centrale en tournant légèrement à gauche et à droite. Dès qu'il est en face, faites une attaque rodéo sur son dos, montez sur sa tête, attendez qu'il se relève et sautez sur la plate-forme.

Etoile 2 - Chariot pour pièces rouges
Prenez à droite vers la plate-forme de travail. Montez les marches vers la plate-forme rose. Cassez le premier bloc: une pièce est à l'intérieur. Faites de même pour les deux blocs suivants. Allez chercher la suivante sur une plate-forme verte. Guidez ensuite votre plate-forme mobile vers la deuxième perche pour prendre le "chariot" jaune et gris. Dégommez le premier bloc qui vous barre la route et emparez-vous des quatre pièces suivantes. L'étoile apparaît au centre de la pièce.

Etoile 3 - Course de Métal-Mario
Reprenez le même chemin que pour la première étoile vers le lac souterrain. Prenez la casquette de Métal-Mario et suivez le chemin tracé sous l'eau le plus vite possible. Marchez sur l'interrupteur et récupérez l'étoile derrière la grille.

Etoile 4 - Dans le labyrinthe toxique
Rejoignez la plate-forme de travail et prenez le chemin de droite vers le labyrinthe. Aidez-vous du plan inscrit sur le panneau (recopiez-le s'il le faut !) et procédez comme suit: dirigez-vous à gauche vers le second abri puis faites un salto et rebondissez sur le mur pour atteindre la porte. Continuez votre route vers l'étoile.

Etoile 5 - Au-dessus des gaz ...
Prenez le chemin de droite pour atteindre la plate-forme de travail. Le plan vous indique ensuite l'entrée du labyrinthe toxique à droite. Dans le labyrinthe, allez tout droit vers la première casquette et prenez la première à gauche. Vous devez apercevoir une porte en hauteur; prenez appui sur le mur de droite pour l'atteindre. Lorsque vous arriverez à la grille rouge au-dessus du trou noir prenez le chemin des pièces vers l'étoile et ne lâchez jamais la grille.

Etoile 6 - Attention aux boulets
Prenez tout de suite à gauche vers le trou noir. Faites un saut en longueur vers les boulets mais ne prenez pas la porte. Vous devrez faire un salto juste avant pour rebondir sur les murs. Il ne vous reste plus qu'à faire un saut en longueur pour récupérer l'étoile.

NIVEAU 7 - LAVES FATALES

Ne vous laissez pas impressionner par la lave, elle n'est pas mortelle (enfin, il vaut mieux éviter quand même !). Vous ferez également connaissance avec les "moches" qu'il vous suffira d'éviter la plupart du temps.

Etoile 1 - Cramez le gros moche
Prenez le chemin de gauche derrière vous à l'aide des sauts en longueur. Vous ne tarderez pas à vous retrouver face au gros moche qu'il vous faudra faire tomber à l'aide de glissades ou de coups de pieds sautés. Un pont apparaîtra pour vous permettre d'atteindre l'étoile sans encombre, ou presque: ne perdez pas de temps car le pont s'effrite sous vos pas...

Etoile 2 - Poussez les petits moches
Il ne s'agit pas de trouver tous les petits moches. Dirigez vous vers le volcan puis prenez la route grise qui serpente. La caisse vous emmènera sur l'île marron où vous dégommerez les trois petits moches. Mais attention ! Sitôt ce travail fait, un gros moche apparaîtra. Poussez-le dans la lave et à vous l'étoile.

Etoile 3 - Puzzle des 8 pièces rouges
Rendez-vous au puzzle de Bowser en passant de préférence par la gauche. Ensuite, il vous suffit de ramasser les huit pièces en faisant attention aux morceaux qui tremblent.

Etoile 4 - Balade sur la bûche
Dirigez-vous vers le volcan puis marchez sur les plates-formes qui s'enfoncent. Montez sur la grille à droite des petits moches et mettez-vous à l'extrémité pour ne pas vous faire griller. Sautez ensuite sur le rondin, toujours du côté gauche pour le faire avancer. Vous n'avez plus qu'à vous emparer de l'étoile.

Etoile 5 - Chaud dans le volcan
Prenez la casquette rouge derrière vous et faites trois sauts sur la première plate-forme pour vous envoler tout droit jusqu'au coeur du volcan dans lequel vous plongerez. Prenez le chemin des pièces. Un long parcours vous attend au bout duquel se trouve l'étoile. Pas de difficulté insurmontable: évitez le petit moche et concentrez-vous avant de sauter (essayez toutes les vues sinon c'est le plongeon assuré.)

Etoile 6 - Ascenseur dans le volcan
Retournez dans le volcan mais prenez l'autre route. Elle vous conduira à un chariot qui vous portera là encore sur un parcours semé d'embûches. Entraînez-vous à vous percher aux arbres si vous avez du mal à passer les perches.

NIVEAU 8 - SABLES TROP MOUVANTS

Ambiance désert et énigmes à la pelle. Faites tourner vos méninges car la précision seule sera insuffisante.

Etoile 1 - Dans les griffes du vautour
Le désert est grand, alors n'hésitez pas à faire quelques sauts en longueur pour gagner du temps. Il vous faudra passer au-dessus des sables mouvants avant d'atteindre le vautour; alors repérez bien les cases où les pierres ne peuvent pas vous avoir. Montez en haut de la première colonne et sautez sur l'étoile dès que le vautour passe. Récupérez l'étoile juste en bas.

Etoile 2 - Au sommet de la pyramide
Prenez la caisse puis faites un triple saut pour monter à l'étage au-dessus des goombas. Enfilez la casquette rouge et envolez-vous en ligne droite vers l'étoile au sommet de la pyramide.
Etoile 3 - Dans l'ancienne pyramide

Procédez comme pour l'étoile 2 mais prenez la carapace au lieu de la casquette. Traversez les sables et montez, toujours avec la carapace, au premier étage de la pyramide. Pénétrez à l'intérieur et montez le plus haut possible. Pas de difficulté majeure sauf pour le dernier écrabouilleur où il suffit en fait de passer dessous en avançant.

Etoile 4 - Les 4 piliers de la foi
Posez-vous au sommet des quatre piliers à l'aide de la casquette rouge et faites une attaque rodéo. Les piliers ne s'enfonceront pas mais lorsque vous aurez accompli cette manoeuvre sur chacun des piliers, le haut de la pyramide s'effondrera. Entrez dans la pyramide grâce à ce nouveau passage. Vous ne tarderez pas à vous trouver face à un boss. Il s'agit cette fois de donner trois coups (à l'aide de la glissade) dans chaque oeil lorsque les mains s'ouvrent. Chaque fois que l'action est trop intense, montez sur l'autel.

Etoile 5 - Vol vers les pièces rouges
Vous l'avez compris, il faut une nouvelle fois chausser cette casquette écarlate de manière à atteindre sans difficulté les quatre pièces situées dans les airs. N'oubliez pas la première pièce rouge derrière vous près des sables mouvants et la seconde dans une caisse au pied de l'espèce de temple. Il ne vous restera plus que celle située sur les plates-formes grises et la dernière à la surface de l'eau. L'étoile apparaîtra en haut du temple.

Etoile 6 - Enigme de la pyramide
Rentrez dans l'ancienne pyramide. Votre but est de ramasser les cinq pièces jaunes faisant apparaître des chiffres. Montez tout en haut près de l'étoile 3 puis utilisez la vue avant pour savoir exactement où vous devez vous laisser tomber. Lâchez-vous de plate-forme en plate-forme jusqu'au bloc rouge et jaune. Vous avez déjà trois pièces. Laissez-vous ensuite glisser sur le sable (sautez pour ne pas vous enfoncer) vers les deux dernières pièces jaunes. Il faudra enfin sauter sur l'étoile juste avant d'arriver au bout.

NIVEAU 9 - AFFREUX BASSIN

Encore un niveau aquatique mais où vous ferez de nouvelles rencontres: raies, requins et autres tourbillons sont en effet de la partie. Au bout du niveau, un passage sombre pourra vous emmener à l'extérieur du château.

Etoile 1 - Sous-marin de Bowser
Rendez-vous dans la deuxième partie du niveau et actionnez l'interrupteur violet pour monter sur le sous-marin. Il vous suffit ensuite de récupérer l'étoile.

Etoile 2 - Coffres dans le courant
Il s'agit d'ouvrir les quatre coffres situés dans la première partie du niveau, et dans le bon ordre bien sûr. Ouvrez d'abord le deuxième à gauche, puis le premier à droite, le deuxième à droite, et enfin le premier à gauche. Ne vous approchez surtout pas du tourbillon pour le dernier coffre ou c'en serait fini de vous. N'hésitez pas à remonter à la surface pour reprendre de l'air.

Etoile 3 - Perches pour pièces rouges
Après avoir défait Bowser dans la trappe juste avant l'entrée du niveau, revenez dans l'affreux bassin que votre ennemi aura désormais quitté. Les huit pièces rouges sont tout à fait visibles; vous n'aurez donc aucun mal à les situer. La difficulté réside dans l'utilisation des perches. Lorsque vous marchez sur l'interrupteur, deux passages se construisent, alors n'oubliez pas celui de gauche. Prenez votre temps et n'hésitez surtout pas à faire tourner les vues pour être bien en face de votre prochaine perche. C'est la clef de la réussite.

Etoile 4 - Dans le geyser
Ne confondez pas geyser et tourbillon ! Le geyser se trouve à la fin du niveau. Faites la même chose qu'au niveau 3: prenez la casquette verte et marchez sous l'eau vers l'étoile. Mais avant, il vous faudra passer successivement dans les cinq cercles qui s'échappent du geyser. Un conseil, ne bougez pas trop, avancez lentement, et commencez bien en surface.

Etoile 5 - Récompense de la raie
Vous ne risquez pas de louper la raie qui apparaît dans la première partie du niveau. Suivez-la et passez dans les cercles qu'elle lâche derrière elle. Au bout de cinq cercles consécutifs, allez chercher l'étoile au-dessus du tourbillon.

Etoile 6 - Association de casquettes...
Allez au bout du niveau, prenez la casquette bleue puis la verte et passez à travers la grille pour vous emparer de l'étoile. Bien entendu, tout cela doit être fait à une vitesse maximale. Pour gagner du temps, faites un saut en longueur lorsque vous vous élancerez dans l'eau.

NIVEAU 10 - CHEZ LE ROI DES NEIGES

Ce tableau est invisible mais vous verrez son reflet dans la galerie des glaces. Un niveau qui demande par ailleurs pas mal de précision et d'astuce dans les sauts.

Etoile 1 - Grosse tête du bonhomme
Vous devez passer par l'espèce de tapis roulant et faire deux sauts consécutifs pour monter sur la corniche. Lorsque vous atteindrez la grosse tête du bonhomme de neige, vous devrez traverser devant lui en faisant les mêmes mouvements que le pingouin de manière à ce qu'il vous protège. Ca n'est pas facile, mais avec un peu de rigueur dans vos mouvements ça devrait passer sans trop de problèmes. Au moindre faux pas le bonhomme vous renvoie d'où vous êtes venus. N'essayez pas de tricher avec des sauts en longueur, d'autres ont essayé avant vous! Si vous réussissez à traverser, il faudra vous hisser tout en haut du bonhomme et marcher avec prudence sur la dernière corniche avant de pouvoir saisir l'étoile.

Etoile 2 - Combattez le gros moche givré
Vous l'avez sûrement déjà repéré celui-là, mais encore faut-il l'atteindre. Sautez sur la plate-forme en faisant un saut en longueur depuis le panneau où le pingouin vous déconseille la baignade. Poussez-le dans l'eau avec la même technique que pour les gros moches de "laves fatales".

Etoile 3 - Dans le glaçon
Une étoile est coincée dans le glaçon situé à votre gauche au tout début du niveau. Ce glaçon est en fait une vraie galerie des glaces. Dès que vous êtes rentré, faites deux sauts consécutifs pour pouvoir vous hisser tout en haut du glaçon. Laissez-vous tomber dans le deuxième trou et à vous l'étoile.

Etoile 4 - Vrille depuis le lac
Rejoignez à nouveau le tapis roulant. Sautez ensuite sur l'une des deux fleurs dans l'eau de manière à pouvoir faire une vrille après l'avoir dégommée.
Lorsque vous aurez atteint la plate-forme jusqu'alors inaccessible, tapez le bloc de gauche pour libérer l'étoile.

Etoile 5 - Carapace pour pièces rouges
Refaites exactement la même manoeuvre que pour l'étoile 4 mais prenez cette fois le bloc de droite. Montez sur la carapace ainsi libérée et récupérez toutes les pièces grâce à elle. Passez par le bord de gauche où vous trouverez trois pièces, ramassez-en deux autres sous le gros moche givré et revenez au départ où vous attend la fabuleuse après avoir pris les deux dernières pièces.

Etoile 6 - Dans l'igloo
Première chose, et pas des moindres: trouver l'igloo. Tout d'abord, remontez jusqu'au pingouin et traversez le pont. Juste après, vous devrez vous laisser tomber directement sur l'igloo (aidez-vous de la vue avant). Vous pouvez aussi essayer de remonter la pente où il y a les pièces à l'aide de la carapace mais ça n'est pas la méthode la plus sûre. Pénétrez ensuite dans le petit igloo en rampant (Z+direction), et vous découvrirez avec stupeur une nouvelle partie du niveau emprisonnée par les glaces. Faites un salto au-dessus du mur qui vous sépare du bloc d'invisibilité et emparez-vous de la casquette. Grâce à cet item, vous pourrez traverser certains murs. Faites un salto pour atteindre l'étoile.

NIVEAU 11 - MONDE TREMPE-SECHE

Comme son nom l'indique, ce niveau n'est que semi-aquatique mais ça se corse sérieusement au niveau des énigmes. Quelques nouveautés: des prismes qui font monter et descendre le niveau d'eau et des pelleteuses mécaniques qui vous propulsent à l'étage supérieur. Si vous rentrez dans le niveau en sautant sur l'oeil droit de l'araignée le niveau sera au plus haut! Un raccourci considérable pour l'étoile 2 notamment.

Etoile 1 - Mini plates-formes fléchées !
La première chose à faire est de repérer tous les prismes qui changent le niveau d'eau. Ceci fait, touchez le prisme qui est sur une espèce de mini colline blanche au milieu de l'eau. Ceci vous permettra d'atteindre les mini plates-formes fléchées juste à côté. Celles-ci vous amèneront directement au bloc auparavant inaccessible sur la plate-forme marron et contenant l'étoile tant convoitée.

Etoile 2 - Sur les toits
Ne vous occupez pas des prismes et montez le plus haut possible dans le niveau. Des robot-pelle vous propulseront jusqu'à l'interrupteur violet qui vous permettra de monter sur la grille. Puis faites un saut en longueur vers la grande pente blanche, dégommez l'espèce de Bob-Omb violet, et marchez sur la planche jusqu'aux deux dernières plate-formes tournantes vous séparant de l'étoile.

Etoile 3 - Enigme des chiffres cachés
Vous connaissez maintenant le principe: activer cinq mécanismes pour faire apparaître des chiffres puis l'étoile. Faites descendre complètement le niveau d'eau en touchant le prisme le plus bas, pèÞs de la grille. Poussez la caisse vers le bloc jaune (chiffre 1) et tapez dans le bloc (chiffre 2). Montez d'un étage et enfoncez la caisse qui est dans le mur (chiffre 3). Montez encore et faites un salto pour atteindre le bloc au-dessus de la plate-forme entourée de pièces. Tapez dans ce bloc (chiffre 4). Ensuite, faites apparaître un chemin en activant le switch violet et tapez dans le dernier bloc jaune au-dessus de la grille (chiffre 5). Regardez bien où apparaît l'étoile et allez la récupérer sur la longue plate-forme marron en vous aidant des prismes.

Etoile 4 - Ascenseur express!
Après avoir baissé le niveau d'eau au maximum, revenez à l'interrupteur violet et montez sur les blocs jusqu'à la grille. A partir de là, il va falloir aller le plus vite possible. Marchez sur les plates-formes en bois pour les faire descendre et laissez-vous immédiatement tomber au sol à l'aide du bouton Z pour arriver juste avant les planches au pied de la grille. Passez sous la grille grâce au trou caché derrière le bloc (que vous aurez préalablement dégommé!). Sautez maintenant sur la planche qui vous mènera jusqu'à l'étoile.

Etoile 5 - Pièces rouges: ville engloutie
Ce niveau dissimule en fait une ville engloutie. Faites monter l'eau au maximum (à l'aide du prisme ou en pénétrant dans le niveau par l'oeil droit de l'araignée), sautez hors de l'eau et hissez-vous de l'autre côté de la grille noire dans le coin droit du niveau. Une fois dans la ville, vous devrez récupérer les huit pièces rouges. Il y en a une au-dessous de l'église dans un bloc, une deuxième sur le toit de l'église, deux autres dans des blocs sur le muret qui entoure l'église. Sautez depuis l'arbre pour monter sur le bâtiment gris et prenez la cinquième pièce. Rebondissez entre la grille et le bâtiment en pierres blanches afin d'atteindre un bloc contenant une pièce.
Utilisez la même technique mais rebondissez de l'autre côté entre le bâtiment marron et le mur. Emparez-vous de la septième pièce puis faites un saut en longueur vers l'autre toit rouge pour saisir l'ultime pièce. L'étoile apparaît sous l'église.

Etoile 6 - Course en ville
Retournez dans la ville engloutie où vous allez faire baisser l'eau afin de vous emparer de la casquette d'invisibilité pour pouvoir traverser la grille noire. Employez de nouveau la méthode du rebond pour atteindre la dernière étoile.

NIVEAU 12 - TROP HAUTE MONTAGNE

Il s'agit du petit tableau avec les champignons. Mais ne vous laissez pas tromper par son aspect enfantin car ce niveau est particulièrement long et difficile. La précision est la clef de la réussite et la résolution des énigmes est toujours aussi ardue.

Etoile 1 - Escaladez la montagne
A première vue, l'escalade semble sans problèmes, mais après quelques essais vous vous rendrez compte que vous n'avez toujours pas réussi à atteindre ce foutu sommet. Vous ne devriez pas avoir trop de mal à arriver jusqu'au singe mais c'est justement là que les ennuis commencent. Faites des sauts sur le rondin tout en avançant pour éviter qu'il ne tourne trop. Lorsque vous serez au bout du rondin faites un saut en longueur vers la gauche pour atteindre enfin une plate-forme stable. Continuez votre chemin en sautant par-dessus les boulets puis faites un super saut en longueur vers la partie grise et courrez pour éviter le nuage. Utilisez toutes les vues possibles pour passer le pont étroit et vous

n'aurez plus qu'à gravir le sommet en courant pour atteindre l'étoile.

Etoile 2 - Mystère de la cage du singe
Reprenez exactement le même chemin jusqu'au bout et vous trouverez le singe au lieu de l'étoile. Attrapez-le en tournant sans arrêt et en vous jetant dessus avec B. Une fois attrapé, relâchez-le et il vous libérera l'étoile cachée dans la cage. Laissez-vous tomber au même endroit que lui et prenez l'étoile près du singe sur la plate-forme de l'autre côté de la chute d'eau.

Etoile 3 - Pièces rouges sur champignon
Vous n'aurez pas besoin d'aller très loin pour trouver les pièces rouges qui sont d'ailleurs tout à fait visibles. Sautez d'abord sur l'avant dernier champignon et prenez la pièce. Faites demi-tour et sautez sur le champignon où il y a un bloc jaune renfermant un 1up. Faites deux sauts normaux pour atteindre la seconde pièce deux champignons plus loin. Prenez votre élan mais faites toujours des sauts normaux pour atteindre les pièces 3 et 4. Continuez votre route jusqu'aux taupes et escaladez les plates-formes pour vous emparer sans problèmes des quatre dernières pièces. Vous devrez faire un salto pour atteindre la dernière pièce rouge. L'étoile apparaît sur le champignon en face. Pour l'atteindre, faites un saut en longueur depuis le bord de la montagne juste avant la deuxième série de pièces.

Etoile 4 - Paroi mystérieuse
Escaladez de nouveau la montagne jusqu'au nuage. Sachez tout de même qu'il existe un raccourci au tout début du niveau: partez vers la gauche jusqu'au 1up et sautez dans le vide! Un vent vous transportera plus haut. Juste après le nuage, regardez bien les murs; l'un d'eux produit le même effet que lorsque vous rentrez dans les tableaux. Sautez dans ce mur; un nouveau passage à glissade vous y attend. Il faudra impérativement prendre le passage de droite en bois à un croisement. Un nouveau trou vous amènera à l'extérieur, juste devant l'étoile tant convoitée.

Etoile 5 - Panorama du pont
Escaladez encore une fois la montagne jusqu'au pont étroit d'où vous apercevrez une étoile sous la cascade. Revenez sur vos pas et actionnez le switch violet. Les blocs que vous voyez ne vous seront d'aucune utilité. Revenez plutôt le plus vite possible au pont et vous verrez un nouveau bloc juste à côté de l'étoile. Sautez sans faire de saut en longueur vers ce bloc et à vous l'étoile.

Etoile 6 - Canon vers le champignon
Première chose: trouver le Bob-Omb rose. Il se trouve sur une petite plate-forme encastrée dans la montagne juste avant l'endroit où vous avez trouvé le singe la première fois. Revenez ensuite au départ pour trouver le canon. Celui-ci se trouve à l'extrémité d'une minuscule corniche. Vous devez vous laisser tomber au niveau des pièces rouges sur les champignons mais vers l'extérieur. Si vous ne sautez pas assez loin, un vent vous ramènera en haut. Une fois en bas, vous n'aurez plus qu'à longer la corniche jusqu'au canon. Visez bien au-dessus de l'étoile pour être propulsé juste dedans.

NIVEAU 13 - ILE GRANDS-PETITS

C'est un remake d'Alice au pays des merveilles puisqu'en rentrant dans des tuyaux vous deviendrez minuscule si vous êtes grand et inversement. Notez d'ailleurs qu'il y a deux entrées: le tableau de droite vous fera pénétrer dans le niveau en tant que microbe alors qu'en prenant celui de gauche vous serez un géant.

Etoile 1 - Détruisez les maxi-carnivores
Rentrez dans le niveau par le tableau de gauche et partez par la gauche jusqu'au tuyau. Lorsque vous serez petit, dégommez les cinq plantes carnivores à coups de poings et de pieds et l'étoile apparaîtra.

Etoile 2 - Au sommet de l'île des géants
Rentrez dans le niveau en étant petit et passez par le trou. Escaladez la montagne juste après les boulets et ne prenez pas le tuyau. Marchez lentement sur la planche sans serrer l'herbe à gauche et récupérez l'étoile dans le bloc jaune.

Etoile 3 - Koopa Rapido, la vengeance
Il s'agit encore une fois de faire la course contre la tortue. Rejoignez-la en étant petit près de son enclos et revenez sur vos pas le plus rapidement possible jusqu'au drapeau. Gardez toujours à l'esprit que votre adversaire part lentement

mais arrive à toute vitesse...

Etoile 4 - Cinq tout petits secrets
Vous l'aurez compris, il va falloir être géant et passer devant cinq endroits minuscules pour faire apparaître des chiffres. Les voici dans l'ordre le plus pratique: le trou d'où sortent les boulets de canon, le bassin en haut de la montagne, l'entrée de la grotte (au bout de la planche), le trou de souris du côté de la plage et le canon du Bob-Omb. Marchez sur l'interrupteur violet pour accéder à l'île où sera apparue l'étoile.

Etoile 5 - Les pièces rouges du gigoteur
Le gigoteur c'est l'espèce de chenille que l'on trouve dans la grotte. L'entrée de cette grotte se trouve au bout de la planche (en étant petit). Prenez le canon pour y arriver plus facilement. A l'intérieur de la grotte, les huit pièces rouges sont toutes visibles; sautez simplement au-dessus des trous et pensez au salto et au rebond pour la dernière pièce rouge à côté de l'étoile.

Etoile 6 - Enervez le gigoteur
Revenez dans le bassin au sommet de l'île et faites une attaque rodéo. Le bassin se vide alors et un trou apparaît dans la cuvette. Faites demi-tour jusqu'au tuyau et redevenez petit afin de passer dans ce fameux trou. Vous y dégommerez le gigoteur en lui sautant trois fois sur la tête. A ce moment-là seulement, l'étoile sera à vous!

NIVEAU 14 - HORLOGE TIC-TAC

Avant de pénétrer dans le niveau, regardez bien l'heure qu'indique l'horloge. Seule l'aiguille des minutes est importante: avant l'heure, les mécanismes de l'horloge iront très vite; après l'heure, tout ira lentement; et à l'heure pile, tout sera stoppé. Pour la majorité des étoiles il est conseillé d'entrer juste après l'heure.

Etoile 1 - Roulements dans la cage
Suivez le chemin normalement vers le haut. Pour les cubes jaunes, il suffit de sauter lorsque vous les voyez vibrer et vous ne tomberez pas lorsqu'ils tourneront. Ne cherchez pas à monter sur l'aiguille et rendez-vous près de la cage qui renferme l'étoile. Sautez sur le tapis roulant afin de pénétrer à l'intérieur de la cage et ainsi récupérer l'étoile sans problèmes. Rentrer à l'heure pile vous facilitera la tâche.

Etoile 2 - Les trous et le pendule
Reprenez le même chemin jusqu'à l'étoile 1 mais passez par-dessus la cage. Arrivé au robot-pelle, sautez sur la plate-forme triangulaire (ne montez pas). Continuez votre chemin jusqu'aux pendules, prenez votre temps et servez-vous de vos vues, et vous obtiendrez cette étoile.

Etoile 3 - Chevauchez l'aiguille
Vous allez enfin avoir l'occasion de monter sur cette aiguille géante. Laissez-la tranquillement vous amener jusqu'à l'étoile et il ne vous restera plus qu'un saut à faire depuis la pointe rouge de l'aiguille pour saisir cette étoile.

Etoile 4 - L'écrabouilleur
Il va falloir monter très haut pour avoir cette étoile. Prenez le chemin habituel jusqu'aux robots-pelle et montez vers les cubes jaunes pivotants. Poursuivez vers la gauche et sautez rapidement sur les planches pivotantes lorsqu'elles sont à l'horizontale. Après les triangles, vous devrez monter sur l'aiguille et faire un salto arrière pour atterrir sur la tête de l'écrabouilleur bleu. Un dernier saut vous permettra d'atteindre l'étoile.

Etoile 5 - Sauts synchronisés
Rejoignez le robot-pelle, mais cette fois, montez vers la droite. Hissez-vous sur les poutres qui sortent du mur au-dessus de la grille en commençant par celle de droite, et sautez enfin sur l'étoile.

Etoile 6 - L'heure pile pour les pièces
N'essayez pas d'avoir les pièces rouges si vous n'êtes pas rentré à l'heure pile.
Montez jusqu'à la grille avec l'aiguille afin de vous laisser tomber sur les pièces plutôt que de passer par le bas. Utilisez vos saltos et faites plusieurs tours si c'est nécessaire. Vous devrez remonter une dernière fois pour avoir l'étoile.

NIVEAU 15 - COURSE ARC-EN-CIEL

Hé oui! Vous voilà au terme de votre voyage. Et si le jeu ne vous a pas suffisamment dépaysé, vous serez cette fois comblé par le nouveau programme: voyage à bord d'un tapis volant sur les rails de l'arc-en-ciel, croisière sur une péniche naviguant dans les airs, visite d'un château abandonné style moyen-âge, et si vous en voulez plus, n'oubliez pas le labyrinthe des pièces rouges, la plus récente attraction de notre visite.

Etoile 1 - Croisière sur l'arc-en-ciel
Le niveau commence très fort car cette étoile n'est pas la plus facile des six. Suivez le chemin normal puis dirigez-vous à droite et empruntez un second tapis volant. Choisissez ensuite le tapis de gauche par rapport à Mario et sautez ou baissez-vous lorsque les rames arrivent. Enchaînez enfin des sauts assez hauts et précis et vous arriverez finalement sur le bateau volant à bord duquel voyage votre étoile.

Etoile 2 - Manoir dans les airs
Suivez le même chemin que pour l'étoile 1 mais prenez cette fois le tapis de droite. Vous devrez passer une série d'obstacles avec vos sauts. Le seul moyen de passer les colonnes bleues transparentes est de faire un salto arrière (Z+saut) depuis le tapis ou un saut périlleux arrière (avant, arrière, saut) depuis les rondins qui s'écroulent sous votre poids. Lorsque vous rentrerez dans le château pour la seconde fois, lâchez-vous du tapis pour éviter la flamme et reprenez-le vite avant qu'il ne remonte. Vous trouverez l'étoile sur le toit du château.

Etoile 3 - Labyrinthe des pièces rouges
Après le premier tapis, rendez-vous dans le labyrinthe en face où vous attendent les huit pièces rouges. Vous ne risquez rien si vous tombez car un coeur vous attend en bas; vous pourrez donc remonter autant de fois qu'il sera nécessaire. Choisissez toujours le saut adéquat: saut en longueur, saut périlleux, double saut, rebond... L'étoile n'attend plus que vous en bas.

Etoile 4 - Balançoire céleste
Après le premier tapis, prenez à gauche et descendez la perche. Sautez sur les balançoires et sur les rondins qui s'écrasent et depuis lesquels il vous faudra faire des sauts périlleux arrière jusqu'aux plates-formes suivantes. Après ce passage relativement difficile, prenez l'escalier en bois en sautant de marche en marche et empruntez la dernière balançoire pour atteindre l'étoile.

Etoile 5 - Vicieux triangles!
Suivez le même chemin que pour l'étoile précédente mais continuez tout droit au lieu de prendre l'escalier. Actionnez l'interrupteur et sautez le plus vite possible sur les triangles afin d'atteindre le sommet en haut à gauche avant que les triangles ne se retournent. Tout cela est assez difficile et nécessite quelques essais infructueux, alors ne perdez pas patience! Il n'est pas nécessaire de monter sur chaque triangle, essayez plutôt vos sauts en longueur et vos sauts périlleux.

Etoile 6 - L'arc-en-ciel et au-delà
Allez d'abord voir le Bob-Omb rose dans le labyrinthe pour qu'il vous ouvre le canon. Pour cela, rebondissez de mur en mur à partir du coeur afin d'escalader la paroi. Le Bob-Omb vous attend en haut. Revenez ensuite dans le bateau volant à bord duquel se trouve le canon et lancez-vous jusqu'à l'île perchée. Le boc jaune renferme l'étoile.

LES ETOILES SECRETES DU CHATEAU

1 - Dans la salle de la princesse, sautez dans le vitrail de droite où vous attend une pente glissante. En bas, un bloc jaune renferme l'étoile.

2 - Dans la salle du monde 3 vous apercevrez un trou en hauteur près de la porte. Faites un saut périlleux pour l'atteindre et ainsi pénétrer dans un niveau secret. Prenez les huit pièces rouges en nageant et regardez autour de vous.

3 - Dans le niveau du bloc rouge (cf " les interrupteurs ") récoltez toutes les pièces rouges en volant sans trop faire de loopings et en vous aidant des anneaux de pièces. Dirigez-vous vers la tour centrale pour avoir l'étoile.

4 - Retournez à nouveau dans la salle de la princesse et refaites le parcours en moins de 21 secondes. Pour cela,

appuyez vers l'avant pour aller le plus vite possible et serrez les bords.

5 - Parlez à Toad le champignon à l'entrée de la caverne brumeuse (monde 6) et celui-ci vous récompensera d'une étoile si vous en avez déjà au moins 20.

6 - Attrapez le lapin jaune dans le labyrinthe du château en courant et en plongeant dessus avec B puis A pour l'attraper. Faites semblant de partir d'un côté et changez au dernier moment. Si vous n'y arrivez pas, essayez de l'acculer dans un coin et lorsqu'il ne bouge plus, prenez de l'élan et plongez dessus.

7 - Vous devrez attraper une seconde fois ce petit lapin lorsque vous aurez au moins 50 étoiles.

8 - Dans le premier niveau de Bowser, récupérez toutes les pièces rouges. Prenez la casquette de métal et actionnez l'interrupteur pour faire apparaître un bloc vous permettant de prendre la première pièce rouge. Actionnez à nouveau l'interrupteur mais revenez en arrière pour actionner l'autre série de blocs qui vous mènera à la deuxième étoile. Plus loin vous trouverez une pièce au pied des grandes balançoires (descendez et marchez précautionneusement pou ne pas tomber). Les autres pièces ne présentent pas de difficulté.

9 - Parlez au champignon qui se trouve près de l'escalier qui mène aux tout derniers mondes; 30 étoiles sont nécessaires.

10 - Dans la salle de l'horloge, sautez dans le trou de gauche à l'aide du rebond et récoltez les huit pièces rouges en volant de nuage en nuage. Pensez à la pièce dissimulée dans le faux nuage gris et envolez-vous depuis le canon pour accéder aux nuages en hauteur. L'étoile apparaîtra tout en haut.

11 - Récupérez les huit pièces rouges dans le monde "Bowser des laves". Faites partir l'ascenseur dans la cage puis sautez afin de récupérer la pièce en vous lâchant dessus. Au bout du niveau, une pièce est cachée juste derrière le trou qui mène au boss.

12 - Ramassez toutes les pièces rouges du dernier niveau de Bowser. Pensez à pousser la caisse au début pour atteindre la pièce en hauteur.

13 - Parlez au champignon Toad dans la salle de l'horloge lorsque vous aurez récupéré 50 étoiles.

14 - Récupérez les huit pièces rouges dans le niveau de l'interrupteur bleu. Ne loupez pas les 4 premières sur la grande pente car vous ne pourriez pas revenir, et récupérez les autres avec les plates-formes mobiles.

15 - Rendez-vous dans le niveau de l'interrupteur vert par le monde 6 et ramassez les huit pièces rouges.

LES INTERRUPTEURS

Il existe quatre interrupteurs géants relativement bien cachés dans les niveaux, qui permettent, une fois actionnés, de matérialiser tous les blocs de la même couleur.

JAUNE :

Le switch jaune se trouve à l'arrivée du parcours de la glissade situé dans la salle de la princesse, vitrail de droite. Les blocs jaunes vous donneront 3 ou 10 pièces jaunes.

ROUGE :

Lorsque vous aurez au moins 10 étoiles, vous verrez de la lumière éclairer l'étoile rouge et jaune dessinée au sol. Marchez dessus et regardez vers le haut pour savoir d'où vient cette lumière. Vous serez transporté dans le niveau du switch rouge. Actionnez-le pour matérialiser tous les blocs rouges. En donnant un coup de boule dans un bloc rouge, vous ferez sortir une casquette ailée qui vous permettra de vous envoler depuis un canon ou en faisant trois sauts successifs.

BLEU :

Rejoignez le labyrinthe des mondes 6, 7 et 8 et prenez la porte tout à fait à droite. Nagez jusqu'à ce que vous arriviez aux deux colonnes que vous devrez écraser à l'aide de l'attaque rodéo. Vous ferez ainsi baisser le niveau d'eau, même à l'intérieur du château. Sortez et sautez dans le trou apparu près de la chute d'eau; vous y trouverez un parcours au bout duquel le switch bleu n'attend plus que vous. Faites cracher aux blocs bleus des casquettes d'invisibilité qui vous permettront de traverser certains murs, les grillages et les fantômes.

VERT :

Rendez-vous dans les eaux souterraines de la caverne brumeuse (monde 6) et dirigez le gros bibi de la caverne vers la plate-forme qui permet d'accéder à la porte à double battants. Vous devrez sauter ensuite dans un nouveau puits sans fond qui vous conduira au switch vert. Dans les blocs verts se cache la casquette de métal qui rend Mario invulnérable et qui lui permet de marcher sous l'eau.

GUIDE VIDÉO : NIVEAU 10

Ce guide vidéo est une contribution de Mevius67.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/Mevius67

TÉLÉPORTATION

Dans le niveau 1, Bataille de Bob-Omb, en escaladant la montagne, vous trouverez des boulets qui roulent dans votre direction. Remontez jusqu'au trou d'où sortent les boulets, rentrez dedans et restez immobile. Vous serez téléporté vers un autre trou, situé plus haut.

TRICHER À LA COURSE DU PINGOUIN

Dans le niveau 4, Montagne Gla-Gla, sélectionnez l'étoile numéro 3, Course du pingouin. Rentrez dans le chalet par la cheminée et parlez au Pingouin pour démarrer la course. Glissez normalement en suivant le circuit jusqu'à arriver à un virage où se trouve une ligne de pièces qui va en direction d'un mur. Foncez sur cet endroit du mur pour passer à travers et gagner une vie et des pièces. Vous arriverez plus rapidement à la fin de la course mais le pingouin vous signalera que vous avez triché !

MARIO VOLE SANS POINT DE VIE

Allez dans le niveau " Sables trop mouvants ". Placez-vous dans le canon et tirez contre un mur invisible. Si Mario meurt en retombant mais que le choc le fait ensuite tomber le canon, vous pourrez quand même utiliser celui ci. Si vous avez l'aile, vous pourrez même volez en ayant un compteur à zéro ! En revanche, Mario mourra dès qu'il mettra pied à terre.

Super Robot Spirits

© Banpresto

+ D'INFOS FORUM

CHOISIR LA POSE DE VICTOIRE

A la fin du combat, lorsque vous voyez le message "K.O." s'afficher à l'écran, maintenez le bouton R ou L pour choisir votre pose de victoire.

TOUS LES PERSONNAGES

Faites rapidement L (9 fois), R (7 fois), Z, C-Bas (10 fois), et C-Droite (5 fois) lorsque le logo Banpresto est en train de disparaître.

Super Robot Taisen 64

© Banpresto

+ D'INFOS FORUM

ROBOTS SUPPLÉMENTAIRES

A l'aide d'un Transfert Pak, vous pourrez importez des robots d'une Game Boy Color. Pour cela, vous aurez aussi besoin de la cartouche du jeu Super Robot Wars Battler. Les robots supplémentaires sont Zambot 3, Goshogun, Gundam F91 et Vina Gina.

Super Smash Bros.

© Nintendo / HAL Corp & Avit Inc. 1999

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Captain Falcon

Finissez le jeu le plus rapidement possible pour obtenir le bonus "speed king", quel que soit le niveau de difficulté du jeu.

Jouer avec Luigi

Passez le Bonus Pratice 1 avec les 8 personnages de départ.

Jouer avec Ness

Finissez le mode 1 joueur en mode normal avec 3 vies et n'importe quel personnage, sans prendre de continue.

Jouer avec Rondoudou

Finissez le jeu avec n'importe quel personnage en mode normal et battez Roudoudou.

NOUVEAUX COSTUMES

A l'écran de sélection des personnages, faites : C-Gauche, C-Droite, C-Haut ou C-Bas.

VOLER UNE VIE

Commencez une partie en équipe. Quand vous perdez une vie, appuyez simultanément sur A + B + Z + Start. Vous prendrez alors une vie de votre partenaire (ne fonctionne pas s'il ne lui en reste plus qu'une seule).

NIVEAU CACHÉ

Finissez le jeu avec les huit personnages disponibles au début mais sans utiliser de continues. Vous aurez alors accès au niveau Super Dreamland 64.

MODE VERY EASY

Terminez le jeu dans n'importe quel mode en moins de 10 minutes, Le bonus du Démon de vitesse apparaîtra et le mode Very Easy sera disponible,

CHOIX DES OBJETS

Une fois que vous aurez débloqué tous les personnages et le monde Mario Dreamland. Prenez votre courage à deux mains et faites 100 combats dans VS mode. Allez ensuite dans les options du mode VS. Vous pourrez alors choisir les objets que vous voulez dans Item swich.

SOUND TEST

Finissez les practices 1 et 2 avec tous les personnages pour débloquer le sound test

100 POINTS BONUS

A la fin du combat, lorsque vous venez d'éliminer votre adversaire et que vous vous apprêtez à changer de tableau, appuyez sur L. Si ce bouton ne sert habituellement à rien, il vous permettra ici de gagner 100 points supplémentaires. L'inscription «Pose du guerrier » apparaîtra aussi.

Supercross 2000

© EA Sports 1999

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES FIGURES

Quand vous êtes dans les airs, maintenez la touche C-Bas enfoncée et faites l'une des manipulations suivantes avec le Pad directionnel afin d'exécuter la figure correspondante.

Banzai	Gauche, Droite
Bar Hop	Haut, Gauche, Droite
Can Can	Bas, Droite
Cliff Hanger	Droite, Bas, Gauche
Cordova	Gauche, Haut, Droite
Heel Clicker	Bas, Gauche
Nac Nac	Gauche
No Footer	Bas
No Hander	Haut
Nothing	Droite, Haut, Gauche
Pancake Whip	Droite
Rear Fender Grab	Haut, Bas
Saran Wrap	Haut, Droite, Bas
Side Heel Click	Droite, Gauche
Super Fender Grab	Haut, Gauche, Bas
Superman	Gauche, Bas, Droite
Vertical Fender Grab	Bas, Haut

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans l'écran correspondant :

B1GB1K3S	Grosses bécanes
B1GSPR4Y	Gros nuage de fumée
BL0CKM3	Tous les pilotes vous bloquent
G14NTS	Pilotes géants
JVP1T3R	Gravité de Jupiter
H0P	Motos sauteuses
H34DL3SS	Pilote sans tête
M00N	Gravité lunaire
M0R3C4MS	Vues supplémentaires
M3RCVRY	Forte de Mercure
M4RS	Gravité de Mars
N00FFTR4CK	Annuler le reset de la course
N0CR4SH	Pas de crash
N0R1D3RS	Pas de pilote
N3PTVN3	Gravité de Neptune
PLVT0	Gravité de Pluton
S4TVRN	Gravité de Saturn
SK1PP1NG0K	Annuler le saut de la course
V3NVS	Gravité de Vénus
VR4NVS	Gravité d'Uranus

MUTTON Course de moutons

Superman

© Titus 1999

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES POUVOIRS

A l'écran titre, appuyez et maintenez les boutons A, B, C-Bas et C-Haut, puis appuyez sur Start. Vous aurez la Super-Vision, le Souffle Glacé et les Rayons-X en quantité infinie.

CHEAT MODE

A l'écran titre, faites : C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite. La voix de Superman confirmera l'entrée correcte du code. Maintenant, faites une pause au cours du jeu et réalisez l'une des manipulations suivantes :

Passer au niveau supérieur

C-Haut, C-Bas

Grande vitesse

R, Z

Super punch

L, Z

Le plein d'énergie

Z, R

Souffle glacé

Z, L

Super vision

R, L

TOUS LES NIVEAUX

Commencez une partie en mode 1 joueur. Jouez jusqu'à ce que vous obteniez l'option de sauver sur le controller pack. Sauvez le jeu, puis réinitialisez la console. Allez dalsn l'option de chargement d'une partie, choisissez la partie précédemment sauvegardée. Un message vous demandera alors d'insérer le controller pack. Maintenez simultanément enfoncés L + B pendant environ une seconde, puis appuyez sur A. Un écran de choix du niveau apparaîtra. Vous pourrez alors jouer à n'importe quelle mission.

Tarzan

© Activision / Disney Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PRENDRE UN BON DÉPART

Quand le comte à rebourd commence, ne touchez à rien. Dès que le commentateur donne le signal du départ, dirigez le joystick vers le haut, ainsi vous prendrez une impulsion. Vous pouvez procéder de la même façon après une chute ou un gros ralentissement.

CHEAT MODE

Au menu principal, tapez: Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas, Bas.

Tetrisphere

© Nintendo / H2O 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES (VERSION US)

CREDITS	Voir les noms des concepteurs du jeu
GAMEBOY	Nouvelles musiques
LINES	Jeu caché
VORTEX	Séquence du Vortex

The Legend of Zelda : Majora's Mask

© Nintendo 2000

LE COFFRE DE 100 RUBIS

Après avoir retrouvé les cinq petits garçons, vous obtiendrez un code qui vous permettra d'accéder à l'observatoire. Allez dans le passage puis tournez à gauche. Vous allez apercevoir une fissure dans un mur qu'il faudra détruire avec une bombe. Derrière, vous trouverez 100 rubis cachés dans un coffre qui réapparaîtront à chaque nouveau cycle de trois jours.

VOIR MARIO

Tout comme pour Ocarina of Time, vous pouvez trouver Mario quelque part dans le jeu. En fait, il suffit de bien observer le sac du marchand de masques.

AVOIR LES CARTES

Dans certains lieux du monde, vous apercevrez un personnage suspendu dans les airs par un ballon rouge. Faites-le tomber grâce à une bulle Mojo ou une flèche, et vous pourrez acheter toutes les cartes du monde.

SE TÉLÉPORTER

Sur le grand escalier du village, vous apercevrez une statue de chouette. Tapez dessus avec l'épée et vous pourrez ensuite vous téléporter vers tous les lieux où vous aurez découvert d'autres statues de chouette grâce au chant de l'envol.

CHANT D'EPONA

Après avoir terminé le temple Goron et obtenu la dynamite, rendez-vous au ranch le premier jour et faites exploser le rocher. La fille du ranch vous proposera alors un défi qu'il vous faudra gagner pour recevoir le chant d'Epona.

OBTENIR LA SUPER ÉPÉE

Après avoir tué le boss du temple Goron, allez dans la grotte en bas du village Goron et parlez à Biggoron. Il vous demandera d'aller exploser le rocher qui bloque l'entrée de la course Goron. Ceci fait, parlez au bébé Goron et acceptez le challenge qu'il vous propose. Si vous gagnez la course, vous obtiendrez la poudre d'or et un deuxième flacon. Allez dans la maison du forgeron et demandez-lui de vous forger une épée pour 100 rubis. Revenez le voir à nouveau et montrez-lui votre poudre d'or. Il vous forgera une nouvelle épée plus puissante.

BATTRE LE BOSS DU DEUXIÈME PALAIS

Pour vaincre facilement Rhork, le boss du temple Goron, vous devez vous munir de flèches enflammées et le libérer de sa prison de glace. Réfugiez-vous ensuite dans le renfoncement au centre de la pièce, et transpercez-le d'une flèche enflammée à chaque fois qu'il passe devant vous. Au bout de quinze flèches, la chimère mécanique s'écroulera.

AVOIR TOUS LES FLACONS

Premier flacon

Avant de vous rendre au premier palais, la sorcière du marais Mojo vous demande de lui rendre un service. Pénétrez dans les bois perdus pour trouver la seconde sorcière et revenez voir la première. Acceptez la potion et donnez-la à la seconde sorcière. En guise de remerciement, elle vous laissera conserver le premier flacon.

Deuxième flacon

Après avoir terminé le temple Goron, allez passer le test de Biggoron pour débloquer l'entrée de la course Goron. Si vous gagnez, vous obtiendrez un flacon avec de la poudre d'or.

Troisième flacon

Rendez-vous au ranch le premier jour et parlez avec Romani. Elle vous parlera des extraterrestres et vous fera passer un test d'archerie. Acceptez ensuite sa proposition et revenez au ranch le même jour à 2h du matin. Si vous parvenez à assurer la protection de la grange jusqu'à l'aube, Romani vous donnera un flacon contenant du lait. Faites le tour de la grange avec Epona en ne vous occupant que des aliens les plus proches, et n'oubliez pas de redonner au temps un cours normal.

MASQUE DE ROMANI

Après avoir sauvé la grange des envahisseurs, entrez dans la grange à 6h le deuxième jour pour trouver la soeur de Romani, et prenez rendez-vous pour le soir à 18h. Faites passer le temps avec l'ocarina et allez lui parler dehors lorsqu'elle vous attend avec la charette. Acceptez de l'accompagner et protégez son chargement de lait des frères Gorman en tirant un maximum de flèches pour les éloigner. En remerciement, Cremia vous donnera le masque de Romani qui vous permettra d'entrer dans le bar la nuit.

MASQUE DU COCHON

Lorsque vous ressortez du premier palais, allez vers l'ouest et pénétrez dans la grotte. Si vous libérez la princesse Mojo devant le roi Mojo vous pourrez faire la course avec le chancelier Mojo. Suivez-le sans jamais vous laisser distancer. Si vous arrivez dans les temps (le masque du lapin pourra vous y aider) vous obtiendrez le masque du cochon.

MASQUE DU FAUCON

Rendez-vous au lavoir, dans la zone sud-ouest du village, et parlez au personnage qui joue de la musique. Il vous donnera le masque du faucon.

MASQUE DE GARO

Lorsque vous serez en possession d'Epona, allez faire la course avec les frères Gorman sur la Route du Lait. Si vous gagnez, vous obtiendrez la cagoule du ninja Garo.

MASQUE DE LA FÉE

Allez chercher la fée perdue dans le village (en général au lavoir) et amenez-la dans la grotte des fées.

MASQUE GRENOUILLE (DON GERO)

Vous devez vous rendre dans le village Goron et utiliser un bâton pour enflammer toutes les torches qui sont éteintes (utilisez une flèche de feu pour la première). Le lustre va alors se mettre à tourner. Utilisez ensuite le masque Goron pour vous propulser sur les différentes parties qui composent le lustre. Dans l'une d'elles, vous trouverez un morceau de viande qu'il faudra apporter au Goron situé près de la maison du forgeron. Lancez-lui l'objet, et il vous donnera le masque grenouille.

RÉCUPÉRER DE L'ÉNERGIE

Si vous voulez remonter votre barre de vie, il vous suffit de jouer la musique Song of Healing devant une pierre de vérité.

ARGENT FACILE

Pour remplir vos poches rapidement, allez dans la direction du ranch et tuez le volatile géant grâce à vos flèches. Attention, car s'il vous touche, il peut voler votre équipement. Vous pouvez aussi récupérer un gros rubis en tuant le dodongo près de l'entrée du village Goron. Visez la queue et protégez-vous derrière votre bouclier.

LA BOURSE DE 200 RUBIS

Pour obtenir cette bourse, vous devez donnez 200 rubis au personnage situé dans la partie ouest du village.

LA BOSSA NOVA DES FLOTS

Après avoir placé les quatre oeufs de la forteresse Gerudo dans l'aquarium du laboratoire, donnez la photo d'une guerrière Gerudo au pêcheur pour qu'il vous donne l'hippocampe. Relâchez-le à l'endroit où vous verrez les deux pics, et suivez-le pour atteindre le repaire des serpents. Tuez-les et rapportez les trois oeufs au labo pour les voir éclore. Le personnage du labo vous apprendra alors la Bossa Nova des Flots si vous lui montrez votre guitare.

MASQUE DU RENARD

Vous l'obtenez en effectuant la première partie de la quête qui consiste à retrouver Kafei. Rendez-vous à l'auberge à 14h le premier jour et parlez à la réceptionniste au moment où arrive le facteur. Dites "oui" pour la réservation afin d'obtenir la clé qui vous permettra d'ouvrir un coffre de 100 rubis à l'étage. Parlez-lui ensuite avec le masque de Kafei pour qu'elle vous donne rendez-vous à 11h30 la nuit du premier jour. Restez dans l'auberge jusqu'à l'heure dite et allez lui parler dans la cuisine. Elle vous confiera une lettre que vous devrez poster immédiatement. Attendez qu'il soit 3h de l'après-midi et allez au lavoir. Profitez de l'arrivée du facteur pour entrer dans la maison, et attendez le retour de Kafei. Il vous donnera ensuite un pendentif que vous devrez donner à la réceptionniste de l'auberge avant 18h30. A 13h le dernier jour, revenez au lavoir et parlez à l'homme dans la maison (la porte ne s'ouvrira qu'à 13h). Il vous donnera la lettre express et la masque du renard.

QUARTS DE COEUR

Arbre du village

Le premier fragment de coeur se situe dans le village, sur le tronc d'arbre. Vous pouvez l'avoir en étant Link et en sautant depuis le tronc glissant à proximité.

Horloge

Toujours au village, allez dans la zone centrale et plongez dans la fleur Mojo pour atteindre une plate-forme surélevée. Sautez vers l'horloge et récupérez le fragment qui se trouve juste devant le cadran de l'horloge.

Jardin Mojo

Rendez-vous au palais Mojo et pénétrez dans le jardin intérieur de gauche. Au bout du parcours, vous trouvez un fragment de coeur.

Bois cascade

Allez au bois cascade avec le masque Mojo comme pour allez au premier palais. Au niveau du socle qui déclenche l'ouverture du temple, continuez tout droit en sautant avec la fleur Mojo. Un peu plus loin, vous arriverez sur une plate-forme contenant un coffre avec un quart de coeur.

Maître d'armes

Entrez dans la maison du maître d'armes du village et réussissez l'entraînement de niveau expert.

Trou des Dodongos

Prenez la sortie nord du village et dirigez-vous vers la plaine gelée. Vous devez repérer un trou dans la glace. Sautez dedans et éliminez tous les dodongos pour récupérer le fragment de coeur.

Héli-tranche

Tuez l'héli-tranche situé dans le trou camouflé dans les herbes juste avant le ranch.

Titre de marais

Utilisez le télescope pour donner la larme de lune au Mojo du village qui vous donnera son titre de terre en échange. Allez dans les marais et montrez le titre de terre au Mojo situé près de l'office de tourisme. Récupérez son titre de marais et utilisez sa fleur pour récupérer le fragment de coeur sur le toit de la maison.

Titre de montagne

Rendez-vous au village Goron et parlez au Mojo situé à l'extérieur. Il vous donnera son titre de montagne contre le titre de marais. Utilisez sa fleur pour atteindre le quart de coeur.

Poissons du labo

Allez récupérer quatre poissons dans le trou près des plate-formes qui mènent au théâtre Zora et donnez-les aux gros poissons du laboratoire.

L'hippocampe

Transformez-vous en Zora et plongez dans la grande baie. Utilisez le bouton A pour foncer dans les parois sous-marines qui bloquent l'entrée de la forteresse Gerudo et pénétrez à l'intérieur. Depuis la première plate-forme, prenez une photo d'une Gerudo au moment où une barque arrive vers vous et revenez voir le pêcheur. Intéressez-vous à l'hippocampe de l'aquarium puis donnez la photo au pêcheur. Dirigez-vous ensuite vers le puits de pierre (laissez-vous guider par l'hippocampe) et tuez tous les serpents. Vous n'avez plus qu'à relâcher l'hippocampe près de l'autre pour qu'il vous donne un quart de coeur.

Cascade Zora

Détruisez le Like-Like situé au fond de la grande cascade en étant Zora.

Forteresse Gerudo

Dans la forteresse Gerudo, juste après la salle des pics, vous arrivez dans une salle qui recèle un fragment de coeur derrière une grille. Sautez par-dessus les tonneaux pour activer l'interrupteur, et dirigez-vous le plus vite possible vers le quart de coeur avant que la grille ne se referme. Pour cela, vous pouvez utiliser le masque Goron.

Test du renard

Mettez le masque du renard et allez couper les herbes dans la zone nord du village. Un renard à trois queues apparaîtra alors et vous fera passer un test. Répondez à une série de cinq questions pour obtenir un fragment de coeur.

Deuxième maison des Skulltullas

Allez dans la maison des Skulltullas sur la grande baie et rejoignez la salle des squelettes. Utilisez le masque du capitaine pour leur parler, et tirez une flèche dans les crânes inscrustés au mur dans l'ordre indiqué par les squelettes. Cela ouvrira un passage vers un coffre contenant un quart de coeur.

Vieille femme de l'auberge

Pénétrez dans l'auberge le premier ou le deuxième soir grâce à la fleur qui mène à la porte du haut, et entrez dans la première pièce au rez-de-chaussée. Mettez le masque de la nuit blanche et écoutez l'histoire de la vieille femme sans vous endormir pour qu'elle vous offre un quart de coeur.

Main dans l'auberge

Allez voir le mojo du village pour qu'il vous donne le titre de terre en échange de la pierre de lune. Le soir du premier jour, entrez dans l'auberge par la porte du haut et attendez dans le renfoncement situé à l'étage, de l'autre côté du couloir. A minuit, vous verrez une main en quête d'un morceau de papier. Donnez-lui votre titre de terre et vous obtiendrez un nouveau fragment de coeur.

Photo du roi Mojo

Allez prendre une photo du roi dans le palais Mojo et montrez-la à l'homme de l'office de tourisme pour qu'il vous donne un quart de coeur.

Le facteur

Entrez dans le bureau de poste à 18h le premier jour, alors que le facteur fait ses exercices. Acceptez son défi et aidez-vous d'un chronomètre pour compter 10 secondes. Vous obtiendrez un fragment de coeur.

La boîte aux lettres

Après avoir obtenu le masque du facteur, regardez dans toutes les boîtes aux lettres pour trouver un fragment de cœur.

Cimetière

Rendez-vous dans le cimetière la deuxième nuit, et ordonnez aux gardes d'ouvrir la tombe à l'aide du heaume du capitaine (les squelettes ouvrent des tombes différentes chaque nuit). Entrez à l'intérieur et utilisez le monocle de vérité pour avancer. Attention car les ennemis sont invisibles. Traversez la salle en utilisant la passerelle, et détruisez le Hache-Viande pour obtenir un fragment de coeur.

Banque

Donnez 5000 rubis à la banque dans le quartier ouest de Bourg-Clocher pour recevoir un fragment de coeur.

Donjon d'Odolwa

Sur la lune, Parlez au gamin qui porte le masque d'Odolwa et entrez dans le donjon. Utilisez les fleurs pour atteindre le deuxième tourniquet. Sautez sur la plate-forme de droite pour atteindre le quart de coeur.

Donjon de Rhork

En Goron, mettez-vous en boule pour atteindre les jarres de magie. Au lieu de continuer sur la passerelle de droite pour

atteindre la sortie, continuez tout droit pour atteindre le fragment de coeur.

Donjon de Gyorg

Vous pourrez trouver un fragment de coeur dans le donjon de Gyorg sur la lune. Transformez-vous en Zora, plongez dans l'eau et laissez-vous porter par le courant.

Donjon de Skorn

Après avoir battu le Hache-Viande dans le donjon de Skorn sur la lune, utilisez vos missiles pour trouver la sortie ainsi qu'un fragment de coeur.

Quart de coeur du Maire Dotour

Une fois le masque des amoureux obtenu, allez voir le maire de Bourg-clocher (dont le bureau qui ouvre à 10 heures se trouve à l'extrême nord de la partie Est du bourg) et parlez-lui en portant le masque des amoureux. Une scène s'enclenchera alors entre toutes les personnes présentes dans la salle. Une fois celle-ci terminé, le maire vous récompensera d'un quart de coeur pour l'avoir aidé.

Quart de coeur du titre des océans

Si vous avez en votre possession le titre des montagnes alors rendez-vous au théâtre des zoras. Une fois à destination, cherchez un zora étrange devant une porte. Parlez-lui en étant en zora et laissez-le s'enfuir avant de rentrer dans cette pièce. En entrant, vous trouverez une peste marchande qui acceptera volontiers de vous échanger son coin de terre contre votre titre des montagnes (notez qu'il faut parler à cette peste sous le masque goron). Une fois cela fait, utilisez sa fleur mojo pour atteindre une plate-forme en hauteur où se trouve un quart de coeur.

Quart de coeur de la vallée Ikana

Si vous avez en votre possession le titre des Océans alors rendez-vous dans la vallée Ikana, là où se trouve le repaire de Sakon (à droite en entrant dans la vallée). Vous y trouverez une peste marchande à qui vous devrez parler sous votre forme zora. Elle vous dira alors que son souhait serait d'aller faire du commerce près de la mer. A ce moment, donnez-lui votre titre des océans et laissez-la vous l'échanger contre son titre de territoire qui vous permettra d'atteindre un quart de coeur placé plus loin grâce à la fleur mojo qu'elle vous aura laissé.

MASQUE DE PIERRE

Allez acheter une potion rouge dans la boutique magique et dirigez-vous vers la vallée Ikana. Sautez par-dessus les barrières avec Epona et arrêtez-vous à l'endroit où des pierres forment un cercle. Mettez le monocle de vérité pour voir un soldat au centre du cercle et donnez-lui la potion pour obtenir le masque de pierre.

MASQUE D'ONILINK

Pénétrez dans le clocher le dernier jour à minuit. Vous devez être en possession de tous les masques. Jouez l'ode de l'appel devant Skull Kid puis allez interroger tous les enfants. Vous devez réussir tous les défis qu'ils vous lanceront pour obtenir le masque d'OniLink qui vous permettra d'accéder à l'âge adulte. Ensuite, parlez à l'enfant qui possède le masque de Majora et préparez-vous au combat final.

MASQUE DE KAFEI

Rendez-vous à la mairie dans la zone nord-est et parlez à la femme dans la pièce de droite. Si elle ne vous remet pas le masque, revenez à d'autres moments de la journée.

MASQUE DE VÉRITÉ

Entrez dans la grotte située dans les marais. Si vous parvenez à tuer toutes les skulltullas, vous obtiendrez le masque de vérité.

MASQUE DE GORMAN

Allez dans le Milk-bar le soir et parlez au Zora. Mettez vos masques pour vous transformer successivement en Zora, Goron et Mojo puis sortez tous vos instruments pour recevoir le masque de Gorman.

MASQUE DU LAPIN

Allez dans la maison des cocottes près du ranch romani et parlez au personnage assis au pied de l'arbre. Mettez votre masque de faucon et maintenez le bouton B pour entonner une marche militaire. Faites le tour de la zone pour attirer un à un tous les poussins, et lorsque vous aurez les 10 poussins derrière vous, vous les verrez se transformer en poules. Le personnage vous donnera alors le masque du lapin qui vous fera courir plus vite.

BATTRE LE BOSS DU TEMPLE DE L'EAU

Avant tout, mieux vaut se prémunir de quelques flacons et d'une bonne réserve de fées. Restez au centre de la plate-forme et ne perdez surtout pas le boss de vue. Lockez-le et transformez-vous en Zora pour le paralyser avec les boomerangs. Lorsqu'il est touché, le boss s'enfonce sous l'eau. Vous devez alors plonger au fond du bassin et le frapper soit avec vos poings, soit avec votre bouclier Zora. Remontez ensuite le plus rapidement possible pour ne pas vous faire avaler et regagner le centre de la plate-forme. Une dizaine de coups seront nécessaires pour en venir à bout.

MASQUE DU CAPITAINE

Allez dans le cimetière d'Ikana et réveillez le squelette géant avec la sonate de l'éveil. Essayez de le rattraper en lui lançant des flèches de glace et en détruisant les squelettes pour passer les barrières de feu. Dès que vous êtes à sa portée, tirez-lui dans les jambes pour éviter son attaque. Après quelques coups, il succombera et vous pourrez accéder au coffre contenant le masque du capitaine qui vous permettra de parler aux squelettes.

LE CHANT DES TEMPÊTES

Allez parler aux squelettes du cimetière d'Ikana la nuit grâce au masque du capitaine. Faites-leur ouvrir la tombe et sautez à l'intérieur. Tuez toutes les chauves-souris puis allumez les torches. Prévoyez quelques fées pour venir à bout du Hache-Viande et vous apprendrez le chant des tempêtes.

MASQUE DE LA MOMIE

Pénétrez dans la vallée d'Ikana grâce au grappin et à la cagoule Garo puis entrez dans les grotte. Jouez le chant des tempêtes pour raisonner le fantôme et entrez dans le moulin par la gauche lorsque la petite fille sort. Jouez ensuite le chant de l'apaisement pour redonner au père de la fille son apparence normale et obtenir le masque de la momie.

AVANCER LE TEMPS

Pour pouvoir avancer le temps de 12 heures, vous devez jouer les notes suivantes sur votre ocarina : C-droite, C-droite, A, A, C-bas et C-bas.

RALENTIR LE TEMPS

Pour ralentir le temps tout en gardant une vitesse d'animation normale, vous devez jouer les notes suivantes sur l'ocarina : C-Bas, A, C-droite, C-bas, A, C-droite. Si vous jouez la mélodie à nouveau, le temps redeviendra normal.

CHANT DE L'ENVOL

Après avoir récupéré l'ocarina, rendez-vous devant le temple Mojo, et mettez le masque Mojo pour sauter sur les nénuphares de droite et atteindre l'entrée d'un tunnel. Utilisez les fleurs Mojo pour progresser, et parlez avec le hibou. Il vous expliquera que vous pourrez vous téléporter à l'aide des stèles hibou réparties sur les différents points de la carte et vous laissera la mélodie de l'envol : C-bas, C-gauche, C-haut, C-bas, C-gauche, C-haut.

LE BOUCLIER MIROIR

Rendez-vous dans la vallée Ikana, passez près du moulin et sautez dans le puits. Là, vous devrez donner des objets précis à certaines momies (parlez-leur avec le masque de la momie) pour sortir de ce labyrinthe. Pour trouver facilement la sortie, donnez les objets dans l'ordre suivant : 5 haricots, 10 noix mojo, 10 bombes (tuez l'âme et capturez-la dans un bocal), 1 poisson, l'âme du fantôme, et enfin le lait. Evitez les pièges et la main qui tombe du plafond pour atteindre la porte suivante. Dans cette salle, allumez toutes les torches pour faire apparaître un coffre contenant le bouclier qui permet de faire réfléchir la lumière sur les blocs solaires.

L'HYMNE DU VIDE

En sortant du puits, vous déboucherez sur le château Ikana. Entrez et visez le premier oeil avec une flèche enflammée pour ouvrir le passage de gauche. Munissez-vous du masque de momie et faites disparaître les blocs solaires grâce au bouclier miroir. Mettez le masque mojo pour atteindre l'interrupteur (tapez le cristal, traversez la pièce et tapez l'autre cristal pour revenir vers la fleur proche de l'interrupteur). Dans la salle suivante, actionnez l'interrupteur et utilisez le monocle de vérité pour voir la plate-forme qui vous permettra d'atteindre la porte. Continuez jusqu'au toit et utilisez les fleurs mojo pour actionner l'interrupteur qui permet de faire entrer la lumière dans la salle principale du château. Sautez et entrez cette fois dans l'autre passage en tirant sur l'oeil de droite. Passez grâce au bouclier miroir et tuez le fantôme de la pièce suivante en lui renvoyant ses boules de feu à l'aide du bouclier. Ensuite, posez un baril de poudre sur le sol fissuré et sautez dans le trou pour affronter le boss. Dès le départ, envoyez deux flèches de feu sur les volets pour faire entrer la lumière, et débarrassez-vous des deux squelettes qui réapparaîtront si vous ne les brûlez pas une fois morts avec le bouclier. Combattez le roi de la même façon et brûlez-le avec le bouclier réfléchissant. Vous apprendrez alors l'hymne du vide.

OBTENIR 50 RUBIS GRÂCE AUX ENNEMIS

Tous les ennemis vous donneront 50 rubis si vous les tuez avec une flèche de lumière.

L'EMPLACEMENT DES SIX BOCAUX

Premier flacon

Allez dans les bois perdus et suivez le singe pour trouver la sorcière blessée. Revenez voir la première sorcière dans la hutte des potions magiques pour qu'elle vous donne un flacon contenant une potions rouge. Après avoir aidé l'autre sorcière, vous pourrez garder le flacon.

Deuxième flacon

Après avoir battu le boss du deuxième palais, allez voir Biggoron pour récupérer de la dynamite et remontez rapidement jusqu'au bébé Goron. Faites sauter les rochers et entrez dans la grotte. Si vous gagnez la course, vous obtiendrez un flacon contenant de la poudre d'or.

Troisième flacon

Allez au ranch, la première nuit (à 2:00), et suivez Romani dans la grange. Elle vous demandera de protéger la grange jusqu'au matin. Vous devez faire le tour de la grange avec le cheval en tuant seulement les extraterrestres qui s'approchent de la grange. Si vous tenez jusqu'à 5:30 (ne ralentissez pas le temps), vous obtiendrez un flacon de lait.

Quatrième flacon

Allez près de la cascade de la grande baie et utilisez votre grappin pour atteindre les hauteurs. Entrez dans la grotte et relevez le défi que vous lancent le castor la nuit. Si vous parvenez à passez à travers tous les anneaux en Zora (attention, il y a deux challenges à relever), les castors vous donneront une nouvelle bouteille.

Cinquième flacon

Suivez les instructions du masque du renard jusqu'au bout et apportez ensuite la lettre express à la femme au Milk-Bar à 18h. Elle vous donnera une bouteille de cuvée Romani.

Sixième flacon

Rendez-vous au cimetière ou vous avez appris le chant des tempêtes. Allez-y la dernière nuit, les gardes garderont une autre tombe, ordonnez-leur de l'ouvrir avec le masque du capitaine et entrez. A l'intérieur vous retrouverez une vieille connaissance d'Ocarina of Time : Igor le fossoyeur. Il fait sombre et il ne voit rien, il vous demandera alors de le guider, faites-le et amenez-le à toutes les mottes de terre, il les creusera et dans 3 de celles-ci un feu bleu apparaitra. Une fois que tout les feus bleus sont apparus, un esprit viendra et Igor, pris de peur, s'enfuira. Tuez l'esprit, ouvrez le coffre qui apparaît et obtenez une bouteille vide.

LA BOURSE DE 500 RUBIS

Cette bourse vous sera donnée si vous réussissez à détruire les 30 Skulltullas dans la maison située sur la grande baie. Examinez attentivement chaque poutre, détruisez les caisses en faisant une roulade et brûlez toutes les toiles d'araignée. Toutes les jarres ouvertes contiennent des Skulltullas. Il faut les détruire avec le poing Goron. Dans la salle des squelettes, mettez-vous sous le lustre pour tuer les trois Skulltullas avec des flèches, puis récupérez les trophées avec le boomerang Zora. Dans la bibliothèque, n'oubliez pas de pousser les étagères et de faire tomber les cadres avec le grappin.

LE MASQUE D'EXPLOSION

Attendez dans la zone nord du village, le soir du premier jour. A minuit, vous verrez une vieille femme se faire attaquer. Frappez le voleur avec un coup d'épée pour récupérer le sac de la marchande de bombes. Elle vous remerciera en vous offrant le masque d'explosion.

LE MASQUE DE LA NUIT BLANCHE

Avant tout, il faut avoir récupéré la bourse de 500 rubis dans la maison des Skulltullas et avoir obtenu le masque d'explosion. La nuit du dernier jour, à 22h, rendez-vous au bazar situé dans la zone ouest et parlez au gérant. Il vous proposera enfin le masque de la nuit blanche pour la modique somme de 500 rubis.

LE GROS SAC DE BOMBES

Après avoir sauvé la vieille femme du voleur de sacs la nuit du premier jour, et récupéré le masque d'explosion, allez faire un tour dans la boutique de bombes. Grâce à votre intervention, le vendeur aura pu rajouter le gros sac de bombes dans la liste de ses produits.

MASQUE DE KAMARO

La première nuit, rejoignez la plaine au niveau de la zone nord où il y a les énormes champignons glacés. Montez sur la passerelle qui ramène à l'entrée nord du village et longez la rambarde. Sautez sur le champignon le plus bas et parlez au personnage en train de danser. Jouez-lui ensuite le chant de l'apaisement pour qu'il vous fasse cadeau du masque de Kamaro.

LES DONS DES FÉES

L'attaque cyclone

Récupérez les 15 fées du temple de Bois-Cascade et revenez au socle où vous avez joué la Sonate de l'éveil. Utilisez la fleur pour atteindre une grotte dans la falaise à droite. La grande fée vous apprendra alors l'attaque cyclone.

La double barre de magie

En sortant du temple du pic des neiges avec les 15 fées, suivez la corniche et faites le tour du pic pour trouver une grotte. La fée de la sagesse doublera votre jauge de magie.

Les coeurs renforcés

Récupérez les 15 fées du temple de la Grande Baie et revenez au niveau de la plage. Allez acheter un baril de poudre pour faire sauter le rocher situé au bout des plate-forme qui sortent de l'eau. Vous devrez atteindre certaines d'entre elles avec le grappin. La fée vous donnera des coeurs renforcés qui doubleront votre endurance.

La grande épée des fées

Allez chercher les 15 fées du temple de la vallée Ikana et rendez-vous à droite du moulin pour trouver l'entrée de la fontaine des fées. La grande fée vous fera alors cadeau de la Grande épée des fées. Attention, comme dans Ocarina of Time, c'est une épée à deux mains, donc vous ne pourrez plus utiliser votre bouclier.

LA FLÈCHE DE LUMIÈRE

Vous l'obtenez en tuant le maître Garo dans le temple de la Forteresse de Pierre. Parez tous ses coups et attendez qu'il disparaisse. A ce moment-là, courrez pour l'éviter et retournez-vous pour le frapper. Bloquez sa contre-attaque et répétez l'opération 5 ou 6 fois pour en venir à bout.

LE GRAND CARQUOIS

Atteignez plus de 39 cibles au stand de tir de Bourg-Clocher pour obtenir le grand carquois qui vous permettra de porter jusqu'à 40 flèches.

BATTRE LE BOSS DE LA FORTERESSE DE PIERRE

Avant d'aller affronter le Double Insecte Géant, prenez soin d'arriver avec au moins une fée et un ou deux flacons de magie. Dès le départ, mettez le masque de géant obtenu juste avant en éliminant la sentinelle afin d'acquérir une taille susceptible de mettre à mal les deux vers géants. Le combat n'est pas extrêmement dur mais plutôt confus. Il suffit en fait de frapper les deux vers avec l'épée au niveau de la tête ou de la queue, de manière à les faire disparaître l'un après l'autre. Le problème, c'est que le masque pompe énormément de magie. Si vous êtes à court, essayez de briser les piliers ou de tirer des flèches sur les monstres avec votre taille normale. Si vous échouez, sachez que vous pourrez revenir directement au boss en visant le coffre accroché au plafond de la première salle avec le grappin.

MASQUE DU DIRECTEUR DE CIRQUE

Entrez dans le Milk-Bar la nuit après 22h grâce au masque de Romani et allez voir le Zora près de la scène. Utilisez vos transformations en Mojo, Goron et Zora pour lui parler et jouez toutes les partitions qu'il vous donnera. A la fin, le directeur de cirque vous donnera son masque.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue à la légende

La faute de Skull Kid

Notre histoire commence alors que le jeune Link, fatigué des combats qu'il a menés par le passé, erre sans but dans une mystérieuse forêt envahie de brume. Son fidèle destrier Epona l'accompagne, et Link commence à sombrer dans un sommeil surnaturel lorsque soudain... un être étrange apparaît, semblable à un épouvantail. Le petit être étrange nommé Skull Kid laisse échapper un rire et s'empare du précieux ocarina de notre héros. Il s'échappe ensuite avec Epona, mais Taya, l'une des fées qui l'accompagne, se fait distancer et se résout à rester avec Link. On apprend très vite que le personnage mystérieux est possédé par le masque de Majora qu'il a volé au vendeur de masques, une relique qui possèderait un pouvoir maléfique, capable de détruire le monde de Termina. C'est transformé en Mojo que Link va devoir tout d'abord retrouver son ocarina, et tenter de trouver un moyen de sauver ce monde destiné à disparaître dans 72 heures.

A la recherche de l'ocarina

Guidez Link jusqu'au vendeur de masque, en sautant de fleur en fleur à l'aide du pouvoir Mojo, récupérez les noix Mojo dans le coffre, et entrez dans le tronc d'arbre. Montez les marches pour rencontrer le vendeur de masques, et sortez par la porte à double battants. Vous n'avez alors plus que 72 heures pour retrouver l'ocarina. Premier objectif, aller consulter la fée dans la grotte située dans la zone nord de Bourg-Clocher. Vous aurez alors la surprise de voir ladite fée éclatée en plusieurs morceaux. Allez chercher la fée égarée dans le lavoir au sud-ouest (sautez sur l'eau pour la

récupérer) et ramenez-la dans la grotte pour obtenir le pouvoir de la Blasto-Bulle et votre première jauge de magie. Votre deuxième objectif consiste à obtenir le code qui vous permettra d'accéder à l'observatoire. Sortez de la grotte, et faites exploser le ballon bleu pour que le gamin vous lance un défi. Au passage, vous pouvez commencer à acheter des plans au lutin juste à côté pour vous repérer plus facilement dans Bourg-Clocher. Vous devrez alors retrouver les cinq garnements avant le lendemain matin pour obtenir le fameux code. Deux d'entre eux se cachent dans la zone nord, l'un derrière les herbes et l'autre derrière l'arbre. Dans la zone est, montez les marches pour faire descendre le gamin qui plane avec sa poule, et chopez-le en bas. Toujours dans cette zone, plongez dans la fleur pour atterrir sur le toit de l'auberge et attrapez le quatrième gamin. Récupérez le dernier dans la zone ouest, près de la maison du facteur. Vous obtenez alors le code qu'il vous faudra donner au bomber situé au nord-est. Vous devrez refaire tout cela lorsque vous aurez retrouvé votre apparence normale pour obtenir le journal des bombers. Faufilez-vous alors jusqu'à l'observatoire en évitant la Skulltulla et en détruisant le ballon à l'aide d'une Blasto-Bulle. Parlez à l'astronome pour regarder dans le télescope, et zoomez sur le sommet de l'horloge. Vous verrez d'abord Skull Kid, puis la larme de lune tomber de l'oeil de la comète. Allez la récupérer à l'extérieur en passant par la petite porte, et revenez dans la zone sud de Bourg-Clocher. Approchez-vous de la fleur pour faire venir la peste Mojo et donnez- lui la larme de lune pour qu'elle vous laisse sa propriété ainsi qu'un titre de terre. Utilisez la fleur pour accédez à l'entrée du clocher et récupérez le fragment de coeur. Vous devrez maintenant attendre jusqu'à la veille du carnaval, à minuit le troisième jour, pour que la porte du clocher veuille bien s'ouvrir. Skull Kid vous attend à l'intérieur et vous nargue d'en haut. Clouez-lui le bec avec une Blasto-Bulle bien placée (ne le ciblez pas) et récupérez l'ocarina avant la fin du compte-à-rebours. Jouez vite le Chant du Temps que le souvenir de la princesse Zelda vous aura remémoré, pour revenir à l'aube du premier jour, et allez voir le vendeur de masques en prenant la porte à double battants. Il vous apprendra le Chant de l'Apaisement qui vous redonnera votre apparence normale, ainsi que le masque Mojo. Le vendeur de masque sera furieux quand il réalisera que vous n'avez pas rapporté le masque de Majora. A partir de maintenant, vous pouvez ralentir le temps (C-Bas, A, C-Droite, C-Bas, A, C-Droite) ou sauter directement à l'intervalle de 6 heures suivant (C-Droite, C-Droite, A, A, C-Bas, C-Bas) avec votre Ocarina. Revenez chercher la fée égarée pour que la grande fée vous donne Le masque des Grandes Féess si vous allez la voir avec l'apparence de Link, frappez la statue de hibou avec votre épée pour créer un point de téléportation, et allez récupérer le masque de Brème en parlant au musicien du lavoir la nuit. Sauvegardez votre partie avec le Chant du Temps et préparez-vous à partir vers le premier palais.

Le Marais

Le Palais Mojo

Avant toute chose et à chaque début de partie, prenez l'habitude de ralentir le temps. Passez par la porte sud et traversez la plaine pour accéder aux marais. Sautez sur les nénuphars à gauche de l'Office de Tourisme et rejoignez la hutte des potions magiques. Entrez à l'intérieur pour parler à la sorcière, et prenez la direction des Bois Perdus. Suivez le singe pour trouver la sorcière blessée, et revenez parler à Kotake pour qu'elle vous donne une potion rouge. Apportez-la à Koume pour obtenir votre premier flacon et revenez à l'Office de Tourisme. Parlez à Koume pour faire une croisière sur les marais et obtenir La Boîte à Images. Débarquez au niveau du Palais Mojo et allez jusqu'à la chambre royale grâce au masque Mojo. Prenez une photo du roi avec la Boîte à images (que vous montrerez plus tard à l'homme de l'Office de Tourisme pour obtenir un fragment de coeur) et parlez-lui. Allez voir le singe prisonnier et allez faire votre rapport à l'autre singe dans le couloir. Pour accéder à l'entrée secrète, vous allez devoir passer par le jardin de droite afin d'obtenir les haricots magiques. Cachez-vous derrière les murs pour ne pas vous faire voir par les gardes Mojo. Sautez dans le trou pour trouver le vendeur de haricots. Achetez-en deux et plantez-en un dans la terre meuble près de l'eau. Mettez de l'eau dans votre flacon et arrosez le haricot pour pouvoir accéder au coffre de 20 rubis. Vous pouvez trouver un fragment de coeur dans le jardin extérieur gauche. Maintenant que vous avez le haricot et un flacon contenant de l'eau de pluie, suivez les nénuphars de droite à l'entrée du palais Mojo vers le jardin extérieur. Au bout, plantez votre haricot, versez de l'eau, et montez sur la feuille fraîchement poussée. Ensuite, évoluez de fleur en fleur, en évitant les pestes Mojo (vous n'êtes pas obligé d'utiliser leurs fleurs). Une fois dans la salle du trône, reprenez vote apparence, parlez au singe qui vous demandera de couper la corde. Dégainez votre épée pour qu'il comprenne que ce n'est pas la bonne solution, puis transformez-vous en Mojo pour lui parler, et sortez votre instrument afin qu'il vous apprenne la Sonate de l'Eveil. Les gardes vous jettent alors juste à côté du raccourci que vous a indiqué le singe, dans la grotte juste à droite de l'entrée du palais Mojo. Allez-y et sautez de fleur en fleur sur les champignons jusqu'au hibou. Sur la stèle, vous pourrez apprendre le Chant de l'Envol qui vous permettra de vous téléporter grâce aux statues de hibou. Utilisez la fleur pour entrer dans la zone de Bois-Cascade. En Mojo, vous devez monter jusqu'au sommet en tuant les Pestes Mojo. Pour les Hiploops, essayez de les paralyser puis de les contourner, de façon à ce que si vous tombez, vous puissiez reparaître derrière l'ennemi. Frappez la statue de hibou avec l'épée puis re-transformez-vous en

Mojo pour jouer la Sonate de l'éveil. Rejoignez alors l'entrée du palais grâce à la fleur.

Temple de Bois-Cascade

Dès le départ, attirez la première fée égarée avec le masque de la grande fée. Utilisez les fleurs pour attraper la deuxième fée dans le coffre. Passez entre les deux Skulltullas et ouvrez la porte. Descendez au niveau de la plante et tuez-la pour obtenir une troisième fée. Passez sur les nénuphars carnivores pour accéder à la porte. De là, vous pouvez atteindre la plate-forme contenant les jarres, et les détruire pour trouver la quatrième fée. Dans la salle suivante, utilisez la fleur centrale pour récupérer la petite clé dans le coffre, et visez la ruche avec une bulle pour trouver une cinquième fée. Passez la porte et plongez dans les fleurs pour détruire les tortues au moment où elles passent au-dessus de vous. En récompense, vous obtiendrez la carte du donjon. Revenez jusqu'au niveau de la salle de la fleur géante et utilisez votre clé pour entrer. Faites tomber la ruche au-dessus du bloc afin d'obtenir une sixième fée, et poussez le bloc de manière à accéder à la petite plate-forme. Tuez l'araignée pour trouver la septième fée. La huitième se trouve dans l'eau sous le bloc de pierre. Il faut faire le tour et percer la bulle pour la libérer. Poussez le bloc pour faciliter l'accès à la torche enflammée, et utilisez votre bâton pour allumer les deux autres torches de la salle. Vous pourrez ainsi ouvrir la porte du bas, et libérer un passage derrière la toile d'araignée. Commencez par entrer dans la salle du bas et tuez les deux libellules de la même manière que les tortues en plongeant dans les fleurs Mojo pour récupérer la boussole. Prenez ensuite le passage derrière la toile d'araignée et tuez toutes les boules noires pour faire apparaître un coffre contenant la huitième fée. Allumez les trois torches pour ouvrir la porte.
Transformez-vous en Mojo et sautez de plate-forme en plate-forme vers la porte, en prenant garde aux draco-lules. Suivez le passage et libérez la fée emprisonnée par la bulle. Marchez sur le premier interrupteur pour créer des échelles, puis prenez la porte près de l'interrupteur. Ensuite, entrez dans la salle de droite pour affronter un lézard géant. Donnez-lui 4 ou 5 coups d'épée tout en échappant à ses flammes, et récupérez l'Arc du Brave dans le coffre. Revenez dans la salle précédente et visez l'oeil avec une flèche pour faire apparaître une plate-forme mobile. Utilisez-la pour accéder à la porte et affronter le Gekko. Donnez-lui quelques coups d'épée, puis transformez-vous en Mojo pour plonger dans les fleurs et ressortir lorsque la tortue passe dessus. Visez-le ensuite avec les flèches pour en venir à bout. Vous pouvez maintenant récupérer la Clé d'Or qui vous permettra d'affronter le boss. Revenez dans la salle de la fleur géante et lancez une flèche enflammée (vous devez la faire passer à travers la torche) sur le centre de la fleur. Pour ouvrir la porte, montez sur la fleur géante désormais en rotation, et tirez de la même manière une flèche enflammée sur la torche. Avant d'aller au boss, utilisez la petite fleur Mojo pour activer le dernier interrupteur et récupérer la onzième fée. Dans cette dernière salle, allez chercher les trois fées cachées dans les renfoncements. Libérez la dernière avec une flèche et attirez-la avec le masque de la grande fée. Montez sur la fleur qui est face au cristal et tirez une flèche pour éteindre les flammes. Plongez alors dans la fleur Mojo pour atteindre l'autre côté de la pièce. Vous allez maintenant affronter le boss Odolwa. Tirez une flèche lorsqu'il lève son épée puis frappez-le. Attention, il peut libérer des insectes et créer une boule de flammes. Après une dizaine de coups, le boss succombe. Récupérez le conteneur de coeur et les restes d'Odolwa. Durant la séquence, vous apprendrez l'Ode de l'Appel. N'oubliez pas de libérer la princesse Mojo cachée derrière les lianes, et utilisez un flacon pour la transporter. Libérez-la devant le roi Mojo pour assister à une scène de ménage au cours de laquelle le singe sera libéré. Vous pouvez maintenant accéder à l'autel Mojo, à droite en sortant du palais, et faire une course pour tenter d'obtenir le masque des Parfums. Avant de partir, allez dans la grotte des fées située dans la falaise près du socle qui permet l'ouverture du palais, afin d'obtenir l'Attaque Cyclone.

La Montagne

Le village Goron

Vos mystérieux informateurs vous l'ont dit, la prochaine relique se trouve quelque part dans la montagne. Suivez les conseils de Taya qui vous propose de passer par la porte nord de Bourg-Clocher, après être allé chercher un sac de bombes qui vous sera très utile dans le quartier ouest du village. Tirez deux flèches dans l'espèce de glaçon qui vous barre la route, et utilisez des bombes pour détruire les boules de neige et ainsi parvenir jusqu'au chalet. Frappez la statue de hibou, prenez le passage de droite vers le pont qui mène au village, et descendez pour trouver le hibou. Repérez les endroits où les plumes tombent pour trouver les plates-formes invisibles. Une fois dans la grotte, ouvrez le coffre pour récupérer le monocle de vérité. Dehors, vous verrez le fantôme d'un Goron qu'il faudra suivre jusqu'au cimetière. Au niveau du lac gelé, transformez-vous en Mojo pour ne pas manquer les plates-formes, et utilisez le monocle pour apercevoir l'échelle. Lorsque vous serez arrivé au bout du chemin, jouez le chant de l'apaisement au

fantôme pour qu'il vous fasse cadeau du Masque Goron. Il vous faudra ensuite le mettre pour tirer la stèle et faire jaillir une source d'eau chaude, dont vous récupèrerez un échantillon dans votre bocal. Attention, cette eau se refroidit très rapidement, donc ne perdez pas de temps inutilement et allez dégeler le Goron qui se trouve à l'extérieur. Revenez remplir votre bouteille, et dirigez-vous le plus vite possible vers la zone des ponts, pour dégeler le bloc de glace. Sautez dans le trou afin de localiser une seconde source d'eau chaude, remplissez votre flacon, et sautez tout de suite à droite en sortant du trou pour tomber juste à côté de la boule de neige qui dissimule l'ancêtre Goron. Détruisez-la en vous mettant en boule et dégelez le vieux Goron. Parlez-lui, puis entrez dans le village en parlant au gardien pour qu'il vous ouvre la porte. Vous pouvez l'ouvrir vous-même en appuyant sur A puis sur B. Montez voir le bébé Goron qui n'arrête pas de pleurer, puis ressortez et allez parler à nouveau à l'ancêtre qu'il faudra encore une fois dégeler. Il vous apprendra alors l'Intro de la Berceuse qui permettra de calmer le petit. Revenez une dernière fois au village et jouez l'Intro de la Berceuse au bébé pour apprendre la véritable Berceuse des Gorons. Vous pouvez profiter de votre passage dans ce lieu pour récupérer le Masque de Don Gero en enflammant toutes les torches puis en vous mettant en boule pour trouver un morceau de viande dans une partie du lustre. Jetez-la au Goron qui meurt de faim sur une plate-forme surélevée à l'extérieur pour qu'il vous donne le masque. Il ne vous reste plus qu'une seule tâche à effectuer avant de pouvoir attaquer le palais. Rendez-vous au Pic des Neiges en roulant sur la pente au nord-ouest du chalet et en passant au-dessus des précipices grâce à votre masque de Goron. Une fois au Pic des Neiges, commencez par donner un coup d'épée dans la statue de hibou histoire de pouvoir revenir ici avec l'ocarina, et utilisez le monocle de vérité pour apercevoir le Goron géant. Jouez la Berceuse des Gorons avec le masque Goron pour l'endormir et faire cesser le blizzard, puis dirigez-vous vers l'édifice. Grimpez la pente pour accéder au Temple du Pic des Neiges.

Le Temple du Pic des Neiges

Pour entrer dans la première salle, détruisez les pics de glace et poussez le bloc en étant Goron. Pour l'instant, une seule porte vous est ouverte. Prenez-la et traversez le pont en vous mettant en boule et en évitant les jets de glace. Une fois de l'autre côté, libérez la première fée en-dessous de vous à l'aide d'une flèche, et attirez-la avec le masque de la grande fée. Faites de même pour celle qui se trouve sous la petite plate-forme à gauche. Vous voici maintenant dans la salle principale. Prenez le passage qui descend, marchez sur le mécanisme en Goron, et ouvrez le coffre pour obtenir une troisième fée. Remontez, et prenez la porte en face. Poussez le bloc jusqu'au fond pour faire apparaître un coffre contenant une fée, que vous pourrez ouvrir en faisant le tour, et regardez derrière l'endroit où se trouvait le bloc à l'origine. Vous trouverez un coffre contenant une clé. Revenez dans la toute première salle avec le loup et utilisez votre clé pour ouvrir la porte. Eliminez les deux Lobos et ouvrez le coffre contenant la Boussole. Vous devrez revenir dégeler l'interrupteur pour trouver une cinquième fée lorsque vous aurez la flèche de feu, et une sixième en faisant exploser la caisse. Détruisez le mur à l'aide d'une bombe, et continuez votre progression. Dans la salle suivante, tirez des flèches sur les blocs de glace au plafond pour pouvoir sauter sur les plates-formes et atteindre la grosse boule de neige. Cassez-la pour trouver un coffre contenant une clé. Avant d'ouvrir la porte, utilisez le monocle de vérité pour localiser un renfoncement dans la paroi. Sautez pour récupérer la septième fée. Pour résoudre l'énigme suivante, transformez-vous en Goron et enfoncez le socle avec la technique d'écrasement (B+A). Sautez sur la plate-forme avec votre forme normale, puis enfoncez le second socle en Goron. Courrez vers la plate-forme qui vous a permis de traverser et enfoncez-la en Goron. Reprenez votre apparence normale pour monter sur le socle à côté et revenez le plus vite possible vers la porte à laquelle on peut maintenant accéder. Atteignez l'autre côté de la salle en utilisant la technique de la boule, et roulez sur la corniche de gauche pour accéder à une autre porte. Utilisez le monocle de vérité pour repérer les plates-formes invisibles et parvenez au sommet pour trouver une huitième fée. Vous pourrez trouver la neuvième en utilisant le masque de la grande fée. Sautez pour ouvrir le coffre et récupérer la Carte du Donjonn, puis descendez l'escalier et prenez à droite. Faites le même circuit pour revenir dans la salle avec les passerelles et mettez-vous en boule pour atteindre la porte de gauche sur la carte. Vous allez affronter le Sorce-Robe. Vous devez le frapper quand il apparaît, ou le tirer de loin avec vos flèches. Le duel se corse lorsqu'il envoie ses clones. Une fois vaincu, vous pourrez enfin récupérer la Flèche de Feu. Rejoignez l'autre côté de la pièce et montez à l'échelle pour enflammer le glaçon et ouvrir un passage. De là, vous pouvez tenter de récupérer la dixième fée qui se trouve dans le renfoncement visible avec le monocle de vérité, en vous laissant tomber juste au-dessus. Dans la grande salle, utilisez le monocle et regardez au plafond pour localiser une onzième fée dans une bulle. Laissez-vous tomber, ouvrez la porte, et utilisez les fleurs Mojo pour atteindre le haut de la salle. Utilisez vos flèches de feu pour allumer les trois torches et ouvrir la porte, sans oublier d'éliminer les trois Mr.Glace pour récupérer une douzième fée. Enfoncez le socle pour faire apparaître un pilier géant, et revenez dans la salle précédente pour dégeler la porte avec le montant rouge. Prenez la porte qui mène au pont de bois et tuez les 3 Mr.Glace avec les flèches de feu pour faire apparaître un coffre contenant une clé. Prenez le passage qui monte et visez l'oeil avec une flèche de feu pour que le bloc vous serve d'ascenseur. Ouvrez la porte et transformez-vous en Goron pour faire tomber les blocs bleus d'un seul coup de poings. Utilisez l'échelle et montez à l'étage pour renouveler la même opération. Mettez-vous en boule pour passer de l'autre côté, et donnez un coup de

poing dans la dernière rangée de blocs bleus avant d'utiliser votre clé pour ouvrir la porte. Détruisez les bonhommes de neige et utilisez le monocle de vérité pour localiser une treizième fée emprisonnée dans une bulle. Montez au niveau supérieur et éliminez les deux lézards pour récupérer deux nouvelles fées. Vous devriez à présent avoir les 15 fées. Maintenant, vous n'avez pas d'autre choix que de sauter sur la plate-forme centrale. Détruisez toutes les boules de neige avec le coup de poing Goron, et montez l'escalier. Mettez-vous en boule pour passer, et utilisez la fleur Mojo pour atteindre la porte juste en-dessous. Vous devez à nouveau affronter le Sorce-Robe. La technique reste exactement la même. Ouvrez ensuite la porte pour obtenir la clé du boss. Sautez sur la plate-forme centrale et prenez le chemin qui monte au dernier étage. Mettez-vous en boule pour atteindre la porte fermée et utilisez la clé du boss. Libérez le boss à l'aide d'une flèche de feu, et choisissez votre technique de combat. Soit vous vous placez dans le renfoncement et vous l'attaquez avec une flèche au moment où il passe devant vous (technique sûre mais longue), soit vous vous mettez en boule avec le masque Goron et vous l'attaquez avec vos piquants. Dans les deux cas, il faudra une bonne quinzaine de coups pour en venir à bout. A l'issue du combat, n'oubliez pas d'aller chercher le coeur supplémentaire, puis récupérez les restes de Rhork. La grotte des fées se trouve au Pic des Neiges, dans une grotte au pied du chemin qui mène au palais. La grande fée doublera votre barre de magie. Vous pouvez également aller voir Biggoron au village pour qu'il vous fasse passer un test qui vous permettra de transporter des barils de poudre. Amenez le baril près du gros rocher et attendez qu'il explose pour participer à la course et gagner un flacon contenant de la poudre d'or. Vous pouvez maintenant faire forger une super épée par le forgeron en échange de cette poudre et aller acheter des barils de poudre à Biggoron ainsi qu'au Goron de la boutique de bombes du village.

L'Océan

Le ranch Romani

Allez acheter un baril de poudre dans la boutique de bombes et dirigez-vous au sud-ouest de la plaine Termina, vers le ranch Romani. Faites sauter le rocher et allez parler à la fille le premier jour. Elle vous racontera son histoire avec les extraterrestres et vous fera passer un petit test au terme duquel vous pourrez garder votre fidèle destrier Epona et apprendrez Le Chant d'Eponaa. Attendez ensuite qu'il soit 2h du matin pour protéger la grange des extraterrestres et récupérer un troisième flacon. Puisque vous êtes au ranch, vous pouvez aussi aller chercher Le Masque du Lapin dans la maison des cocottes. Utilisez votre masque de Brème pour entonner la marche militaire avec le bouton B, et faites le tour pour que les 10 poussins vous suivent. Le personnage appuyé à l'arbre vous donnera alors le masque du lapin.

La Grande Baie

Prenez la sortie ouest de Bourg-Clocher, et sautez la barrière avec Epona. Dirigez-vous vers le laboratoire et nagez jusqu'au Zora qui demande de l'aide. Poussez-le jusqu'au rivage et allez lui parler. Apaisez son âme avec le chant de l'apaisement, et vous obtiendrez Le Masque Zora grâce auquel vous pourrez maintenant accéder au Théâtre Zora. Pour le trouver, plongez au fond de l'eau, dans l'autre partie de la baie. Après avoir pris connaissance de votre mission, allez sur la plage de la Grande Baie et plongez en longeant le mur de droite. Eclatez les parois en prenant de la vitesse pour trouver l'entrée de la forteresse Gerudo. Sortez votre appareil photo pour prendre un cliché d'une guerrière Gerudo et plongez sans vous faire voir pour atteindre le mécanisme de l'autre côté. Transformez-vous en Goron pour actionner l'interrupteur et ouvrir une grille sous la surface de l'eau. Utilisez cette nouvelle entrée pour vous infiltrer dans la forteresse. Tirez le premier bloc et poussez le second pour vous frayer un passage, puis montez grâce à la colonne d'air. Passez entre les boules piquantes, mais prenez garde de ne pas vous faire aspirer par la deuxième soufflerie. Montez à la surface et prenez la porte. Activez le mécanisme derrière les tonneaux pour ouvrir la grille qui donne sur un fragment de coeur. Vous irez plus vite en cassant les tonneaux et en utilisant la roulade Goron ou le masque du lapin. Montez sur l'autre rangée de tonneaux pour ouvrir la grille sous l'eau et dépêchez-vous de passer. Nagez en surface pour ne pas vous faire aspirer et grimpez à l'échelle. Actionnez le mécanisme, et placez-vous vite sur la grille et visez le cristal pour être propulsé par un jet d'eau. En haut de l'échelle, envoyez vos boomerangs sur les boules piquantes pour les faire s'éclater et visez le cristal pour que la porte s'ouvre. Vous débouchez à l'extérieur de la forteresse. Faites le tour pour prendre l'autre entrée et méfiez-vous des gardes. Cachez-vous derrière la première rangée de caisses. N'hésitez pas à mettre votre masque du lapin si vous le possédez. Dès que le garde est passé, tirez une flèche sur la guerrière Gerudo qui bloque le passage vers l'échelle et grimpez. Attendez que le garde du haut fasse sa ronde et tirez-lui dans le dos. Ouvrez la porte dissimulée derrière le support pour grappin, et observez ce qui se passe derrière la grille. Visez la ruche avec une flèche pour que les gardes évacuent la pièce et faites demi-tour. Sautez à l'étage du dessous et prenez la porte. Vous pouvez maintenant vous emparer du grappin dans le coffre en toute tranquillité. Utilisez-le pour sauter dans l'aquarium et récupérer le premier oeuf Zora dans un flacon vide. Ressortez et utilisez le

grappin sur les cibles pour atteindre la première entrée. Passez lorsque la fille à le dos tourné, et préparez-vous à affronter la première guerrière Gerudo. Ciblez votre adversaire, et paralysez-la avec le grappin après son saut pour pouvoir la frapper avec votre épée. Après quelques coups, la Gerudo vous laissera l'accès libre vers l'oeuf Zora. Débarassez tout ce qui traîne dans l'aquarium et emportez l'oeuf dans un flacon. Sautez ensuite pour atteindre à nouveau la cible et entrer cette fois dans le passage juste au-dessus. Endormez la Gerudo et foncez vers l'entrée. Sachez que le gros coffre contient juste un cristal d'une valeur de 100 rubis. A vous de voir si cela vaut le coup de se faire prendre par les Gerudo. Affrontez ensuite la seconde guerrière exactement de la même façon. Récupérez l'oeuf Zora et allez déposer vos oeufs dans l'aquarium du laboratoire si vous êtes à court de flacons. Il reste une dernière entrée de l'autre côté. Avancez prudemment derrière chaque rangée de tonneaux et ouvrez la porte. Affrontez la dernière guerrière Gerudo et emparez-vous du quatrième oeuf. Vous pouvez maintenant vous téléporter à l'observatoire et montrer votre cliché au pêcheur pour qu'il vous donne l'hippocampe.
Il faut maintenant vous diriger vers le puits de pierre. Plongez au niveau des deux piliers qui sortent de l'eau près de l'entrée de la forteresse Gerudo, et avancez jusqu'au premier panneau. Libérez l'hippocampe pour qu'il vous montre le chemin. A partir du premier panneau, allez tout droit, puis à droite, tout droit, à gauche, à gauche entre les deux panneaux vers le banc de poissons, puis vers les deux derniers panneaux jusqu'au repaire des anguilles. Vous devez maintenant visiter tous les trous pour trouver l'hippocampe et les trois derniers oeufs. Pour tuer les anguilles, placez-vous sur le bord et visez la bête lorsqu'elle sort sa tête. Si vous réunissez les deux hippocampes, vous obtiendrez un quart de coeur. Une fois les trois oeufs en votre possession, retournez au laboratoire et assistez à la naissance des bébés Zoras. Ces derniers vous apprendront la Bossa Nova des Flots. Téléportez-vous vite auprès de Lulu, que vous avez trouvée à l'extérieur du théâtre Zora, sur la péninsule, et jouez-lui cette mélodie avec votre guitare. Vous verrez alors la chanteuse retrouver sa voix et une tortue vous emmènera directement vers le Temple de la Grande Baie.

Le Temple de la Grande Baie

Grimpez sur le dos de la tortue à l'aide du grappin et pénétrez dans le temple. Dès votre arrivée, placez-vous sur le socle de manière à allumer successivement les quatre torches avec des flèches de feu. Un coffre apparaîtra contenant une première fée. Ouvrez la porte pour pénétrer dans ce que l'on appellera la salle du moulin. Plongez sous l'eau en Zora pour libérer une seconde fée. Montez sur l'ascenseur situé à gauche de la porte et éliminez la Skulltulla avec le grappin pour trouver la troisième fée. Sautez dans l'eau et actionnez la manivelle qui se trouve au fond de l'eau pour faire sortir un jet d'eau. Vous pouvez maintenant atteindre le passage en haut en faisant le tour par l'ascenseur de droite et en sautant sur le jet d'eau. Vous voilà dans la salle des hélices. Utilisez votre grappin sur le tonneau de gauche et brisez-le en faisant une roulade pour libérer la quatrième fée. Plongez jusqu'au fond de l'eau et frappez la jarre avec les boomerangs Zora pour trouver la cinquième fée. Laissez-vous aspirer par le conduit avec les tuyaux vert et rouge et éliminez les poissons carnivores avec le bouclier Zora. Montez sur la plate-forme et utilisez le grappin pour atteindre le coffre contenant la carte du donjon. Détruisez les jarres avec le grappin et attirez la sixième fée avec le masque de la grande fée. Dans l'eau, ciblez les deux mains avec le boomerang pour les détruire et pénétrez dans le conduit. Détruisez toutes les plantes avec le grappin ou le bouclier Zora de façon à faire apparaître un coffre contenant la septième fée. Ouvrez la porte et utilisez le grappin pour atteindre le coffre contenant la boussole. Visez la main qui empêche l'accès au coffre avec le boomerang, et prenez la clé. De la même manière, visez les deux autres mains et frappez la jarre avec le grappin pour libérer la huitième fée. Laissez-vous aspirer par le conduit, et pénétrez cette fois dans le conduit rouge au fond de l'eau. Montez ensuite sur le tuyau rouge et ouvrez la porte avec votre clé. Dans la pièce suivante, vous allez devoir affronter un oeil énorme entouré de bulles. Regardez au plafond pour le faire descendre et éliminez le maximum de bulles en les attirant avec le grappin, puis en les frappant d'un coup d'épée. Lorsque l'oeil est suffisamment dégagé, tirez une flèche sur le monstre lorsqu'il ouvre les paupières, et continuez de cette façon jusqu'à ce qu'il tente de vous écraser. Placez-vous alors dans un coin de la salle et visez le avec une flèche lorsqu'il vous fonce dessus. Le combat est long et fastidieux, mais nécessaire pour obtenir les Flèches de Glace. Vous pouvez maintenant revenir dans la salle précédente, et geler l'un des deux Octorocks pour accéder à la plate-forme centrale. Actionnez la manivelle et revenez dans la salle des hélices. Tirez une flèche de glace sur la chute d'eau pour pouvoir atteindre la porte, et entrez. Levez la tête pour apercevoir une cible pour le grappin, et utilisez-la pour atteindre la grille au plafond. Sortez votre épée lorsque vous êtes en l'air pour sauter suffisamment loin. Le coffre contient la neuvième fée. Pour atteindre la manivelle, placez-vous sur la première plate-forme et créez des glaçons dans l'eau avec vos flèches de glace, de manière à créer un passage. Actionnez la manivelle, puis revenez dans la salle des hélices. Plongez dans l'eau et laissez-vous aspirer par le conduit avec les tuyaux vert et rouge. Montez sur la plate-forme ou vous avez trouvé la carte, et utilisez vos flèches de glace pour créer un pont vers la porte.
Transformez le blob en cube de glace et poussez-le pour atteindre la manivelle. Actionnez-la, puis revenez dans la salle précédente et détruisez les mains pour passer dans le conduit suivant et regagner la salle où vous aviez trouvé la clé. Créez des cubes de glace vers le passage de droite et débloquez l'accès avec une flèche de feu. Vous allez maintenant

affronter le Gekko. Frappez-le pour qu'il s'élance au plafond, et gelez-le avec une flèche de glace juste avant qu'il ne retombe, puis assénez-lui un coup d'épée. Répétez l'opération plusieurs fois pour en venir à bout, puis passez par la porte et récupérez la clé du boss. Revenez à présent dans la salle du moulin, au tout début du palais. Sur la droite, vous verrez qu'un jet d'eau vous permet maintenant d'atteindre la manivelle sur le socle rouge. Utilisez le grappin pour sauter sur le jet d'eau, et actionnez le mécanisme pour créer un nouveau jet d'eau qui stoppe le moulin. Sautez pour actionner la manivelle juste en-dessous sur le socle jaune, et vous verrez que le moulin change de sens de rotation. Remontez alors sur les ascenseurs pour rejoindre la salle des hélices, qui tournent maintenant dans l'autre sens, et plongez pour vous faire aspirer dans le conduit vert tout en bas. Délivrez une fée piégée dans une bulle au fond de l'eau avec le boomerang Zora, en faisant attention de ne pas vous faire happer par le courant, et remontez vite sur le tuyau vert pour l'attirer avec votre masque de la grande fée. De là, tirez une flèche dans la bulle sous la structure centrale pour récupérer une onzième fée. Suivez le tuyau jusqu'à la manivelle, et actionnez-la. Vous ne pouvez pas encore atteindre la salle du boss, car les jets d'eau ne sont pas activés. Sortez de la salle par le conduit où vous avez trouvé la fée, et cherchez le conduit avec les tuyaux vert et rouge au mène à la partie est de la salle des hélices. Vous voici dans une salle avec des hélices et une chute d'eau. Sautez sur le premier ascenseur et observez le mouvement du deuxième pour y accéder lorsque le premier est au plus haut. Depuis le second ascenseur, regardez à droite pour localiser un renfoncement avec une torche. Allez-y en vous accrochant grâce au grappin, et récupérez la fée dans le coffre. Répétez la démarche de tout à l'heure pour atteindre le deuxième ascenseur, puis sautez pour regagner l'autre côté de la salle. Gelez la chute d'eau avec une flèche de glace, puis sautez sur les hélices maintenant stabilisées. Escaladez l'hélice centrale puis agrippez-vous au coffre dans le mur en face pour trouver la treizième fée. Continuez votre progression jusqu'à la porte pour accéder à la salle des balançoires. Transformez-vous en Zora, et plongez sous la première balançoire puis faites une roulade pour casser le tonneau et récupérer la quatorzième fée. Sautez sur la deuxième balançoire et dégelez la chute d'eau au-dessus avec une flèche de feu. Sautez alors sur la troisième balançoire, et dégelez l'autre chute d'eau pour atteindre la manivelle. Actionnez-la puis suivez le tuyau vert jusqu'à la grille. Lâchez-vous à l'intérieur de la grille et agrippez-vous au coffre. Il contient la dernière fée. Sautez et montez sur la première balançoire pour atteindre la porte en dégelant la première chute d'eau. Vous pouvez à présent accéder à la salle du boss en passant par la salle avec le tuyau vert tout en bas de la carte. Montez sur le tuyau et sautez sur le jet d'eau pour atteindre la porte. Sautez dans le trou, et apprêtez-vous à affronter Gyorg, le masque du Leviathan gargantuesque, rien que ça... Avant tout, mieux vaut se prémunir de quelques flacons et d'une bonne réserve de fées. Restez au centre de la plate-forme et ne perdez surtout pas le boss de vue. Lockez-le et transformez-vous en Zora pour le paralyser avec les boomerangs. Lorsqu'il est touché, le boss s'enfonce sous l'eau. Vous devez alors plonger au fond du bassin et le frapper soit avec vos poings, soit avec votre bouclier Zora. Remontez ensuite le plus rapidement possible pour ne pas vous faire avaler et regagnez le centre de la plate-forme. Une dizaine de coups seront nécessaires pour en venir à bout. A l'issue du combat, remontez sur la plate-forme pour récupérer le conteneur de coeur et prendre les restes de Gyorg. Avant d'aller vers la grotte des fées, vous devez penser à acheter un baril de poudre dans la boutique de bombes du village. Ceci fait, téléportez-vous sur la plage de la grande baie, et dirigez-vous vers les plate-formes dans la seconde zone. Aidez-vous du grappin pour atteindre les plates-formes avec les palmiers, et posez le baril de poudre sur les gros rochers. Si vous avez les 15 fées du temple de la grande baie, la grande fée vous donnera une barre de vie deux fois plus résistante.

Le Canyon

Le Cimetière d'Ikana

Avant de vous lancer dans les zones inhospitalières du désert, allez faire la course contre les frères Gorman au ranch pour obtenir 'GLa Cagoule Garoo. A présent, remontez en selle, et dirigez-vous vers l'est. Sautez les barrières en prenant un peu d'élan, et prenez la direction du cimetière. Descendez de cheval, puis approchez-vous du squelette géant. Jouez la Sonate de l'éveil pour le voir s'animer et courrez-lui après. Vous devez impérativement le rattraper pour pouvoir l'affronter. Ralentissez-le avec des flèches de glace ou de feu et éliminez les squelettes pour faire disparaître les murs de flamme. Ensuite, frappez-le férocement dans les jambes en l'évitant lorsqu'il tente de vous écraser. Utilisez le grappin pour atteindre le coffre et ainsi récupérer Le Heaume du Capitaine. Grâce à ce masque, vous pouvez maintenant aller parler aux squelettes rassemblés dans le cimetière et leur demander d'ouvrir la tombe. Sautez dedans pour atterrir sous le cimetière. Eliminez toutes les chauve-souris et enflammez les torches pour ouvrir la porte. Vous devez maintenant affronter le fameux Hache-Viande. C'est le moment d'enfiler votre masque du lapin. Ciblez-le et attendez qu'il frappe pour lui sauter dessus en l'attaquant. Attention, après un certain nombre de coups, il va devenir deux fois plus rapide. Le combat n'est pas extrêmement dur, mais le moindre de ses coups vous fait perdre la moitié de votre jauge de vie. Lorsque vous l'aurez battu, vous rencontrerez le musicien Baimol qui vous apprendra Le Chant des

Tempêtes.

Le Puits Vide

Il faut maintenant ressortir du cimetière et enfiler la cagoule Garo pour apercevoir un personnage encapuchonné qui vous permettra de monter en faisant apparaître un arbre. Utilisez le grappin pour accéder à la vallée Ikana, et avancez en gardant votre cagoule pour affronter les hommes masqués et écouter leurs sages conseils. Gelez les deux Octorocks, puis agrippez-vous aux arbres pour atteindre le sommet. Après avoir pris la précaution de frapper la statue de hibou, avancez jusqu'à la grotte au nord de la vallée, et jouez le chant des tempêtes au fantôme qui s'y trouve. Pénétrez ensuite dans le moulin par la gauche lorsque la fille s'éloigne de la porte, et jouez le chant de l'apaisement à la momie pour obtenir Le Masque de la Momie. Dirigez-vous maintenant vers le puits vide en gravissant la pente au-dessus de la grotte de Dièze. Là, vous devrez donner des objets précis à certaines momies (parlez-leur avec le masque de la momie) pour sortir de ce labyrinthe. Pour trouver facilement la sortie, donnez les objets dans l'ordre suivant : 5 haricots, 10 noix mojo, 10 bombes (dans cette salle tuez l'âme avec des flèches de feu et capturez-la dans un bocal), 1 poisson, l'âme du fantôme, et enfin le lait. Evitez les pièges et la main qui tombe du plafond pour atteindre la porte suivante. Dans cette salle, allumez toutes les torches pour faire apparaître un coffre contenant le Bouclier Miroir qui permet de faire réfléchir la lumière sur les blocs solaires et sur les symboles en forme de soleil.

Le Château Ikana

Avant de vous lancer dans la découverte du château d'Ikana, allez d'abord acheter un baril de poudre. Vous pouvez accéder aux vestiges du château, soit en sortant du puits vide, soit en passant par la petite entrée qui se trouve à gauche des portes principales, près du hibou de la vallée Ikana. Gardez votre masque de la momie pour ne pas être inquiété par les goules. Visez l'oeil en hauteur avec une flèche enflammée pour pouvoir entrer par la porte du haut. Frappez le cristal et traversez la pièce. Frappez alors le second cristal et utilisez la fleur Mojo pour atteindre l'interrupteur avant que le plafond ne retombe. Dans la pièce suivante, plongez dans la première fleur et sautez sur l'interrupteur de gauche. Le monocle de vérité vous révèlera ensuite des plates-formes invisibles qui vous permettront d'atteindre la porte. Attention aux araignées qu'il vaudra mieux éliminer de loin avec des flèches. Dépêchez-vous de faire une roulade ou de brandir votre bouclier pour ne pas être maudit par les crânes, sinon vous perdriez votre épée. Dans ce cas, essayez de jouer le chant des tempêtes. Une fois sur les toits, laissez-vous tomber sur la plate-forme centrale, visez le cristal et utilisez la fleur Mojo pour atteindre l'interrupteur qui va permettre l'arrivée de la lumière dans le château. Pénétrez à nouveau dans la salle principale, et visez cet fois l'autre oeil enfermé dans un bloc de glace, afin de passer de l'autre côté. Exterminez toutes les mains avec le reflet du bouclier miroir et préparez-vous à affronter à nouveau le Sorce-Robe. Cette fois, le combat devrait être assez facile puisqu'il suffit de lui renvoyer ses boules de feu avec le bouclier.
Sept coups suffiront à en venir à bout. Un combat plus dur se prépare. Avancez jusqu'à la fissure et posez votre baril de poudre. Sautez dans le trou et faites disparaître le bloc avec le bouclier miroir. Entrez dans la grande pièce pour affronter le roi d'Ikana. Tout d'abord, il faut lancer une flèche de feu dans les deux volets de droite pour faire entrer la lumière. Ensuite vous allez devoir vaincre deux soldats squelettes. Battez-vous toujours dans la lumière car lorsque les squelettes sont au sol, ils se relèveront si vous ne les brûlez pas avec le bouclier miroir. Frappez donc suffisamment vos ennemis pour les faire tomber et faites disparaître leur corps avec un reflet de lumière. Il faut maintenant vous débarrasser du roi lui-même. La méthode est la même, mais certaines de ses attaques sont inévitables, donc ne manquez pas votre chance et brûlez-le dès qu'il s'écroule. Faites donc en sorte de l'amener à se battre dans la lumière. Si vous réussissez, vous apprendrez l'Hymne du Vide.

La Forteresse de Pierre

De retour à la vallée Ikana, rejoignez l'entrée située juste à côté de la grotte de Dièze pour pénétrer dans la Forteresse de Pierre. Cet endroit va mettre à contribution votre nouvelle mélodie, l'hymne du vide, qui permet de fabriquer des clones. Le casse-tête consiste à actionner les différents mécanismes pour faire avancer les trois premiers blocs et parvenir en haut de la forteresse. Accédez au premier mécanisme, positionnez-vous dessus et jouez l'hymne du vide pour fabriquer un clone qui maintiendra l'interrupteur enfoncé. Montez à l'étage supérieur à l'aide du grappin, et clonez-vous en Zora sur l'interrupteur. Grimpez à l'étage du dessus, et clonez-vous à nouveau sur le mécanisme avec votre troisième transformation (pas le Mojo car il est trop léger pour actionner le mécanisme). Vous pouvez maintenant traverser le gouffre grâce aux trois blocs. Marchez sur les trois interrupteurs et répétez exactement la même opération sur les trois mécanismes suivants en cherchant toujours les cibles pour le grappin. Traversez le précipice en sautant sur les trois blocs, marchez sur les trois interrupteurs et lancez votre grappin sur la cible suivante. De là, vous pouvez

atteindre la cible suivante en vous approchant du bord de la plate-forme. Faites de même pour atteindre le dernier étage, et donnez un grand coup d'épée dans la statue de hibou. Vous voilà face à trois interrupteurs formant un triangle. Placez-vous d'abord sur celui de droite, puis clonez-vous différemment sur celui de gauche, et utilisez enfin votre troisième transformation sur celui du milieu. La disposition des blocs vous permettra maintenant de passer et d'entrer dans le Temple de la Forteresse de Pierre.

Le Temple de la Forteresse de Pierre

Dans la première salle, tirez une flèche dans l'oeil en face de vous pour faire apparaître un coffre contenant la première fée. Prenez la porte de gauche et faites exploser le mur à l'endroit où vous voyez une fissure. Faites une roulade pour briser la première rangée de caisses, et utilisez les autres pour actionner les interrupteurs. Placez deux clones sur les deux derniers mécanismes afin d'ouvrir la grande porte, en utilisant la transformation en Goron pour l'interrupteur le plus gros. Dans la cour, placez une bombe sur le carré de terre, et sautez dans le trou. Regardez en haut à gauche pour localiser une cible pour le grappin, et ouvrez le coffre pour trouver une seconde fée. Faites réfléchir la lumière sur le bloc solaire, transformez-vous en Goron pour passer et ouvrez le coffre pour trouver la carte du donjon. Détruisez les quatre statues de pierre en Goron pour trouver une clé. De nouveau dans la cour, allez ouvrir la porte scellée avec votre clé, et transformez-vous en Zora pour aller dans l'eau. Pour accéder au coffre sur l'autre rive, laissez-vous attraper par la Main-Blanche. Vous y trouverez une seconde clé. Suivez le chemin en marchant au fond de l'eau et laissez-vous tomber au fond pour actionner l'interrupteur. Un coffre apparaîtra, mais vous ne pourrez récupérer cette troisième fée que lorsque le temple aura été retourné. Quand vous aurez les flèches de lumière, envoyez une bombe sur le cristal près de la sortie et allez chercher le coffre contenant la quatrième fée en faisant disparaître le premier bloc solaire avec une flèche de lumière. Remontez à la surface et montez sur la passerelle. Tirez une flèche de feu dans l'oeil pour faire apparaître un coffre contenant une cinquième fée que vous pourrez récupérer en faisant tourner le temple. Allez ouvrir la porte fermée à clé, puis transformez-vous en Goron pour écraser le pilier central. Il faut maintenant faire réfléchir la lumière sur les miroirs pour faire disparaître les deux blocs solaires.
La difficulté vient du fait qu'il faut tenir suffisamment longtemps immobile alors des hordes d'ennemis vous assaillent continuellement. Vous trouverez une sixième fée perdue derrière le bloc de droite. De l'autre côté, il faut carrément enchaîner deux miroirs. Avant de partir, n'oubliez pas de faire fondre tous les emblèmes du soleil à l'entrée de la salle pour trouver la septième fée. Vient ensuite une séquence assez technique puisqu'il faut planer en Mojo sur les différentes souffleries pour faire le tour de la pièce. Pensez à récupérer la huitième fée dans le renfoncement de gauche, et la neuvième en vous laissant tomber en bas en Goron. Enfoncez le socle avec la technique d'écrasement, et faites le tour très rapidement pour actionner l'interrupteur. Remontez grâce à l'échelle, et faites le tour en Mojo pour ouvrir le coffre et passer la porte. Pour vaincre facilement le Grand Maître des Garos, parez tous ses coups et courez lorsqu'il s'envole. Faites demi-tour au moment où il atterrit, frappez-le puis parez sa contre-attaque. Lorsque vous l'aurez vaincu, vous pourrez récupérer les Flèches de Lumière. Pour tuer le monstre qui bloque le passage (le Gore-Oeil), vous devez impérativement vous approcher suffisamment de lui pour qu'il tente de vous écraser. Son oeil deviendra alors jaune et vous pourrez le transpercer d'une flèche bien placée. La victoire vous permettra d'obtenir une dixième fée. Revenez sur la passerelle au-dessus de l'eau, placez-vous dans le rayon de lumière et envoyez un rayon sur le miroir avec votre bouclier. Ensuite, lorsque le miroir a canalisé suffisamment d'intensité lumineuse pour briller de lui-même un certain temps, placez-vous dans cette nouvelle arrivée de lumière pour envoyer un rayon sur le bloc solaire, qui disparaîtra en vous laissant un coffre contenant la boussole. Vous devez maintenant revenir à l'entrée de la forteresse de pierre, et vous cloner sur les interrupteurs pour monter sur le premier bloc et tirer une flèche de lumière dans le cristal rouge afin de renverser le donjon. Entrez à nouveau dans le palais qui n'a maintenant plus du tout le même aspect. Visez le soleil avec une flèche de lumière pour trouver la onzième fée, et prenez le passage de droite. Tirez une flèche de lumière dans le bloc pour passer, et transformez-vous en Mojo. Si vous avez actionné l'interrupteur dans la salle remplie d'eau, envolez-vous sur l'interrupteur bleu avec les courants d'airs et posez un clone pour pouvoir atteindre le coffre contenant la fée. Utilisez les courants d'air pour atteindre la plate-forme et tirez une flèche de lumière dans l'emblème en forme de soleil pour faire apparaître un coffre que vous pourrez revenir chercher en faisant à nouveau tourner le palais. Il contient la douzième fée. Actionnez le mécanisme dans le passage, et revenez chercher la clé dans le coffre. Utilisez le dernier courant d'air pour atteindre le sommet de la pièce et ouvrez la porte verrouillée. Tirez sur le cristal rouge avec une flèche de lumière pour traverser en Goron, puis tirez une seconde flèche pour faire tourner la salle. Dans la salle suivante, vous devez faire tourner le donjon en faisant à chaque fois avancer le bloc un peu plus, jusqu'à ce que vous puissiez le placer sur le socle avec l'image du masque de Majora. Passez la porte et affronter à nouveau le Sorce-Robe. Laissez-lui le temps d'apparaître et renvoyez-lui toutes ses boules de feu lorsqu'il est à l'étage inférieur. Utilisez le grappin pour atteindre le coffre renfermant la treizième fée, et passez le tunnel. Traversez en suite le gouffre sans vous préoccuper des fantômes en utilisant la fleur Mojo. Utilisez la seconde fleur pour atteindre le renfoncement en haut à droite, et traversez le labyrinthe pour poser un clone sur l'interrupteur. Courez vers le coffre

pour récupérer une clé. Faites exploser les boules piquantes avec le grappin, et transformez-vous en Mojo pour atteindre la fleur de gauche. Utilisez-la pour accéder à la porte. Traversez rapidement la salle suivante pour éviter d'être maudit ; si c'est le cas, jouez le chant des tempêtes. Il vous faut maintenant affronter le Faucheur. Visez-le avec une flèche de lumière pour éloigner les chauve-souris, puis frappez-le d'un coup d'épée. Parez son attaque et recommencez. Vous risquez d'avoir quelques problèmes si vous n'avez pas la double barre de magie et que vous ne possédez pas la super épée forgée avec la poudre d'or. Si vous le battez, vous pourrez enfin mettre la main sur la clé du boss. Revenez dans la salle avec les trois fleurs Mojo et les trois boules piquantes, et prenez la porte de droite. Sautez pour actionner l'interrupteur qui fera apparaître un coffre. Repartez ensuite à l'entrée du donjon (il est difficile d'atteindre le coffre depuis là à cause du chevalier), et agrippez-vous au coffre en hauteur.
Si la forteresse est dans son sens normal, vous atterrirez sur une plate-forme avec un coffre où vous délivrerez la quatorzième fée. Sinon, avancez pour ouvrir la porte verrouillée, et affrontez le Gore-Oeil de la même façon que précédemment. Au bout de quatre flèches, il s'écroule et vous laisse vous emparer du Masque du Géant. Dans la pièce suivante, frappez le cristal, agrippez-vous au coffre (vous ne pourrez avoir cette quinzième fée qu'en renversant une nouvelle fois le temple), et visez la cible avec le grappin pour éviter l'obstacle. Ouvrez la porte avec la grande clé, et préparez-vous à affronter le boss : Skorn, le Masque du Double Insecte Géant. Espérons que vous avez pris la précaution d'arriver avec la double barre de magie, au moins une fée et un ou deux flacons de magie. Dès le départ, mettez le masque de géant obtenu juste avant en éliminant la sentinelle afin d'acquérir une taille susceptible de mettre à mal les deux vers géants. Le combat n'est pas extrêmement dur mais plutôt confus. Il suffit en fait de frapper les deux vers avec l'épée au niveau de la tête ou de la queue, de manière à les faire disparaître l'un après l'autre. Le problème, c'est que le masque pompe énormément de magie. Si vous êtes à court, cachez-vous derrière les piliers pour que les vers les écrasent afin d'obtenir des fioles de magie, et en dernier recours, tirez des flèches sur les monstres avec votre taille normale. Si vous échouez, sachez que vous pourrez revenir directement au boss en visant le coffre accroché au plafond de la première salle avec le grappin. Après un tel combat, Vous avez amplement mérité de récupérer le conteneur de coeur et les restes de Skorn. Si vous avez les 15 fées du temple, entrez dans la grotte derrière le moulin pour que la grande fée vous fasse cadeau de La Grande Epée des Fées.

La Confrontation Finale

Les Quatre Donjons

Une fois les restes des quatre boss en votre possession, votre pouvez de nouveau aller affronter Skull Kid. Allez chercher la larme de lune en passant par l'observatoire, comme indiqué au tout début de la quête, et donnez-la au Mojo situé près du clocher. Utilisez sa fleur pour atteindre la porte du clocher, et attendez minuit le dernier jour pour que la porte s'ouvre. Dès que vous êtes en présence de Skull Kid, jouez l'ode de l'appel pour que les quatre géants interviennent. Vous voilà soudain propulsé sur la lune, où cinq enfants jouent autour d'un arbre. Chacun d'entre eux possède le masque d'un des boss, et celui qui est à l'écart possède le masque de Majora. Vous avez maintenant deux solutions : soit vous possédez les 20 masques secondaires et vous pouvez alors tenter de leur parler pour obtenir le Masque d'Oni Link qui vous facilitera la tâche contre le boss final, soit vous allez directement affronter le boss final en parlant avec l'enfant assis. Dans le premier cas, vous devrez monnayer un certain nombre de masques pour avoir le droit de visiter quatre donjons plus ou moins vicieux. Selon la nature du masque de l'enfant auquel vous avez parlé, voici ce qui vous attend.

Masque d'Odolwa :
Donnez un masque au gamin pour entrer dans le donjon, et plongez dans la première fleur pour atteindre l'une des deux autres fleurs situées sur les côtés. De là, sautez sur l'une des fleurs du premier tourniquet, puis répétez l'opération pour les deux suivantes en plongeant rapidement dans la fleur pour éviter le piège. Depuis le dernier tourniquet, sautez vers la droite pour atteindre le fragment de coeur, puis revenez sur le tourniquet et sautez vers la gauche pour accéder à la porte. Attention, il faut utiliser la fleur jaune sur le dernier tourniquet, sinon vous n'atteindrez pas la porte. Donnez un autre masque pour pouvoir sortir.

Masque de Rhork :
Il vous faudra deux masques pour entrer dans le donjon. Transformez-vous en Goron et mettez-vous en boule pour passer les trous. Il faut être très précis, donc utilisez la vue à la première personne pour vous mettre bien dans l'axe, et une fois que les piquants du Goron sont sortis, ne touchez plus à la direction. Vous devez obligatoirement toucher le milieu des coffres pour suivre la bonne trajectoire. Il faudra effectuer un changement de direction vers la droite au niveau des jarres de magie si vous tenez au fragment de coeur, sinon suivez la passerelle jusqu'au téléporteur (ne le

prenez surtout pas) puis propulsez-vous sur la passerelle de gauche pour accéder à la porte et trouver le gamin.

Masque de Gyorg :
Cette fois, le gamin vous demandera trois masques pour entrer et trois pour sortir. Plongez en Zora dans le courant, et laissez-vous entraîner. Pour trouver le gamin, prenez les passages de gauche, de droite, de gauche, et de droite.

Masque de Skorn :
Espérons qu'il vous reste encore quatre masques pour entrer. Dans la première salle, tuez le lézard en deux ou trois coups d'épée, puis passez la porte pour affronter le maître Garo. Appliquez la même technique que dans le dernier temple pour le vaincre, et grimpez à l'étage à l'aide du coffre. Réveillez le hache-viande et évitez ses coups pour pouvoir contre-attaquer, puis utilisez un missile teigneux trouvé dans le coffre pour détruire le mur au niveau de la fissure sur le côté droit de la pièce. Gardez-le quelques secondes dans vos mains avant de le lâcher pour atteindre la cible. Vous verrez alors que le mur dissimulait un oeil qu'il faudra transpercer d'une flèche pour faire apparaître une échelle. Passez la porte pour trouver un fragment de coeur et envoyez un missile teigneux sur la fissure au plafond. Tirez une flèche enflammée sur l'oeil pour pouvoir ouvrir la porte, et donnez les quatre derniers masques au gamin pour pouvoir sortir. Si vous avez donné les 20 masques, parlez au dernier gamin pour obtenir le masque d'Oni Link.

Le masque de Majora

Voici enfin l'ultime affrontement. Parlez au garçon assis contre l'arbre avec le masque de Majora, et acceptez de jouer avec lui. Le duel a lieu dans un environnement étrange contre un boss tout aussi bizarre. Pour vaincre le Masque de Majora, première transformation du boss, il faut parer ses attaques puis lui tirer une flèche par derrière (le grand carquois est ici bienvenu). Frappez-le ensuite avec votre épée. Après quelques coups, les autres masques commencent à vous agresser. Evitez-les et renvoyez les boules de feu sur le masque avec le bouclier miroir. Lorsque vous l'aurez enflammé quatre fois, vous devrez affronter l'Incarnation de Majora. Parez toutes ses attaques et tirez des flèches lorsqu'il arrête de gesticuler pour le mettre à terre et pouvoir le frapper avec votre épée.
Après quelques coups, le boss effectue enfin sa dernière métamorphose. Vous voici enfin face au terrible Magicien Majora. Vous risquez d'avoir un peu de mal pour le vaincre si vous n'avez ni la grande épée des fées, ni le masque d'Oni Link. La démarche consiste encore une fois à parer ses attaques avec votre bouclier, puis à le frapper au niveau des jambes pour le faire tomber. Vous pouvez tirer quelques flèches à distance s'il vous en reste pour le paralyser. Une fois au sol, frappez-le jusqu'à ce qu'il disparaisse à tout jamais. Après cela, assistez à l'«Aube d'un Nouveau Jour», où l'esprit maléfique aura définitivement quitté le masque de Majora, et où le carnaval reprendra dans un tout autre contexte, sous l'oeil fatigué de notre héros, déjà en route vers des contrées nouvelles...

MASQUE DES AMOUREUX

Suivez les instructions indiqués pour le masque du renard, puis allez apporter la lettre express à Madame Aroma au milk-bar à 18h, afin d'obtenir une nouvelle bouteille. Ralentissez le temps et téléportez-vous dans la vallée Ikana pour atteindre le repaire de Sakon le voleur avant 18h30. Pour cela, sautez dans l'eau et remontez vite au niveau des deux Octoroks, puis longez la rive vers la gauche. Vous passerez devant le voleur (essayez de ne pas attirer son attention en enfilant par exemple le masque de pierre) et trouverez Kafei derrière les rochers. Si vous êtes dans les temps, vous pourrez entrer dans le repaire à 19 h avec Kafei, et devrez remplir quelques petites énigmes rapidement de manière à obtenir le masque du soleil. Il ne vous reste plus qu'à vous téléporter pour revenir à l'auberge parler à Anju dans une chambre située à l'étage. Lorsque Kafei vous aura rejoint, vous recevrez enfin le Masque des Amoureux.

LA CASQUETTE DU FACTEUR

Suivez les instructions indiquées pour le masque du renard afin d'obtenir la lettre express. Ensuite, allez voir le facteur dans le bureau de poste à 18 h le dernier jour. Parlez-lui juste avant qu'il ne parte pour obtenir son masque.

SAC DE BOMBE GÉANT

Après avoir obtenu le gros sac de bombes allez au village Goron et parlez à la peste Mojo (en Goron) elle vous vendra le sac de bombe géant pour 200 rubis.

DONJON SECRET

A l'entrée de la vallée Ikana se trouve une rivière dans laquelle il faut plonger. Il faut ensuite la longer par la gauche jusqu'à rentrer dans une grotte dans laquelle est présente un panneau mettant au défi le joueur de finir ce donjon secret.

EMPLACEMENT DES 52 FRAGMENTS DE COEUR

Bourg-clocher

Dans le quartier Nord

-Il se situe sur l'arbre à coté de Tingle. Pour le récupérer, il suffit de monter sur les piliers à proximité de cet arbre
-Il faut couper les buissons à côté de l'arbre en portant le masque du renard pour faire apparaitre un renard qui vous posera des questions auxquelles il faudra répondre
-A gauche de la fontaine des fées, il y a une "Aire de jeu des pestes Mojo" accessible avec une fleur Mojo. Une fois à l'intérieur du trou, il faut jouer et battre le record durant le 1er, le 2ème et le 3ème jour.

Dans le quartier Sud

-Il faut donner une larme de lune à la peste Mojo (et obtenir le titre de terre) et utiliser sa fleur pour se rendre sur la plate-forme du clocher.

Dans le quartier Est

-Dans l'auberge, entre minuit et 6 heures, il faut se rendre derrière la réception et donner n'importe quel papier à la main (titre de terre, lettre, titre de montagne...)
-Toujours dans l'auberge, il faut parler à la grand-mère d'Anju au rez-de-chaussée, écouter l'histoire sur le carnaval du temps et répondre "la veille" en portant le masque de la nuit blanche
-Même chose sauf qu'il faut choisir l'histoire sur les 4 géants et répondre "je ne m'en souviens plus" (toujours en portant ce même masque)
-Il faut jouer à la "chasse au trésor" avec le masque du goron
-Il faut aller à la mairie et parler au maire avec le masque des amoureux
-Il faut réussir le score parfait de 50 points au stand de tir
-Il faut remporter les 3 jeux différents au manège des amoureux (un jeu pour chaque jour).

Dans le quartier Ouest

-Il faut aller à la poste entre 15 heure et minuit le 1er ou le 2ème jour et remporter le défi du postier (avoir de préférence le masque du lapin)
-Il faut danser devant les soeurs Rosa avec le masque de Kamaro
-Chez le maitre d'armes, il faut réussir le cours pour expert en cassant toutes les bûches avec l'attaque "saut"
-Il faut déposer 5 000 rubis à la banque.
-Dans n'importe quel quartier, il faut fouiller dans une boite aux lettres avec le masque du facteur.

Plaine Termina

-Dans les buissons les plus proches de la route du lait, il faut aller dans un trou invisible visible grâce aux papillons dorés qui volent au-dessus. Il faut ensuite tuer l'ennemi en le frappant sur son dard
-D'abord, il faut aller à l'observatoire, puis observer la ville de bourg clocher avec le télescope. Une peste mojo devrait en sortir, ensuite il faut la suivre avec le télescope puis rentrer dans le même trou qu'elle, parlez-lui, refusez sa première offre de 150 rubis et acceptez sa seconde offre qui vous fera économiser 50 rubis.
-A la porte Nord de bourg clocher, il faut prendre la pente qui mène à la neige puis continuer à gauche pour trouver un trou et tuer les 2 dodongos à l'intérieur
-Il faut casser le rocher juste devant les barrières qui mènent à la grande baie, rentrer dans le trou, faire tomber les ruches à l'aide de flèches puis aller chercher le quart de coeur au fond de l'eau avec le masque Zora
-Il faut aller dans quatre trous de cette plaine, le premier se situe à proximité de la porte Nord de bourg clocher, le second sous un rocher proche de la porte Ouest, le troisième est à gauche de la barrière de l'observatoire et le dernier est à droite avant de suivre le chemin qui mène aux marais du Sud. Dans chaque trou, il faut jouer la sonate de l'éveil devant la grosse pierre sheikah de chaque trou pour les faire devenir vertes.

Marais du Sud

-Il faut donner le titre de terre à la peste Mojo (et obtenir le titre des marais) pour aller sur le toit de l'office de tourisme
-Il faut monter aux lianes du premier arbre croisé dans le chemin qui relie la plaine Termina aux Marais du Sud (l'arbre à côté du trou)
-Après avoir obtenu la boite à image, il faut prendre une photo de Tingle et l'apporter au gérant de l'office de tourisme
-Il faut obtenir deux fois un score parfait au le stand de tir des marais
-Après avoir battu Odolwa et avoir purifié les marais, il faut rendre visite à la sorcière de l'office de tourisme et gagner son jeu.

Palais Mojo

-Après avoir parlé aux 2 pestes Mojo à l'entrée du palais, il faut aller dans le jardin de gauche et poursuivre sa route jusqu'au quart de coeur.

Bois cascade

-Il faut utiliser les fleurs Mojo pour atteindre le coffre visible au Nord-Est de la carte.

Village dans la montagne

-En ayant mis le masque Mojo, il faut donner le titre des marais à la peste Mojo à proximité de l'autel Goron (et obtenir le titre de la montagne) pour aller sur la plate-forme supérieure
-Après avoir battu Rhork et avoir fait fondre la neige et après avoir obtenu le masque de Don Gero, il faut réunir les grenouilles qui se situent dans le temple de bois cascade, dans le temple de la grande baie, au lavoir de bourg clocher et sur un rondin dans les marais du Sud à la cascade près du hibou de sauvegarde
-Après avoir battu Rhork et fait fondre la neige, il faut aller sur le chemin qui mène au village goron (là ou se trouve Tingle) et aller chercher le coffre qui est au fond de l'eau
-Il faut aller sur le chemin qui mène au temple du pic des neiges, utiliser le monocle de vérité pour voir des plates-formes à droite et jouer le chant de l'épouvantail pour rejoindre le quart de coeur.

Ranch Romani

-Il faut parier sur la course de chiens et gagner 150 rubis en une ou plusieurs fois.

Plage de la grande baie

-Dans la maison des araignées de la plage, il faut parler aux 2 squelettes de la bibliothèque puis aux quatre squelettes au sous-sol et tirer sur les masques de couleurs de cette salle avec des flèches selon l'instruction des squelettes.
-Il faut amener un certain nombre de poissons (variable) aux 2 gros poissons du Laboratoire de Recherche Océanique (là ou il faut apporter les oeufs zoras). Les poissons se trouvent facilement dans le trou derrière la hutte du pêcheur.
-Il faut plonger dans le bassin dans lequel une cascade coule et battre le like-like au fond de l'eau (l'ennemi qui vous avale)
-Après avoir obtenu la bouteille vide des rapides de la cascade, il faut refaire la course contre les 2 castors et battre leurs records
-Au Nord-Est de la carte, il faut utiliser le grappin sur le premier pilier à droite, puis continuer ainsi jusqu'à trouver de la terre meuble. Il faut ensuite planter un haricot, l'arroser et monter dessus. Enfin il ne reste plus qu'à jouer le chant de l'épouvantail
-Après avoir battu Gyorg, il faut prendre la barque qui se situe au Nord-Ouest du Laboratoire de recherche (cette barque est située à côté de l'avancée de rochers dans la mer). Ensuite, il faut lancer le grappin sur le palmier visible à gauche. Il ne reste plus qu'à parler aux personnages présents sur cette ile et à remporter le jeu.

Théâtre des Zoras

-En ayant mis le masque Goron, il faut donner le titre de la montagne à la peste mojo (et obtenir le titre océan) dans la chambre de Lulu (la chambre qui a une étoile de mer sur la porte) et aller sur la plate-forme supérieure
-Il faut aller dans la chambre de Jafas (la chambre qui a une pieuvre sur la porte) et continuer la musique. Pour la première portée, il faut faire : A, bas, droite, A. Et pour la seconde : bas, droite, gauche, bas. Ensuite, il faut aller dans la chambre du leader du groupe (celle avec le corail sur la porte) et reproduire cette chanson avec l'ocarina (ne vous souciez pas du fait que la portée n'apparaisse pas)

Forteresse des pirates

-Il faut chercher ce quart de coeur dans la prison qui se situe après le labyrinthe de grillage (là ou il faut passer quand on n'a pas encore le grappin). Pour ce faire, il faut casser les tonneaux à l'étage de cette même pièce, activer l'interrupteur et rentrer dans la porte qui s'est ouverte.

Puits de pierre

-Il faut être venu au puits de pierre avec l'hippocampe (que l'on obtient en donnant une photo de gerudo au pêcheur sur la plage) et chercher son ami dans l'une des innombrables cavités dans lesquelles se trouvent des serpents.

Cimetière Ikana

-Dans la nuit du deuxième jour, il faut parler aux squelettes qui tournent autour d'une tombe et leur donner l'ordre d'ouvrir cette tombe et ainsi entrer dans le trou. Ensuite, il faut utiliser le monocle de vérité pour découvrir un passage qui mène à une porte. Au bout du chemin truffé de skulltulas, on peut avoir l'impression que l'on est dans un cul-de-sac mais il faut casser le mur de gauche avec une bombe pour tomber sur un hache-viande qui fera apparaitre un quart de coeur une fois tué.

Vallée Ikana

-En ayant mis le masque Zora, il faut donner le titre océan à la peste Mojo qui se situe devant le repaire de Sakon pour aller sur la plate-forme à proximité
-Il faut aller dans le temple secret, tirer une flèche de lumière sur le soleil et battre les 4 types d'ennemis à l'intérieur
-Il faut battre les 4 fantômes du jeu de la Chasse Aux Fantômes dans l'une des maisons de la vallée.

Vestiges du château d'Ikana

-Sur le toit du château, il faut utiliser les fleurs Mojo.

Sur la Lune

-Après avoir donné un masque à l'enfant qui porte les restes d'Odolwa, il faut utiliser la fleur Mojo au fond de la salle pour aller sur la plate-forme de droite (celle en face de la porte)
-Après avoir donné 2 masques à l'enfant qui porte les restes de Rhork, il faut devenir un goron et rouler jusqu'à une sorte de chapiteau
-Après avoir donné 3 masques à l'enfant qui porte les restes de Gyorg, il faut suivre les embranchements dans un ordre précis : gauche, gauche, droite et gauche
-Après avoir donné 4 masques à l'enfant qui porte les restes de Skorn, il faut battre les différents ennemis jusqu'à arriver à la 4ème salle.

Cette astuce est une contribution de Superfk.

CHANT DE L'ÉPOUVANTAIL

Pour apprendre le chant de l'épouvantail, il suffit de présenter l'ocarina devant l'épouvantail de l'observatoire ou celui du bazar.

OBTENIR UN RUBIS ORANGE

Vous souhaitez obtenir un rubis orange qui vaut 200 rubis ? Alors faites un petit tour dans la plaine et croisez la route d'un corbeau noir. Il vous suffit de l'attaquer et de le tuer pour obtenir le rubis mais attention car il est assez difficile à battre. N'hésitez pas à utiliser vos flèches pour en venir à bout, évitez le contact au maximum et cela devrait bien se passer.

LAIT À GOGO GRATUIT

Si vous voulez du lait gratuit et à volonté, il vous suffit de vous placer devant une vache et lui jouer le chant d'Epona.

SAUTER PLUS LOIN SUR L'EAU EN MOJO

Pour sauter plus loin sur l'eau en tant que Mojo, faites tout simplement une attaque avec le bouton A avant de vous lancer sur l'eau, de cette façon Link ira plus loin.

INTOUCHABLE FACE AUX EFFROIS ET MOMIES

Si vous souhaitez éviter les Effrois et les Momies, il vous suffit de vous équiper d'un des masques qui changent complétement votre apparence, ainsi les Effrois et Momies ne pourront pas vous toucher car ils ne vous verront pas.

CHANGER LES MOMIES EN EFFROIS

Dans le puits, assurez-vous de porter le masque des Momies et tirez une flèche de feu sur une Momie. Elle se transformera alors en Effroi.

LE BALLET DES EFFROIS

Portez la cagoule des Garo devant les Effrois des vestiges du Château Ikana, ils se mettront alors à danser, ce qui vous permettra de les éviter.

RÉDUCTION SUR LE JEU DU COFFRE

Au jeu du coffre à Bourg-Clocher, vous aurez une réduction de quelques rubis si vous êtes en Zora. Attention car au contraire, si vous vous équipez du masque Goron, vous aurez une augmentation du prix !

GUÉRIR D'UNE MALÉDICTION

Lorsque vous êtes maudit (impossibilité d'utiliser votre épée), jouez le chant des Tempêtes afin de guérir instantanément. à noter que vous pouvez quand même vous servir de la Grande Épée des Fées lorsque vous êtes maudit, l'objet ne prenant pas la place de l'épée habituelle.

ACHETER DES HARICOTS

Vous ne souhaitez pas retourner au Palais Mojo pour acheter des haricots ? Rendez-vous à l'office de tourisme du Marais via la téléportation, et parlez à la peste Mojo avec le masque Mojo d'équipé, elle vous vendra des haricots pour une petite somme.

OBTENIR DES FÉES FACILEMENT

Jouez un air devant une Pierre à potins et quelques fées apparaîtront.

COMMENT VAINCRE LES ENVAHISSEURS FACILEMENT

Pour vaincre les extraterrestres plus facilement, vous pouvez vous placer sur le toit de la grange, ce qui sera nettement plus simple que de monter sur Epona. Si cela vous aide, vous pouvez aussi ralentir le temps (mission plus longue mais ennemis très simples à tuer) ou l'accélérer (mission rapide, mais ennemis aussi).

The Legend of Zelda : Ocarina of Time

© Nintendo 1998

TUER VOLCANIA

Pour tuer facilement le boss du temple du feu, prenez la masse des titans et donnez-lui un coup sur la tête lorsqu'il sort de la lave (repérez l'endroit où il va sortir par le dégagement de fumée précédent sa sortie), puis enchaînez avec trois coups d'épée. Evitez ensuite le dragon, attendez qu'il retourne se réfugier dans la lave et répétez l'opération quelques fois. Lorsque le dragon s'envole hors de l'écran courrez pour éviter les rochers qu'il fait tomber (attention à ne pas marcher dans la lave), puis attendez qu'il redescende dans la lave et utilisez la même méthode que précédemment pour l'atteindre à sa sortie.

RÉUSSIR LA CHASSE AUX TRÉSORS

Pour remporter très facilement la chasse au trésor, vous pouvez utiliser le monocle de vérité récupéré dans le puits du village Cocorico (durant votre enfance) et regarder le contenu des différents coffres pour savoir lesquelles contiennent des clés. Les plus pressés d'entre vous peuvent laisser faire le hasard pour obtenir toutes les clés et finir le jeu mais sachez que la disposition des clés n'obéit à aucune loi mathématique.

AVOIR LES FLÈCHES

Flèches de feu

Vous obtiendrez les flèches de feu une fois le temple de l'eau achevé. Rendez-vous au Lac Hylia durant la nuit, dirigez-vous sur le petite île où se trouve un arbre mort, placez-vous sur la pierre tombale et attendez que le soleil apparaisse. Sortez alors votre arc, visez le soleil entre les deux piliers de l'ilot voisin et décochez une flèche. C'est alors que tombent les flèches de feu sur l'ilot voisin, allez les récupérer à la nage.

Flèche de glace

Pour obtenir ces flèches il vous faut traverser avec succès le gymnase Gérudo (situé sur la droite de la forteresse). Il s'agit plus d'un mini-labyrinthe, vous devez trouver diverses clés afin de progresser jusqu'au bout de cet endroit, vous trouverez alors un coffre contenant les flèches de glace.

Flèches de lumière

Une fois les cinq temples achevés vous devez retourner au temple du temps dans le ville d'Hyrule, Zelda vous remettra ces flèches (nécessaires pour battre Ganondorf et Ganon) au cours d'une vidéo.

MONTER EPONA

Pour obtenir Epona, il vous faut tout d'abord apprendre le chant d'Epona. Allez donc au ranch Lon Lon étant enfant, parlez à Malon près de l'enclos, parlez-lui, sortez votre ocarina et elle vous enseignera le chant d'Epona. La suite de l'opération s'effectue à l'âge adulte, retournez au ranch, allez voir Ingo et demandez à faire un tour en cheval. Sortez alors votre ocarina, jouez le chant d'Epona et Epona viendra à vous. Montez-la, allez voir Ingo et parlez-lui depuis le dos de votre monture pour lui demander de faire une course contre lui : si vous gagnez, Epona sera vôtre. Triomphez lors de la course (courrez près de l'enclos pour avoir le moins de chemin possible à parcourir) et Epona vous appartient. Malheureusement Ingo ne vous laisse quitter cet endroit, prenez de l'élan et sautez par dessus la grille bloquant la sortie vers les bâtiments du ranch pour retourner sur la plaine d'Hyrule. Epona en votre possession vous pouvez désormais vous déplacer beaucoup plus rapidement. Si jamais vous perdez de vue votre cheval jouez le chant d'Epona et il viendra vers vous.

EMPLACEMENT DES QUATRE BOUTEILLES

Bouteille 1

La première bouteille s'obtient étant enfant, allez au ranch Lon Lon, entrez dans la maison sur la gauche et jouez au jeu des super-cocottes avec Talon. Repérez les trois super-cocottes dans le temps imparti et vous obtiendrez la première bouteille, remplie de lait.

Bouteille 2

Cette bouteille s'obtient elle aussi durant votre enfance. Rendez-vous au village Cocorico, allez au fond à droite du village et parlez à la villageoise. Elle vous demande de ramener dans leur enclos les poules qui se sont enfuies (voir notre solution ci-dessous pour repérer les poules), faites-le et elle vous remettra une bouteille.

Bouteille 3

Encore une bouteille que vous gagnerez étant jeune. Vous ne pouvez la louper car il s'agit de la bouteille contenant le message de la princesse Ruto (princesse Zora), message disant que Ruto se trouve dans le ventre de Jabu-Jabu (il s'agit d'un point obligatoire de la quête car ce message, une fois montré au roi Zora, vous permettra d'accèder à Jabu-Jabu).

Bouteille 4

La dernière bouteille s'obtient étant adulte, une fois l'arc en votre possession. Chassez les 10 fantômes présents dans la plaine d'Hyrule, tuez-les et ramassez leur âmes dans des bouteilles pour les revendre au marchand à l'entrée d'Hyrule (sur la droite, après le pont-levis). Une fois les 10 âmes vendues le marchand vous remettra la dernière bouteille.

OBTENIR L'ÉPÉE DE BIGGORON

L'épée de Biggoron est la troisième et dernière épée du jeu, elle est la plus puissante et la plus longue de toutes, et surtout elle ne se brise pas !

Quand Link est adulte, allez voir la fille qui voulait que vous retrouviez ses poules dans le village Cocorico quand Link était enfant. Elle va vous donner un oeuf. Attendez qu'il éclose et allez réveiller Talon avec, ce dernier dort dans une maison au centre du village. Ramenez-le ensuite à la fille et elle vous remet un poulet bleu. Réveillez son frère qui dort dans les bois perdus avec ce poulet (une fois dans les bois allez une fois à gauche pour le trouver), il vous donnera

alors un champignon que vous devrez rapidement apporter dans le magasin de potions dans le village Cocorico. Pour vous y rendre, vous devez aller dans le magasin d'objets sur la gauche du village et passer par le côté. Vous serez alors à l'arrière du magasin, descendez en bas et montez le long des escaliers à droite. Entrez et donnez le champignon à la sorcière et elle vous en fait une mixture. Apportez ensuite cette mixture à la fille qui se trouve à l'endroit où dormait l'homme qui vous a remis les champignons. Elle vous remet une scie en échange de la mixture, rendez-vous maintenant à la vallée Gérudo, donnez cette scie à l'ouvrier près de la tente (il vous faut Epona pour l'atteindre) pour obtenir l'épée cassée. Direction le mont du péril, grimpez en haut du mont et parlez au grand Goron : il pourra réparer votre épée si vous pouvez le guérir. Prenez son ordonnance et allez voir le roi Zora pour qu'il vous donne une grenouille. Allez rapidement voir le scientifique dans la maison du lac Hylia et il vous confectionne des gouttes pour les yeux du Goron. Pas de temps à perdre, retournez voir le Goron et donnez-lui les gouttes avant qu'elles ne tournent. Attendez ensuite quelques jours le temps qu'il fabrique votre épée (jouez le chant du Soleil si vous êtes pressé) puis reparlez-lui et il vous remet l'épée.

REFORMER UNE PANCARTE

Si par malheur vous avez détruit une pancarte avant de l'avoir lue, approchez-vous en, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda pour qu'elle se reconstruise instantanément.

OBTENIR DE GRANDS CARQUOIS

Carquois de 40 flèches

Quand vous êtes grand, allez au stand de tir du village Cocorico. Faites un sans faute et vous obtiendrez le nouveau carquois, vous permettant ainsi de porter 10 flèches de plus.

Carquois de 50 flèches

Assurez-vous d'avoir déjà le carquois de 40 flèches, puis allez à la vallée Gerudo. Après avoir délivré les quatre ouvriers dans la forteresse, prenez la montée sur la droite de la forteresse avec Epona et faites le concours d'archerie montée. Obtenez une fois 1000 points pour ensuite tenter votre chance sur 1500 (n'oubliez pas de casser les jarres qui valent chacune 100 points). Si vous réussissez les 1500 points, vous obtiendrez le carquois de 50 flèches.

TROUVER LES CRISTAUX DE MAGIE

Feu de Din

Une fois les bombes en votre possession, retournez au château d'Hyrule (durant votre enfance). Après avoir passé la grille, vous verrez un rocher qui bloque un passage sur la droite. Détruisez-le avec une bombe, passez par l'ouverture ainsi dégagée pour rentrer dans une fontaine. Sortez votre ocarina, jouez la berceuse de Zelda pour faire sortir la fée, cette dernière vous remettra ce pouvoir.

Vent de Farore

Quand vous êtes petit, allez à la fontaine Zora et repérez la petite île dans un coin avec de nombreux rochers. Détruisez-les avec des bombes, passez par l'ouverture pour atteindre une fontaine, jouez la berceuse de Zelda pour appeler la

fée, elle vous apprendra le vent de Farore.

Amour de Nayru

L'entrée de la fontaine se trouve dans la zone du colosse du désert. Allez sur la droite, repérez la fente dans le mur et placez une bombe pour révéler un passage. Empruntez-le pour atteindre la fontaine, jouez la berceuse de Zelda pour que vienne la fée et vous apprendrez ce dernier sort.

POUVOIR DE CONCENTRATION DE L'ÉPÉE

Quand vous êtes petit, montez tout en haut du mont du Péril. Placez une bombe près du rocher derrière le hibou et passez par le passage dégagé. Vous vous trouverez dans une fontaine, jouez la berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce, une fée apparaîtra et vous remettra le pouvoir.

EXCELLENT TEMPS DANS LA COURSE CONTRE IGOR

Quand vous faites la course contre Igor dans sa tombe, vous devrez dans la dernière pièce monter en tournant. Arrêtez-vous juste à l'entrée de la pièce, prenez votre grappin amélioré, visez la torche de l'autre côté de la salle pour l'atteindre, cela vous permettra de faire moins d'une minute à condition que vous soyez rapide et précis. Igor vous donnera alors un cadeau.

TUER KING DODONDO

Pour tuer le roi Dogondo, prenez une bombe et jetez-la dans sa gueule quand il l'ouvre, puis donnez-lui des coups d'épée une fois qu'elle aura explosé. Sinon, il crachera du feu qui sera pratiquement imparable. Dodongo se met alors en boule, évitez-le et répétez cette opération quatre fois pour en venir à bout.

EMPLACEMENTS DES QUARTS DE COEUR

Dans le village d'Hyrule quand vous êtes enfant

Il y a un quart de coeur bien caché. Entrez dans le village de nuit, allez dans la seconde ruelle, dans une des maisons, une femme a perdu son chien. Vous remarquerez qu'il y a beaucoup de chiens dehors. Le sien est blanc et se trouve sur la place du marché près de l'entrée du tir au lance-pierres. Allez près du chien pour qu'il vous suive, ramenez-le en ne le perdant pas de vue. Sa maîtresse vous donnera alors un quart de coeur.

Dans les bois perdus

a)Jouez le chant de Saria au joueur de flûte.
b)En entrant, tournez à droite. Descendez le long de l'échelle et allez sur le tronc d'arbre. Sortez votre ocarina et deux petits monstres vont apparaître. Ils vous demanderont de les accompagner. Faites-le 3 fois et vous obtiendrez un quart de coeur.

Cratère du mont du péril

Quand vous êtes au cratère, allez tout droit et sautez dans le trou qui se trouve devant vous. A la place de sauter, Link va descendre une sorte d'échelle en liane. Descendez tout droit et vous trouverez un quart de coeur.

Après le médaillon de feu

Après avoir passé le Médaillon de Feu (pas le pendentif mais le médaillon), redevenez petit. Ensuite, jouez le Boléro du feu pour retourner au mont du péril. Plantez un haricot magique à votre gauche. Quand vous redeviendrez adulte, utilisez le haricot pour gagner un quart de coeur.

Quart de coeur caché

Un quart de coeur est introuvable si vous n'avez pas de Rumble Pack. Voici son emplacement : quand vous êtes petit, promenez-vous la nuit dans la plaine d'Hyrule vers le haut de la carte, au-dessus du Ranch Lon Lon. A côté du château, vous verrez un arbre isolé, placez une bombe au pied de l'arbre et un passage secret apparaîtra ! Il faut avoir les bottes en plomb et la tunique bleue pour avoir le quart de coeur.

Fleuve Zora

Vous verrez des branches au milieu du fleuve, montez dessus et sortez votre Ocarina. Tous les crapauds vont sortir, jouez alors les chants suivants : Berceuse de Zelda, Chant de Saria, Chant des Tempêtes, Chant d'Epona, Chant du Soleil, Chant Du Temps, Chant de l' épouvantail. Vous gagnerez ainsi un quart de coeur. De plus, les crapauds vous proposerons un nouveau petit jeu avec à la clé un autre quart de coeur.

Lac Hylia

Quand vous êtes petit, allez pêcher dans le lac Hylia et pêchez le gros poisson dans le centre de l'étang. Montrez-le au tenancier à l'entrée et il vous donnera un quart de coeur.

Cimetière

a) Quand vous êtes petit, demandez au fossoyeur de creuser où il y a des ronds de terre.
b) Plantez un haricot magique sur la gauche du cimetière lorsque vous êtes petit. Retournez-y en étant grand et le haricot aura poussé. Montez dessus et utilisez-le pour gagner la plate-forme en hauteur. Brisez la caisse et vous trouverez le quart de coeur

Ranch Lon Lon

Allez dans la tour derrière l'enclos, déplacez les caisses et entrez dans le trou. Le quart de coeur est dans la paille.

Village Goron

Vous avez sûrement repéré la grande amphore en bas au centre du village des Gorons. Pour obtenir un quart de coeur et un maximum de rubis, il faut lancer des bombes à l'intérieur.

ASTUCES AU VILLAGE COCORICO

Attraper les poules

Dans le village Cocorico, la dernière poule se trouve dans la caisse à l'entrée du village sur la droite.

Gagner 200 rubis

Déposez une bombe au milieu de la grande place vide du village Cocorico. Un trou apparaîtra. Tombez dedans et tuez les 2 momies. Un coffre apparaît, ouvrez-le : 200 rubis.

101ème Skultulla d'or

Attrapez toutes les poules au village Cocorico. Allez ensuite dans l'enclos des poules, et faites un feu de Din. La 101ème Skultulla d'or tombera alors dans l'enclos.

ASTUCES AVEC LES VACHES

Gagner une vache

Quand vous êtes grand et que vous avez déjà obtenu Epona, retournez dans ranch Lon Lon et parlez à Malon. Elle vous proposera alors de faire une course gratuitement. Acceptez. Si vous faites la course en moins de 50 secondes, vous gagnerez une vache qui sera dans votre maison située dans la forêt Kokiri.

Obtenir du lait

Quand vous rencontrez une vache hors du ranch, jouez-lui le chant d'Epona. Si vous avez une bouteille vide, elle se remplira de lait.

LIEUX POUR VENDRE LES MASQUES

Masque du renard : Au garde à côté de la grille sur la gauche, dans le village Cocorico.
Masque de mort : Au bonhomme qui joue de la flûte dans les bois perdus.
Masque d'effroi : Au gars dans le cimetière qui se prend pour Igor.
Masque de lapin : Au gars qui court autour du Lon Lon Ranch (attendez qu'il s'arrête).
Masque de vérité : Servez-vous en pour entendre le secret des pierres qui donne l'heure.
Les masques Goron, Zora et Gerudo ne sont pas à vendre.

TUER GANON

Voici comment tuer le dernier boss du jeu. Son point faible est sa queue, prenez l'épée Biggoron et foncez sur lui puis passez entre ses jambes. Là, donnez-lui un coup sur sa queue. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il tombe sur le sol. Zelda vous donne ensuite l'épée de légende, là, donnez à Ganon le coup de grâce.

CHANT DES TEMPÊTES

Après le temple de l'eau, vous devez apprendre le chant des tempêtes pour récupérer le monocle de vérité et ensuite pouvoir faire le temple de l'ombre. Pour cela, allez dans le village Cocorico et entrez dans le moulin. Parlez au bonhomme : il vous parlera d'un garçon il y a 7 ans avec son ocarina. A votre tour, sortez votre ocarina, et approchez-vous de lui et parlez-lui, il vous apprendra le chant des tempêtes.

ECAILLE D'OR

Lorsque vous êtes adulte, allez au stand de pêche du lac Hylia. Si vous pêchez un très gros poisson (15 livres au minimum), vous gagnerez l'Ecaille d'or. Elle vous permettra de plonger jusqu'à 9 mètres, et d'accéder ainsi à des endroits secrets.

AVOIR PLUS DE 4 BOUTEILLES

Prenez une bouteille. Attrapez quelque chose (poisson, fée, insecte). Avant que link ne range la bouteille, appuyez sur Start. A la place de la bouteille, sélectionnez un autre objet (un objet inutile comme les haricots magiques). Appuyez à nouveau sur Start et laissez Link finir son action. L'objet est remplacé par la bouteille pleine.

GAGNER 100 RUBIS FACILEMENT

Quand vous êtes grand, allez au village Cocorico. Montez la première série de marches (à gauche en entrant dans le village). Parlez à la personne à genoux : elle va vous demander de lui vendre quelque chose. Entrez dans la maison à droite de la deuxième série de marches et passez à gauche. Sautez dans le trou et capturez le poisson qui nage dans l'eau dans l'un de vos flacons. Retournez voir la personne et montrez-lui le contenu du flacon. Elle vous l'achètera 100 rubis. Renouvelez cette manipulation aussi souvent que vous voulez.

TUER GANONDORF

Il vous faut tout d'abord renvoyer les boules de magie de Ganondorf avec votre épée, la partie de tennis commence. Au bout d'un moment, Ganondorf ne peut stopper la boule, cette dernière le touche et il est immobilisé, tirez lui une flèche de lumière dessus et dès qu'il est tombé par terre, agrippez-vous à lui avec le grappin et donnez lui des coups d'épée (3 maximum). Renouvelez cette manipulation jusqu'à ce qu'il soit mort. Notez que vous pouvez éviter de vous faire toucher par ses boules magiques en vous positionnant sur les emblèmes de la triforce.

AVOIR LE GILET GORON

Pour avoir la tunique Goron, quand vous êtes grand, allez dans le village Goron et faites exploser le Goron qui roule au second niveau avec des bombes. Il vous donnera alors la tunique Goron et ouvrira toutes les portes du village.

STATISTIQUES

Appuyez sur A à gauche du lit de Link dans sa maison et vous aurez accès à des statistiques détaillant tout ce qu'il a fait pendant la partie.

S'EMPARER DU CHAPEAU DU PROF

Allez pêcher au lac Hylia. Lorsque le tenancier a terminé de vous parler, placez-vous devant lui et utilisez la canne à pêche pour lui voler son chapeau qui vaut 100 rubis.

CONCOURS DE MASQUES

Lorsque vous êtes petit, rendez-vous dans les bois perdus et tournez à droite, à gauche, à droite, à gauche et à gauche. Sautez dans le trou pour arriver au théâtre Sylvestre. Mettez le masque de vérité pour avoir une surprise…

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : Solution réalisée à partir de la version N64.

Attention, le chemin présenté dans cette solution ne constitue pas le parcours le plus instinctif. Il est toutefois le plus efficace car il vous permet de récupérer dès que possible un maximum de bonus afin de faciliter le plus possible votre aventure. Attendez-vous donc à faire de nombreux détours. Mais vous n'êtes pas obligés d'effectuer toutes les quêtes annexes au moment où elles sont énoncées, bien que cela soit conseillé.

Un terrible danger menace le monde d'Hyrule. Le vénérable arbre Mojo, l'ayant ressenti, demande à Navi d'aller vous chercher car il souhaite s'entretenir avec vous. Le monde court un grâve danger et son destin repose sur vos épaules. Après cette petite introduction Navi part vous chercher et vous trouve endormi dans votre hutte. Après un réveil difficile elle vous explique que l'arbre Mojo souhaite vous voir. De plus, comme il est coutume dans la forêt où vous vivez, vous devez avoir une fée pour vous accompagner et Navi a été désignée pour remplir ce rôle. Elle sera votre "partenaire" le long de vos périples et vous sera parfois d'une précieuse aide. La discussion finie, sortez de votre hutte en franchissant la porte en haut à gauche.

Au secours de l'arbre Mojo

La forêt Kokiri

Commencez par fouiller la forêt et parlez à tous les autres enfants vivant avec vous afin de gagner des bonus et des informations intéressantes. Vous ferez entre autre la connaissance de Mido, un jeune Kokiri se croyant comme votre supérieur, qui croisera votre route et vous obligera à récupérer une épée et un bouclier pour pouvoir aller rendre visite à l'arbre Mojo. Direction donc le terrain d'entraînement situé légérement en hauteur dans le village. Faites quelques exercices si vous le souhaitez afin de vous familiariser avec les commandes du jeu puis localisez l'ouverture située en bas du mur au fond de ce terrain d'entraînement. Glissez-vous dans cette ouverture en rampant, avancez, puis relevez-vous de l'autre côté du mur. Avancez légèrement jusqu'au croisement et attendez qu'une énorme boule passe devant vous. Cette dernière passée, avancez dans le passage et allez rapidement à droite. Progressez jusqu'à ce que le chemin tourne, regardez alors de l'autre côté pour apercevoir un coffre. Ouvrez-le et vous trouvez une épée. Cela constitue votre première arme et vous l'utiliserez durant toute votre enfance; attention toutefois vous ne pourrez plus l'utiliser étant adulte, mais vous trouverez d'autres épées en temps voulu. Faites maintenant demi-tour (attention à la boule) et retournez au coeur du village. Explorez-le pour récupérer 40 rubis (pensez à bien fouiller les fourrés) puis dirigez-vous dans la boutique du village. Vos 40 rubis vous permettent d'acheter un bouclier, faites-le. Ressortez maintenant de la boutique puis équipez votre épée et votre bouclier. Allez maintenant voir Mido, ce dernier vous laisse passer étant donné que vous possèdez épée et bouclier. Avancez donc rapidement le long du chemin situé derrière lui et vous arrivez devant l'arbre Mojo. Petite discussion avec ce dernier et il vous demande d'éliminer le mal qui règne en lui, vous acceptez, la porte s'ouvre, entrez dans l'arbre Mojo.

L'arbre Mojo

Avancez un peu dans l'arbre et éliminez vos premiers adversaires grâce à votre épée. Vous récupérez ainsi deux nouveaux objets : les bâtons Mojo et les noix Mojo. Les bâtons peuvent jouer plusieurs rôles : vous pouvez vous en servir comme d'une épée (bien qu'ils soient beaucoup moins résistants), mais ils vous permettront surtout par la suite, et durant une grande partie de votre aventure d'allumer des torches. Les noix quant à elles sont des objets que vous lancez sur les adversaires, elles les glacent pendant un certain temps, vous laissant ainsi la possibilité de les attaquer à l'épée sans prendre de risques. Tournez maintenant sur la gauche et gravissez l'échelle. Avancez le long du chemin tout en sautant au-dessus des trous, vous arrivez devant un gros coffre. Ouvrez-le, vous récupérez le plan du donjon. Les plans sont d'une grand utilité pour connaitre la configuration des donjons. Continuez votre progression le long du chemin puis ouvrez la porte tout à droite. Vous entrez dans une nouvelle salle et la porte se bloque derrière vous. Vous voilà obligé de combattre un nouvel adversaire : un petit arbre Mojo. Pour en venir à bout restez à distance de lui et utilisez votre bouclier pour lui renvoyer les noix qu'il vous lance. Ces dernières le blesseront en le touchant. L'adversaire vaincu, il vous donne une petite astuce avant de vous laisser, puis les portes se débloquent. Traversez la salle et franchissez la nouvelle porte. Avancez un peu dans la salle suivante et grimpez sur la plate-forme au centre de la pièce, ouvrez le coffre : vous trouvez un lance-pierres. Le lance-pierres est une arme de combat à distance très utile puisqu'il vous permet de lancer des petites noix Mojo sur les adversaires (il vous permettra aussi de temps en temps d'actionner des interrupteurs).
Equipez donc ce lance-pierres et localisez l'échelle accrochée au mur au-dessus de la porte par laquelle vous êtes entrés dans cette pièce. Tirez-lui alors dessus avec votre lance-pierres et cette dernière tombe. Utilisez-la pour atteindre la porte et quittez cette salle.
Retournez maintenant vers le coffre qui renfermait la carte du donjon et examinez le lierre situé le long du mur. Regardez en hauteur et vous apercevez des Skulltulas. Tuez-les grâce à votre lance-pierres puis grimpez le long de ce lierre. Arrivé au niveau supérieur allez sur la droite et franchissez la porte. Dans la nouvelle pièce placez-vous sur l'interrupteur pour l'actionner, des plates-formes apparaissent, servez-vous en pour traverser la salle. Une fois de l'autre côté ouvrez le coffre : vous obtenez un compas. Compas et carte du donjon sont liés, le compas vous permet de savoir

votre position exacte dans le donjon, le lieu d'où vous venez et les endroits fréquentés.
Faites maintenant demi-tour à l'entrée de cette salle, utilisez un bâton Mojo en le plaçant sur la torche allumée puis sur la torche éteinte de l'autre côté de la pièce (utilisez les plates-formes et faites vite avant que le bâton ne soit consummé) afin de l'allumer, la porte s'ouvre. Ressortez donc de cette salle, vous voici de retour dans la pièce centrale de l'arbre. Regardez au centre de ce passage circulaire et éliminez la Skulltula avec votre épée lorsqu'elle se tourne et vous expose son ventre. Approchez-vous maintenant du trou circulaire et regardez en bas. Localisez bien l'énorme toile d'araignée située en bas au centre de la pièce et sautez dans le vide pour retomber dessus. La violence de la chute la détruit, vous passez au travers et arrivez dans une nouvelle zone. Par chance vous tombez dans de l'eau, le choc est sans gravité. Allez un peu sur la gauche et grimpez sur la plate-forme. Examinez cette pièce, vous repérez trois Skulltulas, et l'une d'entre elles semble différente : en effet il s'agit d'une Skulltula d'or, elles sont très rares (au nombre de cent dans le jeu) et lorsque vous les tuez vous obtenez un emblème, symbole de votre victoire. Vous pourrez plus tard, grâce à ces emblèmes obtenir des bonus intéressants. Commencez donc par éliminer ces trois Skulltulas (pensez à prendre l'emblème une fois la Skulltula d'or exterminée) puis actionnez l'interrupteur situé sur l'autre plate-forme. Une torche s'allume, sortez un bâton Mojo et allumez-le. Faites maintenant demi-tour sur la plate-forme précédente (attention à marcher là où l'eau est peu profonde pour ne pas éteindre le bâton), allez vite sur la gauche et mettez le feu à la toile d'araignée bloquant la porte (si elle ne prend pas feu au contact du bâton, donnez-en un coup dessus). La porte est maintenant accessible, franchissez-la. Vous voici dans une nouvelle salle, éliminez l'ennemi (même méthode que précédemment) et récupérez l'indice, puis sortez votre lance-pierres, visez l'oeil gris situé au-dessus de la porte de sortie et tirez-lui dessus : la porte s'ouvre, passez dans la salle suivante. La nouvelle pièce est nettement plus dangereuse, avancez un peu et sautez dans l'eau (ne vous occupez pas de la plate-forme mouvante à la surface de l'eau). Nagez jusqu'à ce que vous soyez sous l'obstacle au centre de la pièce (la boule avec les pics), plongez et actionnez l'interrupteur : le niveau de l'eau baisse. Faites maintenant très rapidement demi-tour à l'entrée de la salle et sautez sur le radeau. Ce dernier vous permet de traverser la pièce en passant sous l'obstacle (attention toutefois à être assez rapide, vous devez faire cela avant que le niveau de l'eau ne soit remonté). Maintenant que vous avez traversé la pièce, avancez tout doucement, une Skulltula apparait, tuez-la. Avancez encore jusqu'au bloc situé en face de vous et poussez-le tout à droite. Grimpez dessus et franchissez la porte. Eliminez rapidement les trois ennemis puis allumez tout aussi vite les trois torches pour que la porte se débloque (attention les trois torches doivent toutes les trois être allumées pour que la porte s'ouvre). Localisez ensuite les deux toiles d'araignées dans la salle suivante, et faites brûler celle qui bloque l'accès à un petit passage (un monstre se cache derrière l'autre). Avancez le long de ce petit tunnel, ouvrez la porte et vous revoici dans une salle que vous avez déjà visitée (toutefois l'endroit où vous vous trouvez était auparavant inaccessible). Avancez un peu et poussez le bloc dans l'eau. Utilisez ce bloc pour gagner la plate-forme en face, sortez un bâton Mojo et allumez-le grâce à la torche. Faites demi-tour sur la plate-forme précédente (en passant par le bloc dans l'eau) et utilisez le bâton Mojo pour mettre feu à la toile d'araignée située au niveau du sol (frappez-la avec le bâton). La toile d'araignée brûlée, sautez dans le passage ainsi dégagé, vous voilà au niveau inférieur. Ramassez les quelques coeurs si nécessaire pour récupérer des points de vie et avancez un peu. Trois petits arbustes Mojo apparaissent, et vous attaquent. Eliminez-les dans l'ordre suivant : 2-3-1 (cet indice vous a été donné par un autre arbuste Mojo éliminé précédemment) et la porte s'ouvre. Quittez cette salle en passant par la nouvelle porte, vous arrivez dans la salle du boss de ce donjon, une terrible araignée nommée Gohma. Son point faible est son oeil, il va donc falloir concentrer vos attaques en ce point. Commencez par utiliser votre lance-pierres pour tirer sur cet oeil afin d'assommer Gohma, puis donnez-lui autant de coups d'épée que possible avant qu'elle ne reprenne ses esprits. Si vous ne parvenez pas à la tuer lors du premier assaut elle ira se réfugier en hauteur et pondra des mini-araignées. Répétez alors la procédure précédente pour la faire tomber et la toucher (prenez garde à exterminer les mini-araignées auparavant) jusqu'à sa mort. Ceci étant fait, prenez la réserve de vie (votre énergie vitale augmente d'un coeur) puis placez-vous sur la lumière pour être téléporté. Petit entretien avec l'arbre Mojo qui, après vous avoir remercié et remis l'émeraude de la forêt, vous conte l'histoire de la création du monde et vous parle des mauvais pressentiments qu'il a sur l'avenir d'Hyrule. L'entretien terminé, vous devez maintenant aller trouver la princesse Zelda au château d'Hyrule. L'arbre Mojo, protecteur de la forêt, a maintenant quitté ce monde ; retournez donc à la forêt Kokiri.

A la recherche de la princesse Zelda

La forêt Kokiri

Traversez la forêt pour vous rendre sur la plaine d'Hyrule (la sortie de la forêt se trouve de l'autre côté, vous devez traverser le village). Vous serez au passage interpellé par Mido, ne vous occupez pas de ses provocations, il n'y a pas de temps à perdre, sortez du village. Dans la zone suivante engagez-vous sur le pont et Saria, une jeune kokiri, vient vous parler. Durant la petite conversation elle vous remet un objet capital : l'ocarina du temps. Cet ocarina vous

permettra de jouer certains chants qui renferment des pouvoirs mystérieux. Vous apprendrez de nombreux chants durant votre quête. L'entretien terminé, quittez définitvement la forêt Kokiri et vous
arrivez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Cette zone constitue en quelque sorte le coeur du monde d'Hyrule. En effet c'est à partir de cette plaine que vous pouvez accéder aux différents lieux et villages que renferme le monde d'Hyrule. Cette plaine est assez grande donc il vous faudra un certain temps pour vous rendre d'un point à un autre (par chance, vous pourrez par la suite vous déplacer à dos de cheval). Vous pouvez la traverser en toute tranquilité le jour car rares sont les ennemis. A l'opposé les ennemis sont nombreux la nuit, mais ils ne sont pas très forts. N'hésitez pas à prendre un peu de temps pour les tuer afin de récupérer facilement divers objets. Avancez vers le nord, vous recontrez un nouveau personnage : un hibou. Après vous avoir parlé du lieu où vous vous trouvez ce dernier s'envole. Direction donc le château d'Hyrule, situé à l'est de la plaine. Vous le trouverez facilement grâce à l'imposant pont-levis à l'entrée. Attention toutefois, le pont-levis est levé la nuit, vous devez attendre le jour pour pouvoir entrer/sortir du château. Franchissez dès que possible le pont-levis pour rentrer dans le château.

Le château d'Hyrule

Avancez légérement et ouvrez la porte sur votre droite. Vous voici dans une petite salle avec de nombreuses caisses et jarres. Détruisez les jarres avec votre épée ou en les lançant pour obtenir des rubis et les caisses en "fonçant" dessus. Vous trouverez en plus une Skulltula d'or, tuez-la et récupérez l'emblème. Ressortez ensuite de cette salle et poursuivez votre chemin au coeur du château. Comme dans tout château, vous arrivez tout d'abord sur une place populaire, il s'agit de la place du marché. Fouillez cet endroit et parlez aux différentes personnes pour obtenir des informations plus ou moins intéressantes. Explorez aussi les différentes boutiques tout autour de la place, vous pourrez participer à différents petits jeux : un jeu d'adresse vous permettra d'obtenir un sac pouvant contenir plus de graines Mojo si vous réalisez le score parfait ; un jeu de hasard dans lequel vous devez trouver des clés (jouable la nuit seulement) vous permettra de récupérer un quart de coeur si vous arrivez au bout. Cette petite fouille effectuée, quittez la place du marché en vous dirigeant vers le château, c'est la sortie en haut de la place. Vous arrivez dans un petit sentier, effectuez un roulé-boulé contre l'arbre et une Skulltula d'or tombe; tuez-la et prenez l'emblème. Avancez ensuite légérement et vous devriez apercevoir une jeune fille. Si ce n'est pas le cas, faites demi-tour sur la place du marché et revenez ici. Approchez-vous de cette jeune-fille et parlez-lui à plusieurs reprises. Elle finit par vous remettre un oeuf, examinez-le, il devrait bientôt éclore. Grimpez le long du mur derrière la jeune fille grâce à la vigne et avancez en hauteur jusqu'au niveau de la grille interdisant l'accès au château. Etant en hauteur vous pouvez contourner cette protection en passant sur le petit pont. Faites-le et continuez discrètement votre chemin en restant en hauteur pour éviter de vous faire surprendre par les gardes. Arrivé devant le château vous vous rendez compte que l'accès par l'entrée principale en est impossible. Allez donc sur la gauche et escaladez le mur. Suivez le chemin et sautez dans le petit cours d'eau. Suivez le cours jusqu'à un petit morceau de terre vous permettant d'en sortir. Vous voici sur la droite du château, les grilles sont franchies ! Patientez une journée en portant l'oeuf qui vous a été remis précédemment, et cet oeuf va éclore, donnant un petit poulet (si ce n'est pas déjà fait). Approchez-vous de l'homme qui dort, allongé sur le sol, et servez-vous du petit poulet pour le réveiller avec son chant. Après un court monologue, ce personnage qui était venu livrer du lait au château, rentre dans son ranch (nous nous rendrons dans ce ranch par la suite). Concentrez votre attention sur les 2 caisses situées près de vous. Poussez la première dans l'eau, et la seconde au-dessus de la première.
Grimpez ensuite sur la caisse et effectuez un saut contre le rempart du donjon. Vous atterrisez là où s'écoule un filet d'eau provenant du donjon, passez par la petite ouverture en rampant. Vous arrivez maintenant dans les jardins et cette zone est étroitement surveillée. Vous ne devez surtout pas vous faire attraper sinon tout serait à refaire. Toutefois les jardins renferment de nombreux endroits pour vous cacher mais la mobilité des gardiens complique tout cela. Cachez-vous derrière les haies et déplacez-vous en même temps qu'eux pour rester quoi qu'il advienne en dehors de leur champs de vision. Réussir cette épreuve n'est qu'une question de patience, prenez le temps de bien observer les faits et gestes des soldats. Cette épreuve réussie, vous arrivez vers la princesse Zelda. Approchez-vous d'elle et parlez-lui. Répondez correctement à ses questions, et observez l'homme dont elle vous parle, Ganondorf, au travers de la vitre. Votre discussion finie, vous acceptez de l'aider, elle vous remet une lettre très pratique qui va vous permettre de vous rendre à certains endroits dont l'accès vous est normalement interdit. Retournez ensuite à l'entrée du château et faites la connaissance d'Impa. Nouvelle discussion et ce personnage vous apprend votre première mélodie à jouer à l'ocarina : la berceuse de Zelda. Cette berceuse vous permettra entre autre de prouver votre appartenance à la famille royale d'Hyrule. Ceci étant fait Impa vous conduit à l'entrée du château d'Hyrule et vous indique la route du village Cororico, au

sud de la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Avant de se rendre au village Cocorico nous allons faire quelques détours, rendez-vous donc au ranch Lon Lon, situé au centre de la plaine d'Hyrule.

Le ranch Lon Lon

A votre arrivée dans le ranch avancez le long du sentier et entrez dans le batiment à gauche. Vous faites la connaissance de Talon et allez pouvoir participer à un mini-jeu. Talon va jeter 3 super-cocottes parmi les poules classiques présentes dans la pièce et vous allez devoir les trouver en un temps limité. En parvenant à cela, vous obtiendrez une bouteille de lait. Ce lait a des vertus régénératrices, il permet en effet de regagner de l'endurance. Mais les bouteilles peuvent contenir autre chose que du lait, vous le verrez plus tard. Sortez de ce bâtiment et rendez-vous dans le grand champ situé à côté. Faites le tour de la zone de course, en cassant les caisses, secouant les arbres et explorant tous les recoins pour trouver plusieurs Skulltulas d'or. De plus vous récupérerez une petite bâtisse, rentrez dedans. Vous allez devoir résoudre un petit puzzle, il s'agit de déplacer les caisses correctement pour libérer l'accès à un petit passage (il n'y a pas de méthode particulière pour y arriver, plusieurs solutions sont possibles). Glissez-vous ensuite dans ce passage en rampant, vous trouvez un quart de coeur. Ressortez maintenant de cette bâtisse, et allez parler à Malon (visible en journée seulement), la jeune-fille présente sur cette zone de courses équestres. Parlez-lui à 3 reprises et elle vous apprend un chant à jouer à l'ocarina : le chant d'Epona. Ce chant vous permettra de faire venir Epona à vous (cheval que vous aurez plus tard) mais aussi de remplir vos bouteilles vides de lait si vous êtes situés à côté de vaches. Vous pouvez maintenant quitter ce ranch.

La plaine d'Hyrule

Vous voici de retour sur la plaine d'Hyrule, allez au sud-ouest et retournez à la forêt Kokiri pour retrouver Saria.

La forêt Kokiri

Petit passage dans la forêt Kokiri pour accèder à un nouvel endroit : les bois perdus. Allez sur la gauche du village, vous pourrez grimper un peu en hauteur. Escaladez ensuite le mur en vous aidant du lierre puis montez le long du chemin. Passez par l'ouverture et vous entrez dans les bois perdus.

Les bois perdus

Ce bois constitue un véritable labyrinthe qui n'est pas évident à traverser car tout faux pas vous ramènera à l'entrée des bois. Voici le chemin à emprunter pour le traverser : droite - gauche - droite - gauche - centre - gauche - droite. Vous trouverez sur votre route 2 petits jeux auxquels vous pouvez jouer : un jeu d'adresse consistant à tirer sur une cible avec votre lance-pierres. Si vous la touchez 3 fois dans le mille vous gagnerez un sac vous permettant de porter encore plus de munitions pour votre lance-pierres. Le second jeu est un jeu de réflexion, il se joue avec deux espèces de pantins. Placez-vous sur la souche vide et sortez votre ocarina. Vous devrez alors répéter différents rythmes de plus en plus longs. Si vous gagnez 3 fois vous obtiendrez un nouveau quart de coeur. Le labyrinthe des bois perdus traversé, vous arrivez dans la forêt sacrée.

La forêt sacrée

Avancez un peu et vous voici bloqué par une énorme grille. Un loup apparaît, éliminez-le pour que la grille se dérobe. Avancez ensuite le long du chemin en évitant les divers obstacles et vous retrouvez Saria, la jeune Kokiri qui vous a remis l'Ocarina. Parlez-lui et elle vous apprend un trosième chant : le chant de Saria. Ce chant n'a pas une grande utilité si ce n'est qu'il vous permet de communiquer avec Saria et de montrer que vous la connaissez. Ceci étant fait, quittez la forêt sacrée.

Les bois perdus

De retour aux bois perdus, prenez n'importe quelle direction pour vous perdre et apparaitre à l'entrée du labyrinthe.

Allez alors sur la gauche, sautez sur la souche et jouez le chant de Saria. Vous obtiendrez ainsi un quatrième quart de coeur et donc une nouvelle réserve de vie. Faites ensuite demi-tour et quittez les bois perdus.

La forêt Kokiri

Retraversez rapidement la forêt (récupérez un peu d'endurance et achetez des noix mojos si nécessaire) puis retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

La quête peut continuer, direction plein sud maintenant, et le village Cocorico. Pour vous y rendre retournez vers le château d'Hyrule et allez au sud. Traversez alors le petit pont, avancez et gravissez les escaliers, vous arrivez dans le village.

Le village Cocorico

Ce village est sans doute l'un des plus grands du monde d'Hyrule, différentes petites quêtes facultatives sont réalisables. Commencez par vous rendre au fond à droite de ce village, vers l'enclos. Parlez à la personne située à côté de cet enclos, elle vous apprend que ses poules se sont enfuies et vous demande de les retrouver. Acceptez cette petite tâche et retournez à l'entrée du village. Vous apercevez une première poule, ramassez-la et allez la jeter dans l'enclos. Allez ensuite au fond à gauche du village, en hauteur, vers le passage menant au mont du péril, et vous trouvez une seconde poule. Ramenez-la à l'enclos et allez en direction du cimetière (au fond à droite du village, au delà de l'enclos). Une troisième poule vous attend là, apportez-la dans l'enclos. Direction maintenant le moulin, sur la gauche, et vous récupérez la quatrième poule. Retournez vers le moulin, sur la gauche et vous arrivez devant une barrière vous bloquant le passage. Allez chercher une cocotte et montez devant la porte du moulin. Continuez sur la gauche, grimpez sur le rebord et sautez par-dessus la barrière avec la poule (elle ralentit la chute) tout en vous dirigeant vers la gauche. De l'autre côté de la barrière jetez la poule du côté du moulin, allez chercher l'autre poule en bas et faites de-même. Puis ressortez de cet endroit et apportez une des deux poules dans l'enclos. Gardez la seconde poule avec vous et retournez vers l'entrée du village, sur la droite. Vous localisez une poule en hauteur, malheureusement vous ne pouvez monter sur la plate-forme où elle se trouve. Gravissez donc le petit escalier sur la gauche et placez-vous sur le rebord à gauche pour vous trouver en face de la poule (et un peu en hauteur par rapport à elle). Sautez alors dans sa direction, la poule ralentira votre descente et vous parviendrez à atteindre la plate-forme. Jetez alors les deux poules au niveau inférieur, redescendez et apportez-les dans leur enclos. Retournez maintenant à l'entrée du village, avancez un peu et détruisez les caisses en bois. Dans l'une d'elles se cache une huitième et dernière poule, apportez-la dans son enclos. Mission accomplie, le propriétaire est ravi d'avoir retrouvé ses cocottes et vous offre une bouteille (attention tout cela n'est faisable qu'en journée). Direction maintenant le fond du village, sur la droite, entrez dans le cimetière (toujours en journée). Avancez le long des quelques allées pour atteindre le fond du cimetière et localisez le symbole de la triforce dessiné sur le sol. Sortez alors votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Une ouverture apparait alors sur le sol, laissez-vous tomber dedans. Vous arrivez dans une salle très obscure, avancez lentement tout en exterminant les chauves-souris (avec votre lance-pierres) puis passez dans la pièce suivante. Traversez-la rapidement en suivant le chemin (évitez les ennemis au passage et ne vous aventurez pas en dehors de l'allée) puis franchissez la nouvelle porte. Avancez un peu et examinez les notes de musique gravées sur le mur. Vous apprenez ainsi un nouveau chant : le chant du Soleil. Ce chant est extrêmement efficace puisque lorsque vous le jouez, il permet d'accélérer le cours du temps, passant ainsi de la nuit au jour et inversement suivant le moment où vous le jouez. Ressortez maintenant de cet endroit et utilisez ce nouveau chant pour que la nuit tombe sur le village Corcorico. Retournez donc au cimetière et un nouveau personnage est là, il s'agit d'Igor le fossoyeur (attention ses horaires de sortie sont très limités, regardez sur la porte de son logement à l'entrée du cimetière pour les connaitre et ainsi pouvoir le rencontrer). Allez donc parler à Igor et acceptez de jouer à son petit jeu : pour 10 rubis vous allez avoir le droit de creuser un trou et ce que vous trouverez vous appartiendra. Fouillez ainsi la majorité du cimetière pour trouver des rubis (malheureusement en plus petit nombre que celui que vous dépensez en moyenne) mais surtout un quart de coeur. Il est maintenant temps de fouiller quelques tombes, localisez celle avec les fleurs jaunes devant, tirez-la pour révéler une ouverture. Sautez dedans, ouvrez le coffre dans la pièce où vous tombez et vous trouvez un nouveau bouclier : le bouclier Hylien, beaucoup plus résistant que le bouclier Mojo. Equipez donc sans attendre ce nouveau bouclier et ressortez de ce trou. Allez maintenant au fond du cimetière et fouillez les tombes près de celle dans laquelle vous avez appris le chant du Soleil. L'une de ces tombes révéle un autre passage, descendez dedans et vous trouvez un autre quart de coeur dans un coffre. Remontez à l'extérieur. Vous pouvez maintenant quittez le cimetière, retournez à l'entrée du village et entrez dans la seconde maison sur la droite (là où se trouvait la cocotte sur la plate-forme inaccessible).

Vous voilà dans un endroit bien étrange, il s'agit de la maison des Skulltulas. C'est dans cette maison que vous allez pouvoir échanger les emblèmes collectés en tuant les Skulltulas d'or contre différents objets sympathiques. Voici les correspondances : 10 emblèmes > bourse pouvant contenir 200 rubis ; 20 emblèmes > pierre spéciale permettant de faire vibrer le viration pack lorsque vous êtes à proximité de secrets; 30 emblèmes > bourse pouvant contenir 500 rubis ; 40 emblèmes > des missiles, nouvel objet mobile avant d'exploser ; 50 emblèmes > un quart de coeur; 100 emblèmes > votre bourse est remplie de rubis. Ressortez maintenant de cette maison. Avant de poursuivre la quête, vous allez visiter deux autres endroits importants afin de vous préparer. Quittez donc ce village et retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Direction ouest, traversez toute la plaine et vous arrivez à la vallée Gérudo (zone rocheuse). Entrez dans cette vallée (à l'extrême l'ouest de la plaine).

La vallée Gérudo

Avancez un peu le long de cette vallée, ramassez la cocotte et repérez le morceau de pont au-dessus de la rivière. Prenez de l'élan et courez sur le morceau de pont. Arrivé au bout sautez et une fois en l'air dirigez-vous sur la gauche. Vous tombez sur une petite plate-forme au bord de la vallée (ne cherchez pas à traverser la vallée, c'est impossible). Cassez la caisse pour obtenir un quart de coeur. Laissez-vous tomber dans l'eau et allez dans la direction nord (à droite par rapport au morceau de pont duquel vous avez sauté). Nagez jsuqu'à la cascade, passez derrière et gravissez l'échelle. Vous trouvez un quatrième quart de coeur et obtenez une nouvelle réserve de vie. Sautez ensuite dans l'eau et laissez le courant vous emporter. Vous arrivez finalement dans un lac, le lac Hylia.

Le lac Hylia

Vous reprenez contrôle de votre personnage au milieu du lac. Nagez sur la gauche et grimpez sur le petit rebord au bord du lac. Il s'agit du stand de pêche, franchissez la porte pour entrer dedans. Parlez au tenancier, il vous explique les règles, puis demandez à pêcher. Cela constitue un nouveau mini-jeu et si vous pêchez un poisson d'au moins 9 livres vous gagnerez un quart de coeur. Pêcher de gros poissons est une question de patience surtout car les gros poissons restent souvent cachés et il faut parfois attendre assez longtemps pour en voir un. Il existe un objet spécial trouvable à plusieurs endroits dans le stand : un appât coulant, mais ne l'utilisez pas pour attraper de grosses prises (même si c'est beaucoup plus facile) car le tenancier dira que vous avez triché et ne vous donnera aucun prix. Dès que vous avez fini de pêcher et que vous avez obtenu le quart de coeur remettez la canne à pêche au tenancier et quittez le stand (vous y reviendrez plus tard étant adulte). De retour au bord du lac allez sur la droite en traversant une partie du lac et approchez-vous des épouvantails. L'un d'eux vous parle d'un chant de 8 notes, jouez n'importe quel chant facile à retenir à l'ocarina (8 fois la même note par exemple) et vous apprenez étrangement ce chant appelé chant de l'épouvantail. Ce chant vous servira étant adulte, nous en reparlerons en temps voulu. Vous pouvez maintenant quitter le lac Hylia par le nord, arrivé aux barrières, gravissez l'échelle sur la gauche, avancez et redescendez de l'autre côté des barrières. Avancez encore et vous revoici sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Vous vous situez au sud-ouest de la plaine, avancez, nouvelle discussion avec le hibou puis retournez au village Cororico (au sud-est, même chemin que celui emprunté la première fois que vous y êtes allés) afin de poursuivre la quête.

La quête du Rubis Goron

Le village Cocorico

Allez directement au fond à gauche du village, gravissez les marches et approchez-vous de la grille fermée, gardée par un soldat. Parlez au soldat puis montrez-lui la lettre que vous a donnée la princesse Zelda, le soldat accepte alors de vous laisser passer et ouvre la grille. Puis il vous demande un petit service : lui rapporter un masque du magasin présent dans le château d'Hyrule. Vous ferez cela plus tard, franchissez la grille. Vous quittez ainsi le village Cocorico et entrez dans le chemin du mont du péril.

Le mont du péril

Avancez le long du chemin tout en évitant les petits obstacles et en tuant les ennemis. Arrivé à un croisement tournez sur la droite et continuez votre ascension de la montagne. En haut de cette dernière avancez encore et toujours et rentrez dans le village Goron.

Le village Goron

Ce village creusé dans la montagne s'établit sur 4 niveaux accessibles via plusieurs escaliers. Fouillez-le rapidement et achetez quelques objets (vie, noix mojo, etc..) si besoin est. Allez ensuite tout en bas du village, placez-vous sur le symbole de la triforce, sortez votre ocarina et jouez le chant de Zelda. Une porte s'ouvre alors, passez par le nouveau passage et vous arrivez dans la salle où se trouve Darunia, chef de la tribu des Goron. Après une petite discussion jouer le chant de Saria à l'ocarina pour lui remonter le moral et Darunia vous remet le bracelet Goron. Ce bracelet augmente votre force et va vous permettre de soulever et jeter les choux-péteurs. Ressortez ensuite de cette pièce, retournez en haut du village et sortez-en. De retour dehors avancez un peu et tournez à droite dès que possible. Vous vous trouvez face à plusieurs choux-péteurs près d'une barrière. Ramassez-en un et jetez-le par-dessus la barrière en prenant de l'élan avant de le jeter. Ce chou-péteur tombe au niveau inférieur et détruit l'entrée de la caverne Dodongo (vous êtes passés devant cette entrée en montant au village Goron). Redescendez ensuite en bas de la montagne et rentrez dans la caverne.

La caverne Dodongo

Une fois dans la première salle de la caverne vous voilà déjà bloqué. Prenez un chou-péteur sur le côté et jetez-le contre le mur devant vous avant qu'il n'explose. Le mur sera ainsi détruit, passez dans la salle suivante. Vous arrivez dans la pièce centrale de la caverne, avancez un peu, sautez sur la plate-forme en face de vous puis sur la plate-forme au milieu de la salle. Allez ensuite rapidement sur la droite (la statue présente sur la plate-forme au milieu est dangereuse et vous ne pouvrez encore lui causer aucun dommage) en sautant de plate-forme en plate-forme. Ramassez ensuite rapidement un chou-péteur et jetez-le sur la statue (au niveau de la tête) pour la détruire avant qu'elle ne vous repère et attaque. En effet ces statues, après vous avoir repéré, envoient une sorte de rayon laser difficile à esquiver donc ne leur laissez pas le temps de le faire. Attendez ensuite un peu et ramassez un nouveau chou-péteur. Placez-le contre le mur marron près de vous pour le détruire. Une porte est ainsi dévoilée, franchissez-la. Détruisez rapidement les ennemis dans la nouvelle salle (éloignez-vous d'eux une fois vaincus car ils explosent), repérez l'interrupteur au fond de la salle. Poussez la statue voisine dessus pour débloquer l'accès à une nouvelle salle, rendez-vous-y. Vous voilà encore bloqué dans la salle suivante. Trois ennemis en forme de lézards apparaissent, éliminez-les en passant derrière eux lorsqu'ils effectuent des sauts et en les frappant quand ils retombent pour débloquer l'accès à la pièce suivante (attention pendant les combats à ne pas tomber dans la lave pour ne pas vous blesser inutilement). Exterminez les monstres présents dans la nouvelle pièce (en frappant leur point faible : leur queue) puis sortez un bâton mojo, allumez-le avec la torche éclairée et allumez toutes les autres torches grâce à ce bâton. Franchissez la nouvelle porte ainsi accessible (attention les torches doivent brûler en même temps pour que la porte se débloque et les torches s'éteignent au bout d'un certain temps donc soyez rapide. Vous vous retrouvez dans la salle principale du donjon, sur une plate-forme légèrement en hauteur. Actionnez l'interrupteur, avancez et laissez-vous tomber au niveau inférieur. Entrez dans la pièce dont l'entrée est maintenant accessible étant donné que vous avez actionné l'interrupteur, ouvrez le coffre et vous trouvez la carte de ce donjon. Utilisez un chou-péteur pour faire exploser le mur suivant, et avancez. Dans la zone suivante réveillez les statues de pierre en les touchant et tuez-les, vous récupérez ainsi le compas.
Continuez donc votre progression et vous arrivez dans une salle avec de nombreux choux-péteurs autour d'un gros bloc de pierre. Regardez bien l'alignement des choux-péteurs pour voir un espace sans chou-péteur. Prenez alors un chou-péteur non loin de vous et placez-le dans cet espace. Ainsi, en explosant, ce chou-péteur provoque l'explosion de tous les autres et une partie du bloc de pierre est détruite, révélant ainsi un escalier. Gravissez les escaliers et fouillez le niveau au-dessus. Vous apercevez ainsi deux Skullutlas : ne vous occupez-pas de celle en hauteur, elle est inaccessible pour le moment; tuez par contre celle suspendue aux espèces de vignes et prenez l'emblème. Poursuivez votre route et ouvrez la porte. Avancez dans la salle suivante et approchez-vous de la statue. Déplacez-la sur le côté, gravissez l'échelle ainsi accessible et actionnez l'interrupteur. Franchissez la nouvelle porte. Vous revoilà dans la grande salle du donjon, vous vous trouvez toutefois nettement plus en hauteur. Avancez un peu et traversez le pont (prenez garde à ne pas tomber sinon tout le chemin sera à refaire). Avancez prudemment dans la salle suivante tout en évitant les blocs mobiles armés de pics, et approchez du bloc bleu encastré dans le mur. Tirez-le et passez derrière puis prenez le quart de coeur. Grimpez ensuite sur le bloc et regardez derrière vous. Sautez sur la petite plate-forme, ouvrez

le coffre et prenez les rubis. Regardez ensuite le mur où se trouvait le bloc bleu. Vous dsitinguez nettement une partie de mur marron en hauteur, partie fragile. Vous allez donc devoir ramasser le chou-péteur à côté de vous, attendre et le jeter contre cette paroi de sorte qu'il explose au moment où il la touche. L'explosion permettra ainsi l'ouverture du passage. Essayez plusieurs fois jusqu'à ce que vous y parveniez (le chou-péteur repousse). Passez alors dans la salle suivante. Regardez en hauteur en face de vous et tirez dans l'oeil en hauteur grâce à votre lance-pierres. Les flammes sur la plate-forme face à vous disparaissent, avancez vite et traversez la salle avant que les flammes ne reprennent leur place. Franchissez l'issue suivante, éliminez vos adversaires et observez les alentours. Deux murs de flammes sont présents, tirez sur l'oeil en hauteur avec votre lance-pierres pour faire disparaître le premier, allez vite sur la plate-forme libre, regardez sur la gauche et tirez sur l'oeil que vous apercevez avec votre lance-pierres. Le second mur de flamme disparaît, avancez vite sur la nouvelle plate-forme avant que les flammes ne réapparaissent et passez dans la salle suivante. Avancez un peu, sautez par dessus le trou, allez à droite et ouvrez le coffre. Vous trouvez alors un sac de bombes. Ce sac va vous permettre de porter et utiliser les bombes. Les bombes ont les mêmes propriétés que les choux-péteurs à savoir tuer et détruire. Vous pouvez toutefois vous en servir quand vous le souhaitez. Passez par la porte suivante et vous revoilà dans la salle principale. Actionnez l'interrupteur devant vous et une plate-forme mobile s'élève. Cette plate-forme va vous permettre de passer de cet étage au rez-de-chaussée très facilement. Toutefois ne l'empruntez pas de suite. Avancez encore (prenez garde aux chauves-souris, détruisez-les grâce à votre lance-pierres), traversez le pont et avancez encore pour vous trouver au-dessus de la grosse tête de mort. Vous devriez voir 2 trous dans le pont, jetez une bombe dans chacun de ces trous et chacune de ces bombes tombe dans un oeil de la tête de mort avant d'exploser. Ce mécanisme déclenche l'ouverture de la gueule de la tête. Faites alors demi-tour vers la plate-forme actionnée précédemment pour redescendre au premier niveau, avancez et passez par l'ouverture dans la tête de mort. Franchissez la porte. Observez l'interrupteur présent dans le sol dans la salle suivante. Vous ne pouvez malheureusement pas l'actionner, il va falloir trouver un objet. Passez dans la salle suivante, avancez et détruisez le petit mur avec une bombe pour révéler l'accès à une salle avec à l'intérieur une Skulltula d'or. Gravissez les blocs dans la salle et passez dans la pièce suivante. Vous devriez arriver devant un bloc, poussez-le pour le faire tomber dans la pièce où se trouve l'interrupteur dans le sol. Poussez ensuite ce bloc sur l'interrupteur. Entrez dans la salle suivante et examinez le sol. Posez une bombe là où le sol est plus fragile, l'explosion révèle un passage, glissez-vous-y. Vous voici face au boss de la caverne, il possède une taille impressionnante mais n'est vraiment pas fort. Evitez tout d'abord ces espèces de roulades le long de la salle en marchant près de la lave. Lorsqu'il s'arrête et ouvre sa gueule pour se préparer à cracher du feu, jetez une bombe dedans.
Elle explose et l'assourdit, profitez-en pour l'attaquer et lui donner un maximum de coups d'épée. Répétez cette oépration trois ou quatre fois pour éliminer ce monstre. Le monstre battu, prenez la réserve de vie supplémentaire et utilisez la lumière pour vous téléporter à l'entrée du donjon. Darunia vous attend dehors et vous remercie, vous obtenez une seconde éméraude, l'émaraude rubis. Maintenant que vous pouvez utiliser les bombes vous allez pouvoir faire quelques quêtes annexes avant de poursuivre votre aventure.

Le mont du péril

Dès que vous reprenez le contrôle de votre personnage, gravissez la pente en face de vous et retournez dans le village Goron.

Le village Goron

Ce village va se révéler nettement plus intéressant maintenant que vous pouvez utiliser les bombes. Allez en bas du village et allumez les 4 torches avec un batôn Mojo, la jarre au centre de la pièce commence à tourner et à se déplacer. Montez au niveau supérieur en gravissant l'escalier et jetez une bombe dans la jarre (il vous faudra sans doute plusieurs tentatives compte tenu de la mobilité de votre cible), vous obtiendrez alors un quart de coeur supplémentaire (si un autre objet sort de la jarre réessayez jusqu'à obtenir le quart de coeur). Grimpez deux niveaux au-dessus, et repérez le Goron en boule qui s'amuse à faire le tour de l'étage en roulant. Examinez bien son parcours et placez une bombe de sorte qu'elle explose quand il passe dessus.
Le goron est stoppé net, parlez-lui. Il ne semble pas très coopératif et reprend son jeu. Répétez alors la manoeuvre précédente jusqu'à ce qu'il vous donne un sac de bombes, ce sac va vous permettre de porter plus de bombes que l'actuel. Retournez désormais en haut du village et faites le tour du niveau. Repérez la ligne de rochers et détruisez-la avec une bombe. Passez par l'ouverture et vous voici dans un mini-labyrinthe rempli de rochers. Progressez tout en détruisant le maximum de rochers à coup de bombes. Arrivé au bout de la salle, n'ouvrez pas le coffre, cassez la caisse non loin de ce dernier pour trouver une Skulltula d'or. Exterminez-la, prenez l'emblème, ressortez de la salle puis du village.

Le mont du péril

Vous revoici dehors, allez sur le côté du village et continuez votre escalade de la montagne. Arrivé vers le haut, prenez garde aux blocs projetés par le cratère du volcan situé (fiez-vous aux ombres visibles sur le sol). Vous finissez par atteindre le sommet de la montagne, entrez dans le cratère via l'ouverture sur la droite. Une fois à l'intérieur vous vous rendez compte qu'il fait beaucoup trop chaud et que vous ne tiendrez pas longtemps. Toutefois une petite astuce va vous permettre de récupérer un objet intéressant dans le cratère et de vous en sortir vivant. Avancez rapidement et suivez le chemin sur la droite. Localisez le trou dans le mur au-dessus de la lave, allez dedans et vous obtenez un quart de coeur. Sautez alors rapidement dans la lave (en effet vous ne perdrez qu'un peu de vie alors que si vous essayez de faire demi-tour vous n'aurez pas le temps et mourez) et vous reprenez les commandes de votre personnage à l'entrée du cratère. Avancez de nouveau, mais légèrement cette fois-ci, détruisez la caisse sur le côté, tuez la Skulltula d'or et prenez l'emblème. Puis avancez encore, et dirigez-vous dans la grotte sur la gauche (une bombe en débloquera l'entrée), entrez dedans. Placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Une fée apparaît alors, restaure vos points de vie et vous apprend une technique de combat à l'épée. Ressortez maintenant de ce cratère. De retour dehors, le hibou déjà rencontré auparavant vous attend, parlez-lui et accrochez-vous à ses pattes pour redescendre rapidement au village Cocorico.

Le village Corcorico

Vous atterrissez dans le village sur le toit de la maison d'Impa. Avancez légèrement sur la gauche du toit et laissez-vous tomber sur la petite plate-forme en dessous. Vous arrivez devant la porte de la maison, rentrez dedans, et prenez le quart de coeur. Puis ressortez, et quittez ce village en direction de la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Descendez le long des escaliers, avancez, traversez le mont et dirigez-vous au château d'Hyrule, au nord-est. Une fois devant, franchissez le pont-levis (en journée) pour y entrer.

Le château d'Hyrule

Rendez-vous directement sur la place du marché. Explorez de nouveau les boutiques sur la gauche et vous pouvez jouer à un nouveau jeu : un jeu d'adresse. Le but est d'envoyer 3 missiles pour qu'ils explosent sur une cible particulière. Vous gagnerez ainsi de nombreux bonus mais attention ce sera de plus en plus difficile.
Jouez jusqu'à obtenir les objets suivants : quart de coeur, sac de bombes pour en porter encore plus, rubis, missiles et bombes. Puis arrêtez ce jeu, il n'y a plus rien à gagner. Ressortez sur la place du marché, discutez avec toutes les personnes et l'une d'entre elles a perdu son chien. Localisez-le derrière un étalage et apportez-le à sa maîtresse (il vous suivra) dans sa maison sur la gauche de la place du marché (suivez le petit chemin). Vous obtenez ainsi un autre quart de coeur. Retournez sur la place du marché et prenez la direction du château où se trouve la princesse. Utilisez la même méthode que la dernière fois pour franchir la grille puis redescendez sur la terre ferme. Avancez le long du chemin, localisez le rocher sur la droite et détruisez-le avec une bombe. Glissez-vous alors dans la petite ouverture qui est dévoilée en rampant. Jouez la berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce pour faire sortir la fée, elle vous apprend alors un sort magique : le feu de Din. Ce sort créé une boule de feu tout autour de vous et cette dernière vous protègera des ennemis. De plus, elle vous permettra aussi d'allumer certaines torches facilement. Attention toutefois l'effet du sort n'est que temporaire et il coûte des points de magie (surveillez votre réserve de magie pour ne pas l'utiliser inutilement). Retournez maintenant sur la place du marché puis quittez le château.

La quête du Saphir Zora

La plaine d'Hyrule

Votre quête peut désormais continuer. Avancez au sud jusqu'au niveau du petit pont (menant au village Cocorico) puis suivez le lit de la rivière sur la droite. La rivière s'engouffre alors dans la montagne, sautez dedans et suivez son cours dans la montagne.

La rivière Zora

Vous voici le long de la rivière Zora et il va vous falloir la suivre pour gagner le domaine Zora. Commencez par sortir de l'eau en allant sur la gauche. Avancez un peu, nouvelle rencontre avec le hibou, puis détruisez les rochers bloquant le passage avec quelques bombes. Avancez un peu et vous tombez nez à nez avec un mystérieux personnage. Parlez-lui et vous apprenez qu'il vend des haricots magiques. Ce sont des petites graines, et en les plantant vous ferez pousser une fleur vous permettant d'accéder à bon nombre de bonus. Achetez-lui un haricot, puis un second et là surprise, le prix du haricot a augmenté. Hé oui, plus la demande est forte plus le prix est élevé. Voici une petite astuce pour récupérer facilement l'argent vous permettant d'acheter les 10 haricots (ce sera fait). Retournez sur le pont levis devant le château d'Hyrule et grimpez sur l'une des chaînes (en journée donc, le pont-levis devant être baissé). En haut sautez en direction du pont-levis (par exemple si vous avez grimpé le long de la chaîne de droite, sautez à gauche) et vous attraperez au vol un rubis rouge invisible. Puis, lorsque vous retombez sur le pont, balancez le stick vers le haut en direction de l'entrée du château. Ainsi vous rentrerez dans le château avant de toucher le sol et éviterez de vous blesser. Répétez cette courte opération pour obtenir facilement l'argent nécessaire. Une fois en possession des haricots magiques il vous faut savoir où les mettre. Regardez le sol à côté de la personne qui vous a vendu les haricots, vous notez une petite surface claire. Plantez donc un premier haricot. Malheureusement vous ne pouvez vous servir de ce haricot, car il lui faut du temps pour pousser, il vous faudra donc attendre d'être adulte et il en est de même pour tous les haricots. Voici 7 autres endroits où vous pouvez accéder dès maintenant pour planter un haricot : dans le village Kokiri - dans les bois perdus, à droite en entrant - dans les bois perdus, à gauche de la forêt sacrée - au village Cocorico, dans le cimetière - dans la vallée Gérudo, approchez-vous du canyon et sautez sur le petit rebord - au lac Hylia, près de la maison à l'opposé du stand de pêche - sur le chemin du mont du péril, devant la caverne Dondongo. Une fois ces haricots plantés retournez près de la personne à qui vous les avez achetés. Donnez un coup dans l'arbre un peu derrière pour faire tomber une Skulltula d'or. Tuez-la et ramassez l'emblème. Ramassez ensuite la cocotte et sautez sur la rive droite de la rivière. Avancez le long de la rive et au bout prenez de l'élan et effectuez un saut de l'autre côté avec la cocotte. A votre arrivée sur la plate-forme jetez la cocotte devant vous (sur la terre ferme), regardez sur votre droite et sautez sur la plate-forme voisine pour prendre le quart de coeur. Retournez sur la plate-forme précédente, avancez un peu et laissez-vous tomber sur la plate-forme inférieure. Continuez votre progression le long de la rive jusqu'à ce que Navi vous interpelle. Sautez alors sur la branche sur la rivière et sortez votre ocarina, des crapauds sortent de l'eau et vous allez pouvoir participer à un petit jeu. Le but est assez simple : jouer des chansons que ces crapauds ne connaissent pour récupérer des rubis. Voici un ordre particulier très efficace pour jouer ces chansons : berceuse de Zelda - chant du Soleil - chant d'Epona, chant de Saria. Ceci étant fait, retournez au bord de la rivière et poursuivez votre route. Ramassez la cocotte jetée précédemment, avancez jusqu'à un petit obstacle. Jetez votre cocotte par-dessus puis franchissez-le, et récupérez la cocotte rapidement avant qu'elle ne parte. Continuez votre progression et vous arrivez en vue d'une cascade. Sautez avec la cocotte en direction de la plate-forme avec le quart de coeur, prenez-le, puis jetez définitivement cette poule. Avancez jusqu'à la cascade, placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. La chute d'eau se calme, vous pouvez ainsi entrer dans le domaine Zora.

Le domaine Zora

Cet endroit magnifique révèle de nombreux bonus auxquels vous pourrez accéder en participant à différents petits jeux. Commencez par aller sur la droite et montez le long du chemin. Tout en haut allumez la torche, sortez un bâton Mojo et préparez-vous à courir. Allumez le bâton puis descendez vite le long du chemin emprunté pour monter à ce niveau. Au passage allumez rapidement la torche près de la porte sur la droite, continuez vite votre descente. En bas traversez le mini-lac en marchant là où l'eau est peu profonde, puis passez tout aussi rapidement derrière la cascade pour allumer une troisième torche. Si vous êtes assez rapide, une musique retentit, un coffre apparaît. Dans le cas contraire rééssayez en allant plus vite. Ouvrez ensuite le coffre, vous obtenez un quart de coeur. Remontez maintenant en haut du domaine Zora et parlez à la personne à gauche du roi Zora. Vous allez participer à un mini-jeu obligatoire pour pouvoir poursuivre votre aventure. Vous devez récupérer des rubis au fond de l'eau en un temps limité. Avancez vite sur la gauche et arrivé au niveau de la cascade sautez. Vous tombez là où se trouvent les rubis, plongez pour les attraper avant qu'il ne soit trop tard. Vous obtenez ainsi l'écaille d'argent, cet objet va vous permettre de plonger plus profondément dans l'eau. Retournez là où se trouvaient les rubis et plongez. Localisez le trou au fond du petit lac et passez dedans. Ce chemin sous-marin vous mène au lac Hylia.

Le lac Hylia

Vous arrivez directement dans le lac. Plongez et examinez-en le fond pour localiser une bouteille (vous avez dû l'apercevoir à votre arrivée dans le lac), ramassez-la. Cette bouteille a une particularité, elle contient un message. Puis faites demi-tour pour retourner au domaine Zora.

Le domaine Zora

De retour au domaine montez voir le roi Zora et placez-vous sur la plate-forme en hauteur devant lui. Mettez-vous dans le champs de vision du roi et utilisez la bouteille contenant le message (si le roi ne réagit pas appuyez sur Z pour le cibler puis réitérez l'opération). Une scène se déclenche puis après la petite discussion avec le roi, retournez en bas du domaine Zora. Allez dans l'eau et capturez un poisson avec une de vos bouteilles vides. Remontez ensuite vers le roi et passez par l'ouverture dégagée (bloquée par le roi auparavant avant qu'il ne bouge).

La fontaine Zora

Avancez le long du petit chemin et vous arrivez face à un énorme poisson. Passez à côté de lui et nagez au fond de l'étendue d'eau vers la petite île. Grimpez dessus, utilisez une bombe pour détruire le mur et passez par l'ouverture ainsi dégagée. Avancez dans la nouvelle salle, placez-vous sur le symbole de la Triforce et sortez votre ocarina. Jouez la berceuse de Zelda, une nouvelle fée apparaît et vous apprend un second sort : le vent de Farore. Ce sort vous sera parfois très utile car il vous permet de mémoriser un endroit (en le lançant une fois) puis d'y retourner quand vous le souhaitez (en le lançant une seconde fois). Ressortez de la salle et approchez-vous de la gueule du gros poisson. Sortez alors votre bouteille contenant le petit poisson pris dans le domaine Zora et une scène se déclenche. A l'issue de cette dernière vous voici à l'intérieur du ventre de l'énorme poisson : le ventre de Jabu-Jabu.

Le ventre de Jabu-Jabu

Voici enfin le troisième donjon de votre aventure et ce dernier se révéle beaucoup plus dangereux que les précédents. Traversez la première salle tout en évitant les pieuvres puis sortez votre lance-pierres et examinez le plafond. Tirez sur l'interrupteur (il s'agit plus d'un morceau de chair que d'un interrupteur mais il joue ce rôle) pour débloquer la porte. Franchissez cette porte, traversez la salle suivante et vous rencontrez la princesse Ruto (c'est elle qui a envoyé le message dans la bouteille et vous devez la ramener). Malheureusement elle ne semble pas vouloir vous écouter, elle refuse votre aide et s'enfuit. Suivez-la en empruntant le même passage qu'elle, et reparlez-lui sans succès. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'elle devienne raisonnable et accepte que vous la portiez. Prenez garde toutefois à ne pas la faire tomber dans de l'eau ou dans un trou car si tel est le cas elle réapparaîtra au début du donjon et vous devrez aller la chercher, cela vous fera perdre un temps considérable. Par contre vous allez vite voir que son aide est très précieuse pour actionner certains interrupteurs à distance. Soulevez donc Ruto, tournez-vous et franchissez la porte. Dans la nouvelle pièce jetez Ruto sur la plate-forme en face, actionnez l'interrupteur pour faire monter le niveau d'eau puis nagez vers la plate-forme où se trouve Ruto. Actionnez le nouvel interrupteur et ouvrez la porte (sans oublier de prendre Ruto avec vous). Attendez un peu que l'ascenseur descende à votre niveau dans la pièce suivante, et utilisez-le pour remonter dans la salle où vous avez rencontré Ruto. Traversez cette salle en prenant garde à ne pas tomber et franchissez la porte. Vous arrivez dans un grand couloir avec de multiples directions, avancez un peu, allez sur la droite et posez Ruto sur l'interrupteur.
Une porte se débloque ainsi, ouvrez-la. Dans la nouvelle salle éliminez toutes les bulles avec votre lance-pierres, un coffre apparaît, ouvrez-le pour trouver une nouvelle arme de combat à distance : le boomerang. Cette arme va se révéler très pratique pour traverser avec succès la suite du donjon. Elle est très puissante et permet le combat à petite distance de l'ennemi. De plus le boomerang permet de récupérer des objets inaccessibles autrement et d'actionner des interrupteurs. Ressortez ensuite de la salle où vous avez trouvé ce boomerang et récupérez Ruto, elle doit vous attendre bien sagement sur l'interrupteur (si elle n'est plus là, allez la chercher dans la grande salle où vous l'avez rencontrée et revenez dans ce couloir). Retournez à l'entrée du couloir et partez cette fois-ci sur la gauche. Posez Ruto sur le nouvel interrupteur et entrez dans la salle alors accessible. Un nouvel ennemi vous attend à l'intérieur, utilisez votre boomerang à distance pour l'éliminer sans aucune difficulté puis prenez la carte du donjon dans le coffre qui apparaît. Ressortez de la salle, récupérez Ruto et continuez votre chemin sur la gauche (l'ennemi qui bloquait le chemin a disparu). Entrez dans la nouvelle pièce et exterminez les bulles en quarante secondes.
Un coffre apparaît alors, vous récupérez le compas. Quittez la salle, prenez Ruto avec vous, revenez un peu le long du couloir et passez dans la partie du couloir auparavant inaccessible (le monstre qui la bloquait a lui aussi disparu). Exterminez le monstre qui vous attend (même méthode que celle employée au moment de récupérer la carte du donjon) et ressortez de la salle. Retour à l'entrée du couloir (avec Ruto, encore et toujours) et retournez dans la salle avec les multiples trous, un monstre présent auparavant a disparu et vous laisse l'accès à un passage dans le sol (au loin sur la droite); allez-y. Avancez un peu dans la pièce où vous tombez, utilisez votre boomerang pour tuer les Skulltulas d'or à distance et récupérer leur emblème puis franchissez la nouvelle porte. Une surprise vous attend, l'émeraude qu'il vous manque se trouve à quelques mètres de vous. Ruto part la chercher mais subitement la plate-forme où se trouve l'émeraude se met à bouger. Elle s'élève et un monstre apparait. Il ne semble guère aimable, le combat est inévitable.

Toutefois, malgré sa carrure imposante, il n'est pas difficile à éliminer. Son point faible se trouve dans son dos donc utilisez massivement votre boomerang pour le toucher tout en évitant les quelques attaques qu'il vous lance. Vous parvenez ainsi à l'éliminer sans trop de difficultés. Grimpez ensuite sur la plate-forme mobile pour remonter au niveau supérieur. Cassez les pots présents dans la petite salle où vous arrivez pour dénicher une fée, elle vous redonne vos points de vie. Franchissez la nouvelle porte et placez-vous sur la plate-forme pour descendre un peu. Vous voilà de nouveau au début du donjon mais une nouvelle plate-forme est apparue. Approchez-vous de la caisse et poussez-la sur l'interrupteur pour le maintenir actionné, continuez alors votre progression par le nouveau passage accessible. Avancez dans la nouvelle pièce, et grimpez le long du lierre (une Skulltula se trouve sur le côté du lierre, éliminez-la et prenez l'emblème). Une fois en haut de plate-forme, après votre escalade, tournez-vous en direction de l'interrupteur. Visez-le et tirez avec votre boomerang pour qu'il contourne l'obstacle devant l'interrupteur et l'actionne. Redescendez ensuite et franchissez la nouvelle porte. Vous voici dans la salle du boss de ce donjon. Restez à distance de lui pour ne pas vous faire électrocuter bêtement, et utilisez votre boomerang pour couper ses connexions en hauteur au ventre de Jabu-Jabu. Le boss se met alors à bouger et des méduses le protègent. Evitez-les et utilisez le boomerang pour le stopper. Approchez-vous alors de lui et frappez-le autant de fois que possible avec votre épée. Répétez cela jusqu'à sa mort. Prenez ensuite la nouvelle réserve de vie et téléportez-vous avec Ruto pour sortir de ce donjon et vous retrouver dans la fontaine Zora.

La fontaine Zora

Après votre petite discussion avec Ruto vous obtenez la dernière des trois émeraudes. Retournez ensuite vers la petite île au fond de l'étendue d'eau et éliminez la Skulltula avec le boomerang. Prenez l'emblème et allez de l'autre côté de la fontaine Zora. Vous trouvez une autre Skulltula d'or en hauteur contre le mur. Utilisez de nouveau votre boomerang pour l'exterminer et prendre l'emblème. Retournez ensuite dans le domaine Zora

Le domaine Zora

De retour dans le domaine Zora redescendez en bas du domaine et sortez-en pour vous retrouver au niveau de la rivière.

La rivière Zora

Sautez directement dans la rivière et laissez-vous emporter par le courant. Vous revenez ainsi directement sur la plaine d'Hyrule.

Passage à l'âge adulte

La plaine d'Hyrule

Sortez de la rivière en allant sur la rive gauche et retournez vers le château d'Hyrule. Arrivé au niveau du pont-levis une vidéo se déclenche. En effet Zelda et Impa, poursuivies, s'enfuient du château. Zelda jette en s'enfuyant l'ocarina du temps dans les douves du château. Quelques secondes après leur poursuivant, Ganondorf apparaît. Après une courte résistance héroïque de votre part, vous vous retrouvez au tapis et Ganondorf repart à la poursuite de Zelda et Impa. Une fois que vous avez repris le contrôle de votre personnage sautez dans les douves du château, là où Zelda a jeté l'ocarina, plongez et ramassez l'ocarina du temps. Ce nouvel ocarina va remplacer celui que vous avez utilisé précédemment (vous conservez toutefois les chants appris), il a les mêmes propriétés que le précédent et permet en plus d'ouvrir la porte du temps. Au moment de récupérer cet ocarina, une vidéo se déclenche et Zelda vous apprend un nouveau chant, par télépathie, le chant du temps. Rentrez ensuite dans le château d'Hyrule.

Le château d'Hyrule

Direction tout de suite la place du marché, allez au fond à droite et rentrez dans la boutique. Vous voici chez le marchand de masques, discutez avec lui et acceptez de travailler pour lui : vous allez devoir vendre des masques et rapporter l'argent, vous toucherez au passage une commission. Prenez le premier masque, sortez de la boutique puis du château. Retour sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Direction sud, traversez le petit pont et gravissez les escaliers menant au village Cocorico.

Le village Cocorico

Avancez dans le village et dirigez-vous au fond sur la gauche, vers le chemin menant au mont du péril. Enfilez alors le masque et parlez au garde. Satisfait, il vous achète le masque. Il est temps d'aller donner l'argent au marchand, quittez le village.

La plaine d'Hyrule

Direction nord, traversez le pont et retournez dans le château d'Hyrule.

Le château d'Hyrule

Avancez sur la place du marché, retournez dans la boutique pour donner l'argent au vendeur de masques. Satisfait, il vous remet un second masque à vendre. Sortez de la boutique puis retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Allez au sud-ouest maintenant, en direction de la forêt Kokiri.

La forêt Kokiri

Grimpez en hauteur sur le côté du village et rentrez dans les bois perdus.

Les bois perdus

A l'entrée du labyrinthe tournez à gauche, enfilez le masque et discutez avec le petit monstre. Ce dernier achète votre masque. Ressortez ensuite des bois perdus.

La forêt Kokiri

Redescendez au village et retournez sur la plaine d'Hyrule pour ramener l'argent au vendeur.

La plaine d'Hyrule

Direction est, retournez dans le château (vous devez commencer à connaître le chemin depuis le temps).

Le château d'Hyrule

Retournez dans la boutique au fond de la place du marché, donnez l'argent au propriétaire et vous obtenez un troisième masque à vendre (notez au passage le profit que vous réalisez, de plus en plus élevé). Ressortez de la boutique et du château.

La plaine d'Hyrule

Rendez-vous de nouveau au village Cocorico, au sud du château.

Le village Cocorico

Allez au fond du village, sur la droite, et rentrez dans le cimetière. Enfilez le masque et allez parler au petit garçon, il vous l'achète. Ressortez par la suite du cimétière, puis du village.

La plaine d'Hyrule

Descendez le long des petites marches, avancez et retournez encore au château pour ramener l'argent obtenu en vendant le masque.

Le château d'Hyrule

Direction la boutique du marchand et il vous remet un dernier masque à vendre. Ressortez de sa boutique et retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Avancez au centre de la plaine, et examinez les alentours du Ranch Lon Lon. Vous allez apercevoir un sportif qui s'amuse à courir autour du ranch. Suivez-le et attendez qu'il se repose pour enfiler le masque du lapin et converser avec lui. Il vous achète alors votre masque pour 500 rubis ! Retournez au château pour achever votre quête des masques.

Le château d'Hyrule

Rendez-vous dans la boutique du marchand, donnez-lui son argent. Votre mission est accomplie, ce dernier vous remet en cadeau un masque : le masque de la vérité. Ce masque mystérieux va vous permettre de parler avec les pierres sacrées présentes dans le jeu afin d'obtenir quelques informations parfois amusantes et parfois terriblement intéressantes. Ressortez maintenant de la boutique puis du château.

La plaine d'Hyrule

Avant de poursuivre l'aventure voici quelques actions à effectuer pour récupérer des bonus non négligeables. Direction sud-ouest tout d'abord, vers l'entrée du lac Hylia. Arrivé au niveau des barrières allez au centre du carré qu'elles décrivent, posez une bombe pour révéler une ouverture dans le sol. Glissez-vous dedans, parlez au marchand, vous récupérez ainsi un quart de coeur pour la modique somme de 10 rubis (malheureusement vous ne pouvez lui acheter qu'un seul quart de coeur).
Ressortez de la grotte, puis allez maintenant au sud-est de la plaine. Traversez le pont et montez au village Cocorico.

Le village Cocorico

Allez directement au moulin, rentrez dedans et utilisez votre boomerang pour récupérer le quart de coeur. Puis ressortez du moulin, allez au cimetière (pendant la nuit) pour tuer une Skulltula en hauteur et prendre un autre emblème (toujours avec votre boomerang). Quittez maintenant le village.

La plaine d'Hyrule

La quasi totalité des actions effectuables sont faites, direction nord, au château d'Hyrule. Entrez dedans.

Le château d'Hyrule

Avancez sur la place du marché, et tournez à droite. Avancez en direction du temple du temps, entrez à l'intérieur. Avancez encore, placez-vous sur le symbole et jouez le chant du Temps. Vos trois émraudes s'activent alors, et la porte de la salle du Temps s'ouvre. Entrez dans la nouvelle salle, et prenez l'épée posée. Une vidéo se déclenche, vous avez terminé la première partie de la quête. Vous rencontrez durant cette séquence un sage nommé Rauru, le gardien du temps de la lumière. Vous apprenez entre autre que vous allez devoir trouver 6 médaillons pour pouvoir accéder au château de Ganondorf (ce monstre contrôle Hyrule désormais et le monde court un grave danger). Rauru vous remet sans hésiter son médaillon. Les 5 autres se trouvent dans 5 temples différents : forêt, feu, eau, ombre et esprit. Une fois que vous reprenez le contrôle de votre personnage, regardez dans votre inventaire : de nombreux objets ne sont plus utilisables, mais ne les jetez pas car vous pourrez bientôt aisément voyager dans le temps et donc redevenir de nouveau enfant. Sortez donc du temple du temps, une nouvelle surprise vous attend : la ville est entièrement dévastée. Quittez rapidement la ville, puis au niveau du pont-levis rentrez dans la pièce à votre gauche avant de sortir du château. Traversez la pièce avec la jarre et parlez à la personne présente. Il s'agit d'un collectionneur et il achète des esprits de fantômes. Ces fantômes sont au nombre de 10 et ils hantent la plaine d'Hyrule. Malheureusement vous aurez besoin

d'un arc pour accomplir cette quête, nous y reviendrons donc plus tard. Ressortez de la pièce, direction la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Allez directement au centre de la plaine et entrez dans le
Ranch Lon Lon.

Le Ranch Lon Lon

Avancez, parlez à Ingo et demandez à vous entraîner sur un cheval, cela vous coûtera 50 rubis. Payez puis, une fois au milieu des chevaux sortez votre ocarina et jouez le chant d'Epona. Le cheval nommé Epona se rapproche alors de vous, montez-le et prenez le temps de vous familiariser avec les commandes avant que le temps ne soit écoulé. Restez sur Epona et retournez parler à Ingo (bouton Z pour le cibler avant de lui parler). Ce dernier vous propose alors de participer à une course contre lui. Si vous le battez Epona deviendra votre cheval. Il n'y a pas de méthode particulière pour le battre, restez le plus près possible de l'enclos pour que la distance à parcourir soit la plus faible et utilisez les carottes à intervalle régulier pour donner à Epona de l'élan (attention toutefois à ne pas toutes les utiliser sinon Epona sera trop fatiguée et perdra de la vitesse, la défaite sera alors inévitable). Réessayez jusqu'à ce que la victoire soit vôtre. Une fois la course gagnée, mauvaise surprise, Ingo refuse de vous laisser partir et vous enferme dans la zone de course. Restez sur Epona, prenez de l'élan et foncez en direction du portail bloquant la sortie du ranch. Une scène se déclenche et Epona saute aisément par-dessus ce portail. Vous voici libre, et en compagnie d'Epona. Vous vous retrouvez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Vous l'avez compris Epona va vous être d'une aide précieuse. Grâce à elle vous allez pouvoir traverser le monde d'Hyrule beaucoup plus vite qu'avant. De plus si jamais vous vous éloignez trop d'elle jouez simplement le chant d'Epona et elle viendra rapidement vous rejoindre. Allez donc au village Cocorico.

Le village Cocorico

Allez au fond à droite du village et parlez à la dame près des poules. Elle vous remet alors un oeuf. Attendez un jour pour le voir éclore puis rentrez dans la maison au centre du village. Vous apercevez Talon en train de dormir. Réveillez-le grâce au chant du coq, il retourne alors au Ranch Lon Lon. Faites de même, quittez le village.

La plaine d'Hyrule

Direction donc le ranch Lon Lon, Malon est rentré et tout a été remis dans l'ordre. Rentrez dans le ranch avec Epona.

Le Ranch Lon Lon

Tout va pour le mieux au ranch, vous pouvez désormais participer à un nouveau jeu. Il s'agit d'une course d'obstacles à faire avec Epona. Vous devez réaliser le parcours en moins de 50 secondes et Malon vous offrira un cadeau : une vache, elle vous attend dans votre maison dans la forêt Kokiri. Attention toutefois, pour gagner la course il va falloir faire preuve d'une grande dextérité. Utilisez les carottes aux moments propices, c'est à dire devant les grands obstacles pour donner à Epona l'élan nécessaire pour les franchir. De plus n'essayez pas de tricher en évitant certains obtacles, la course serait immédiatement perdue. Quittez ensuite ce ranch pour un certain temps.

La plaine d'Hyrule

Avant de poursuivre l'aventure nous allons faire une quête pour récupérer la troisième épée du jeu (la seconde étant celle récupérée dans le temple du temps). Epona vous sera d'une grande aide dans cette quête, gardez-la toujours à proximité des lieux dans lesquels vous vous rendez. Rendez-vous tout d'abord au village Cocorico.

Le village Cocorico

Retournez au fond à droite du village, voir la dame qui vous a donné l'oeuf. Parlez-lui, vous lui montrez la cocotte et elle vous en remet une autre spéciale, de couleur bleue. Quittez le village ensuite.

La plaine Hyrule

Prenez la direction ouest avec Epona et retournez dans la forêt Kokiri.

La forêt Kokiri

Traversez la forêt, et grimpez vers le bois perdu. Rentrez dedans.

Les bois perdus

Allez de suite sur la gauche et montrez la cocotte bleue aux personnes. Ils vous l'échangent contre des champignons. Attention maintenant, le temps vous est compté pour ramener les champignons. Sortez des bois perdus.

La forêt Kokori

Redescendez vite dans le village et prenez la direction de la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Grimpez sur Epona, direction le village Cocorico à toute vitesse.

Le village Cocorico

Allez rapidement au fond du village, sur la gauche et rentrez dans le magasin où sont vendues les potions (en haut des premiers escaliers) en passant par la porte de derrière. Vous parvenez ainsi à obtenir une mixture. Ressortez de la boutique puis du village Cocorico.

La plaine d'Hyrule

Retournez donc à la forêt Kokori pour ramener la mixture.

La forêt Kokori

Traversez le village et gagnez les bois perdus.

Les bois perdus

Avancez et tournez tout de suite à gauche. Apportez la mixture à la nouvelle personne présente près de la souche, vous obtenez en échange une scie. Vous pouvez maintenant quitter les bois perdus.

La forêt Kokori

Empruntez encore le chemin classique pour retourner sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Montez Epona et prenez la direction ouest pour atteindre la vallée Gérudo. Infiltrez-vous dedans en restant sur Epona.

La vallée Gérudo

Avancez un peu en chevauchant Epona, prenez de l'élan et sautez par-dessus le pont cassé. Descendez ensuite de votre cheval et approchez-vous de l'homme sur la droite, près de la tente. Remettez-lui la scie et vous obtenez l'épée Biggoron. Malheureusement la quête n'est pas encore finie, l'épée est cassée, il va falloir la faire réparer. Grimpez de nouveau sur Epona et quittez la vallée Gérudo en faisant demi-tour.

La plaine d'Hyrule

De retour sur la grande plaine il est temps de vous diriger au mont du péril. Passage obligatoire par le village Cocorico donc.

Le village Cocorico

Allez au fond à gauche du village, gravissez les deux escaliers et empruntez le sentier conduisant au mont du péril.

Le mont du péril

Grimpez le long de la montagne en suivant le sentier (arrêtez-vous au passage devant la caverne Dodongo et utilisez le haricot magique qui a poussé pour atteindre le quart de coeur en hauteur) jusqu'à atteindre le sommet. Vous rencontrez un Goron, hélas blessé aux yeux par la dernière éruption volcanique. Toutefois, si vous parvenez à le soigner, il réparera votre épée, bonne nouvelle en perspective donc. Faites maintenant demi-tour au village Cocorico.

Le village Cocorico

De retour dans le village arrêtez-vous à la boutique d'objets pour acheter une flamme bleue (300 rubis tout de même !). Puis quittez le village en direction de la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Allez tout de suite à l'ouest pour suivre la rivière Zora.

La rivière Zora

Remontez le long de la rivière en utilisant le haricot magique qui a poussé et pénétrez dans le domaine Zora.

Le domaine Zora

Pas de temps à perdre, montez en haut du domaine et utilisez la flamme bleue achetée précédemment pour déglacer le roi Zora. Il vous remet alors une tunique bleue, elle va vous permettre de rester sous l'eau.
Montrez-lui ensuite l'ordonnance que vous a donné le Goron et le roi vous remet des yeux de crapauds. Attention le temps est désormais compté, vous avez 3 minutes pour effectuer l'étape suivante. Redescendez vite en bas et sortez du domaine.

La rivière Zora.

Sautez dans la rivière et laissez le courant vous emporter pour atteindre la plaine d'Hyrule en un temps record.

La plaine d'Hyrule

Sortez vite de l'eau, montez sur Epona, direction le lac Hylia, au sud-ouest du monde d'Hyrule. Arrivé vers le lac sautez par-dessus les barrières avec Epona (accélérez avant le premier et entre les deux sauts).

Le lac Hylia

Une fois devant le lac tournez sur la droite, descendez sur la terre ferme et rentrez dans la petite maison. Donnez les yeux au savant et il créé le remède que vous convoitez. Seulement tout se complique, vous n'avez que 4 minutes pour rapporter le remède au Goron. Sortez du laboratoire, grimpez sur Epona et retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Allez le plus rapidement possible en direction du village Cocorico. Utilisez pour cela les carottes afin de faire accélérer Epona. Attention toutefois à garder une carotte en réserve pour ne pas essoufler Epona.

Le village Cocorico

Ne perdez pas une seconde, gravissez les escaliers au fond à gauche et engagez-vous dans le sentier.

Le mont du péril

Grimpez le long du sentier sans perdre une seconde puis en haut donnez les gouttes au Goron (ciblez-le avant). Le Goron vous remercie chaleureusement et vous demande d'attendre 3 jours pour que vous ayez l'épée. Jouez donc le chant du soleil 6 fois pour que le temps passe plus vite, parlez de nouveau au Goron et montrez-lui le certificat. Il vous remet votre épée. Vous possèdez maintenant l'épée la plus puissante du jeu, elle vous facilitera grandement la tâche. Un petit défaut toutefois, vous devez utiliser vos deux mains pour la contrôler ce qui signifie que vous ne pourrez utiliser de bouclier en même temps. Redescendez donc au village Cocorico.

Le village Cocorico

Reprenez un peu vos esprits et gagnez la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Montez Epona et prenez la direction du lac Hylia. Il reste 3 petites choses à effectuer avec de continuer la quête.

Le lac Hylia

Allez tout d'abord sur la gauche et retournez dans le stand de pêche. Demandez de pêcher à nouveau et vous constatez que les poissons eux-aussi ont grossi. Utilisez la même technique que celle employée étant jeune pour pêcher un gros poisson. Persévérez jusqu'à attraper un poisson d'au moins 20 livres, apportez-le au tenancier et vous obtenez le premier prix : l'écaille d'or. Cette écaille vous permet de plonger encore plus profondément que précédemment. Vous pouvez désormais quittez ce stand. Allez maintenant sur la droite du lac, près du laboratoire. Montez sur le haricot magique pour atteindre le toit de cette bâtisse, prenez le quart de coeur, redescendez puis entrez dedans. Avancez un peu et sautez dans l'eau. Plongez, touchez le fond du bassin (une musique retentit) puis remontez à la surface. Parlez au savant et il vous remet un quart de coeur pour vous féliciter de cet exploit. Sortez maintenant du laboratoire, remontez sur Epona et éloignez-vous du lac.

La quête du Temple de la Forêt

La plaine d'Hyrule

Il est maintenant temps de continuer votre aventure et d'aller dans le premier temple : le temple de la forêt. Malheureusement son accès vous est impossible sans un objet particulier : le grapin. Il vous faut donc le récupérer. Pour cela direction le village Cocorico.

Le village Cocorico

Allez directement au fond à droite du village et rentrez dans le cimetière. Allez sur la gauche du cimetière et utilisez le haricot pour grimper sur la plate-forme en hauteur. Prenez le quart de coeur et redescendez. Puis approchez-vous de la seule tombe entourée de fleurs, poussez-la et une ouverture se dégage, sautez dans le passage. Vous rencontrez alors le fantôme d'Igor et êtes invités à faire un petit jeu : le but est de suivre le fantôme, de vous laisser distancer et sans vous perdre dans le labyrinthe. Si vous parvenez à la suivre jusqu'au bout du labyrinthe il vous remettra un prix : le grappin. Cette arme va vous permettre d'atteindre des lieux normalement inaccessibles. Il s'agit aussi d'une arme de combat, elle vous servira parfois sous l'eau. Avancez ensuite pour sortir de cet endroit mais vous vous retrouvez bloqués par un énorme bloc de couleur bleue. Sortez votre ocarina et jouez le chant du Temps pour faire disparaitre ce bloc. Vous pouvez maintenant quitter cet endroit, la sortie vous conduit dans le moulin. Descendez en bas du moulin et parlez à l'homme qui joue de la musique. Puis sortez votre ocarina et il va vous apprendre un nouveau chant : le chant de la Tempête. Sortez du moulin et quittez le village Cocorico, vous êtes prêts pour vous rendre dans le temple de la forêt.

La plaine d'Hyrule

Le temple de la forêt se trouve au niveau du bosquet sacré, direction donc tout d'abord la forêt Kokori.

La forêt Kokori

Une mauvaise surprise vous attend, votre village natal est rempli de monstres. Tuez-les au passage et pensez à acheter quelques potions et à récupérer vos points de vie puis grimpez en haut du village et entrez dans les bois perdus.

Les bois perdus

Empruntez le même chemin que celui parcouru étant jeune pour vous rendre au bosquet sacré. Près de l'entrée du bosquet vous attend Mido, il refuse de vous laisser passer. Sortez alors votre ocarina et jouez le chant de Saria; vous pouvez alors passer, avancez un peu pour atteindre le bosquet sacré.

Le bosquet sacré

Avancez à travers le bosquet tout en détruisant les ennemis bloquant votre route puis, arrivé au fond du bosquet, un ennemi plus coriace vous attend. N'essayez pas encore de le tuer, avancez un peu en sa direction en évitant ses vagues d'énergie puis utilisez votre grappin pour l'immobiliser. Passez alors derrière lui le plus vite possible et continuez votre route. Vous atteignez ainsi le fond du bosquet sacré. Gravissez alors les quelques marches, une vidéo se déclenche, vidéo au cours de laquelle vous apprenez le chant de la Forêt. Ce chant sera très utile car il vous permettra par la suite de vous téléporter devant l'entrée du temple de la forêt (c'est à dire là où vous vous trouvez). Après la petite vidéo sortez votre grappin et visez la branche en hauteur.

Le temple de la forêt

Grimpez le long des vignes sur la gauche puis avancez le long des branches. Ouvrez le coffre au bout et vous trouvez une petite clé. Faites maintenant demi-tour en bas des vignes et ouvrez la porte pour rentrer dans le temple proprement dit. Avancez un peu ,tuez la skulltula et franchissez la nouvelle porte. Vous arrivez dans la pièce centrale du temple. Après la petite séquence vidéo traversez la salle et ouvrez la porte en face de vous. Avancez dans le petit couloir, tuez la Skulltula et passez dans la pièce suivante. Eliminez les adversaires, prenez la petite clé et faites demi-tour dans la salle principale de ce temple. Approchez-vous maintenant du gros bloc bleu, sortez votre ocarina et jouez le chant du Temps pour le faire disparaître. Franchissez la porte ainsi accessible. Avancez un peu dans la zone suivante, approchez-vous du mur couvert de vignes sur la droite et tuez les Skulltulas à l'aide de votre grappin. Puis grimpez le long de ces vignes pour atteindre la porte située tout en haut. Continuez votre progression, éliminez la Skulltula et récupérez la carte du donjon dans le coffre. Passez dans la salle suivante, localisez l'objet blanc sur la droite, visez-le avec votre grappin et tirez. Votre grappin s'accroche ainsi à l'objet et vous êtes tirés près de ce dernier. Actionnez ainsi l'interrupteur pour vider l'eau de la pièce. Puis descendez dans la zone auparavant remplie d'eau, avancez un peu et récupérez la nouvelle petite clé. Faites maintenant demi-tour dehors, redescendez en bas de la vigne et retournez dans la pièce centrale du donjon.
Avancez vers la porte sur le côté gauche de la salle et utilisez une de vos petites clés pour l'ouvrir (il vous reste normalement 2 petites clés encore, si ce chiffre est supérieur à celui du nombre de clés que vous possédez dans le jeu alors n'allez pas plus loin et relisez le début du guide de ce temple). Poussez ensuite le bloc bleu au niveau inférieur et poussez-le encore en suivant les flèches marquées sur le sol. Arrivé à un certain niveau, vous ne pourrez plus pousser ce bloc, contournez-le donc pour aller sur sa gauche et poussez-le de nouveau. Grimpez ensuite dessus pour atteindre le niveau supérieur et poussez le bloc rouge de façon à vous trouver entre lui et le mur. Redescendez ensuite au niveau en dessous, une échelle est dégagée, gravissez-la. Poussez ensuite le bloc rouge contre le mur, redescendez, puis remontez sur le bloc bleu. Avancez ensuite en direction du bloc rouge, poussez-le jusqu'à ce qu'il soit bloqué puis grimpez dessus. Déverrouillez la porte avec une nouvelle petite clé et franchissez-la. Vous voici dans un couloir quelque peu tortueux, traversez-le et ouvrez la nouvelle porte grâce à une petite clé. Eliminez les deux ennemis dans la salle suivante, une plate-forme descend alors et deux autres monstres similaires au premier vous attaquent, envoyez-les dans l'autre monde en les tuant tous les deux en même temps sinon vous ne parviendrez jamais à vous en débarrasser. Ouvrez ensuite le coffre apparu : vous obtenez l'arc, une arme très utile étant donné sa puissance, sa précision, et le peu de risques que vous prenez en tirant sur un adversaire au loin. Un petit inconvénient toutefois, il vous faut des munitions, à savoir les flèches et elles ne sont pas gratuites. Franchissez donc la nouvelle porte et vous arrivez dans un

couloir avec un escalier. Avancez un peu et vous voyez un fantôme apparaître sur un tableau accroché au mur, malheureusement il disparaît très vite. Voici quelques explications : ce couloir est formé de trois niveaux avec à chaque niveau un tableau. Et la forme du fantôme apparaît dans ces tableaux à tour de rôle (vous devez toutefois vous approcher du tableau où se situe le fantôme pour qu'il disparaisse et réapparaisse quelques secondes plus tard dans un autre tableau), l'objectif est donc d'être assez rapide pour avoir le temps de décocher une flèche sur le fantôme avant qu'il ne disparaisse. Dès que vous avez réussi trois fois l'opération (une pour chaque tableau) le fantôme apparaît, exterminez-le puis prenez le compas dans le coffre qui apparaît. Faites ensuite demi-tour dans la zone précédente et combattez le fantôme comme précédemment (tableaux puis corps à corps). Vous récupérez alors une petite clé. Puis traversez dans l'autre sens le couloir tortueux et arrêtez-vous dans la salle après le couloir. Sortez votre arc et tirez sur l'oeil gris en hauteur contre le mur, un mécanisme se déclenche et le couloir devient droit. Traversez-le encore puis continuez votre progression, sautez sur la plate-forme voisine et ouvrez le gros coffre. Vous obtenez la clé du boss. Il existe ce type de clé dans chaque temple, elle permet d'ouvrir la porte de la salle du boss, il est donc indispensable de la posséder. Laissez-vous tomber au niveau inférieur, éliminez les ennemis et franchissez la porte. Avancez un peu, tuez la plante et ouvrez la première porte à droite. Avancez dans la nouvelle salle et attaquez-vous au monstre : frappez-le quand il n'est pas vert, puis à sa mort il se décompose en trois monstres identiques si ce n'est qu'ils sont plus petits. Tuez-les rapidement (si vous attendez trop longtemps ils fusionneront et reconstitueront le monstre d'origine). Prenez ensuite la petite clé et sortez de la salle. Franchissez maintenant la porte juste à droite, avancez jusqu'à vous retrouver dans la salle devant le couloir tortueux (actuellement droit). Sortez votre arc et tirez de nouveau sur l'oeil, le couloir se retord, traversez-le. Retournez ensuite là où vous avez éliminé le second fantôme et débloquez la porte. Avancez un peu, approchez-vous de l'interrupteur glacé et utilisez le feu de Din. Puis actionnez-le et ressortez de cet endroit. Retournez au niveau du couloir tortueux, et laissez-vous tomber dans le passage ouvert. Vous arrivez dans une grande salle assez dangeureuse. Traversez-la en vous plaçant dans les différents petits trous au moment où le plafond descend. Puis actionnez l'interrupteur, continuez votre chemin et vous arrivez devant un nouveau tableau avec un fantôme, éliminez-le. Des blocs tombent alors du plafond et vous avez une minute pour reconstituer une image en les arrangant, cette épreuve n'a rien de difficile car le puzzle ne comporte que quatre pièces. Ceci étant fait, débloquez la nouvelle porte, franchissez-la et laissez-vous tomber dans le trou.
Vous arrivez au centre de la salle principale du temple et vous allez devoir combattre un quatrième et dernier fantôme. Ce dernier est particulier puisqu'il se dédouble deux fois et les quatre fantômes donc tournent autour de vous et passent à l'attaque au bout de quelques secondes. Le but est donc de trouver le bon fantôme, et de lui décocher une flèche pour le tirer avant qu'il ne vous touche. Répétez cela cinq fois poour l'éliminer, et l'ascenseur au centre de la pièce remonte. Empruntez-le pour gagner le niveau inférieur. Vous arrivez ainsi dans une pièce circulaire, utilisez le mécanisme au centre pour faire tourner la salle et entendre différents endroits. Vous pourrez ainsi récupérer différents bonus et l'un de ces endroits révèle l'accès à la salle du boss. Utilisez la grande clé pour débloquer la porte, franchissez-le puis gravissez les escaliers. Avancez un peu dans la pièce circulaire, l'issue se ferme, il va vous falloir affronter le boss de ce temple : le spectre de Ganondorf. Le combat va se dérouler en deux parties : regardez autour de vous, différents tableaux identiques ornent la salle. Le spectre de Ganondorf va créer une illusion et va apparaître dans deux de ces tableaux. Vous le verrez se déplaçant dans le paysage et vous fonçant dessus. A vous de trouver dans quel tableau se situe le vrai spectre (une chance sur deux) et tirez-lui desus avec l'arc pour le toucher. Si vous vous trompez de tableau il sera alors très difficile d'éviter son attaque. Répétez cela pour le toucher plusieurs fois jusqu'à ce qu'il sorte des tableaux. Il est en hauteur et vous envoie une boule de lumière. Utilisez votre épée pour lui renvoyer la boule de lumière, puis il la contre et vous la renvoie, etc... faites cela jusqu'à ce qu'il loupe la boule de lumière. Elle le touche alors, il tombe sur le sol, courez alors vers lui et donnez-lui le plus de coups d'épée possible. Répétez cette opération pour anéantir le spectre. Prenez ensuite la réserve de vie supplémentaire et quittez le temple via le téléporteur. Petite vidéo (vous obtenez le médaillon de la forêt) et vous voici de retour au bosquet sacré.

Le bosquet sacré

Traversez le bosquet en utilisant votre arc pour faire mordre la poussière à tous vos ennemis, vous arrivez dans les bois perdus.

Les bois perdus

Avancez un peu et tournez à gauche pour vous perdre. Vous reprendrez ainsi le contrôle de votre personnage à l'entrée des bois perdus et éviterez ainsi de les traverser. Sortez des bois perdus.

Le village Kokiri

Prenez un peu de temps dans le village pour reprendre des forces, utilisez le haricot magique pour atteindre une Skulltula d'or, tuez-la et prenez son emblème. Direction la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Vous êtes désormais en possession de l'arc et allez pouvoir chasser les 10 fantômes présents dans cette plaine. Malheureusement vous ne possèdez que 3 bouteilles et chaque bouteille ne peut contenir qu'un esprit, il faudra donc retourner voir le marchand de temps en temps et vendrez les esprits. Utilisez bien entendu votre arc en restant sur Epona afin de chasser les fantômes, voici les emplacements des 10 fantômes, persévérez pour les faire apparaitre (si vous manquez de flèches allez au village Cocorico pour en acheter) : près de l'arbre devant l'entrée du ranch Lon Lon - au niveau de la vallée Gérudo, là où la route se sépare en de multiples chemins - au sud-ouest du ranch Lon Lon, près d'un gros rocher en forme de boule - à droite du pont menant au village Cocorico - au nord-ouest de la plaine, sur le petit morceau de terre isolé par la rivière - au nord du château d'Hyrule, près des arbres - à l'ouest du château d'Hyrule, au niveau de la pancarte indiquant la direction du ranch Lon Lon - à l'est du ranch Lon Lon, à côté du long mur en pierres - à l'est de la vallé Gérudo, à côté de l'arbre isolé. Une fois les derniers fantômes tués allez vendre leurs esprits chez le marchand habituel.

Le château d'Hyrule

Les derniers esprits de ces fantômes vendus, vous récupérez une quatrième et dernière bouteille, sortez de la boutique du marchand, allez sur la place du marché, puis dans le temple du temps. Allez au fond du temple et Sheik vous attend. Il vous apprend alors le Prélude de la Lumière. Ce chant va vous permettre de vous téléporter dans le temple du Temps quand vous le souhaitez afin de gagner un maximum de temps. Vous pouvez ensuite quitter le temple, retournez sur la plaine d'Hyrule.

La quête du Temple du Feu

La plaine d'Hyrule

La quête peut se poursuivre, en route pour le village Cocorico. Allez directement au fond du village, à gauche et engagez-vous sur le passage menant au mont du péril.

Le mont du péril

Gravissez le mont tout en prenant garde aux nombreuses araignées, puis entrez dans le village Goron.

Le village Goron

A votre arrivée le village est vide, il n'y a plus aucun habitant, enfin presque. Descendez d'un niveau dans le village et vous retrouvez un Goron déjà rencontré étant jeune : il s'agit du Goron qui s'amuse à se mettre en boule et à faire le tour de l'étage en continu. Utilisez des bombes comme la première fois pour le stopper, parlez-lui et répétez cela jusqu'à ce qu'il se rappelle de vous. Il vous remettra alors la tunique rouge, cette tunique va vous immuniser contre les chaleurs extrêmes (comme dans le volcan). Descendez ensuite en bas du village et entrez dans la pièce au fond (là où se trouvait Darunia auparavant). Poussez alors la statue près du mur pour dégager un passage, enfilez la tunique rouge puis empruntez ce chemin. Vous arrivez ainsi directement dans le cratère du volcan.

Le cratère du volcan

Avancez un peu et utilisez votre grappin sur le pont détruit pour franchir le gouffre. Une vidéo se déclenche ensuite, Sheik apparaît et vous enseigne le Boléro du Feu. Ce chant va vous permettre comme vous vous en doutez de vous téléporter à l'entrée du temple du feu. Continuez ensuite votre progression puis arrivé au niveau du puits, descendez le long de l'échelle. Avancez dans le tunnel, vous entrez dans le temple du feu.

Le temple du feu

Avancez dans la première salle de ce temple, tuez les chauves-souris en hauteur grâce à votre arc puis gravissez le

court escalier. Tournez ensuite sur la gauche, et ouvrez la porte. Petit dialogue avec Darunia, chef Goron qui vous explique que les Gorons sont enfermés dans ce temple, il va vous falloir les libérer. Avancez sur la gauche de la salle, et gagnez l'interrupteur. Actionnez-le pour libérer un premier Goron prisonnier, parlez-lui puis vous obtenez une petite clé. Faites maintenant demi-tour dans la première salle du donjon, avancez et déverrouillez la porte (à droite des escaliers donc) avec la clé récupérée précédemment. Franchissez la porte, avancez le long de la salle puis au bout, tournez à droite. Posez une bombe contre le mur là où il est de forme différente, l'explosion dégage une porte. Ouvrez-la, avancez un peu et libérez le Goron, puis prenez la clé dans le coffre après avoir dialogué avec ce Goron. Faites demi-tour dans la grande salle avec le pont et allez sur la gauche. Franchissez l'autre porte, libérez le Goron et prenez la petite clé. Retour dans la grande salle, ouvrez la porte au bout du pont à l'aide d'une clé, puis franchissez le puits de lave dans la pièce suivante, et grimpez le long du grillage. Faites ensuite tomber le bloc sur le puits de lave, attendez que le bloc soit propulsé pour sauter dessus et l'utiliser pour atteindre l'étage supérieur. Déverrouillez la porte, avancez puis grimpez le long des plates-formes sur le côté, sautez du côté de l'interrupteur gris en forme de diamant. Poussez ensuite le bloc pour le faire tomber, descendez le rejoindre et poussez-le aussi loin que vous le pouvez. Grimpez alors dessus. Une fois en hauteur sortez une bombe et jetez-la sur l'interrupteur gris en dessous de vous. Les gerbes de feu vous empêchant de gravir le grillage disparaissent un court instant, profitez-en pour grimper très rapidement le long de ce grillage. Puis ouvrez la porte en hauteur, allez sur la gauche et avancez jusqu'à la prison du Goron. Libérez-le, puis prenez la petite clé après avoir discuté avec lui. Allez ensuite du côté oppposé de la salle tout en évitant les obstacles et délivrez un nouveau Goron (pensez à prendre la clé au passage). Allez ensuite sur la droite pour atteindre une porte fermée, utilisez une clé pour l'ouvrir et franchissez-la. Traversez la pièce suivante en prenant garde à ne pas tomber (si vous tombez vous devrez tout refaire depuis le début) et à ne pas vous faire rattraper par le mur de feu, puis prenez la carte dans le coffre. Franchissez la porte et vous revoila dans une salle bien connue, traversez-la en hauteur et ouvrez la porte de l'autre côté. Avancez encore un peu, et Navi se dirige vers une plate-forme en hauteur pourtant inaccessible. Sortez votre ocarina et jouez le chant de l'épouvantail apprenti étant petit au lac Hylia. Un épouvantail apparaît alors sur la plate-forme en question, utilisez votre grappin dessus pour le rejoindre. Dirigez-vous ensuite sur la plate-forme présentant une faille, et posez une bombe à cet endroit. Sautez dans l'ouverture dégagée, délivrez le Goron et prenez la clé, puis grimpez le long du grillage.

En hauteur sautez sur la plate-forme présentant un interrupteur et actionnez-le. Une grille s'ouvre, dirigez-vous vers cette dernière et libérez encore un Goron (puis prenez la clé comme d'habitude). Laissez-vous tomber par la suite pour rejoindre la pièce dans laquelle vous avez récupéré la carte du donjon. Empruntez la porte sur le côté, avancez sur la droite le long du mur, ouvrez la porte suivante et prenez le compas. Faites maintenant demi-tour dans la grande salle, allez sur la gauche et franchissez la porte fermée après l'avoir déverrouillée. Traversez le couloir sans vous soucier du Goron, actionnez l'interrupteur et courez en direction de la porte. Utilisez une bombe devant la porte pour la détruire (il s'agit en fait d'une fausse porte, c'est un ennemi "déguisé" en porte) puis ouvrez la porte suivante. Eliminez le gros monstre en utilisant des bombes pour le stopper puis votre épée, et passez dans la nouvelle pièce. Grimpez le long de la grille, placez-vous face à l'interrupteur, jetez une bombe dessus pour l'actionner et, ceci étant fait, grimpez rapidement le long de la grille suivante avant que les gerbes de feu ne soient réactivées. Arrivé dans la salle suivante actionnez l'interrupteur et courez très vite le long du petit chemin circulaire pour atteindre le coffre. Ouvrez-le, vous récupérez une nouvelle arme : le marteau. Cette arme a de nombreuses utilisations possibles : vous pouvez attaquer des ennemis, casser des rochers ainsi que le sol à certains endroits. Retournez au niveau de l'interrupteur et utilisez votre marteau sur le petit bloc; passez par l'ouverture. Utilisez de nouveau votre marteau pour casser la statue dans la zone suivante et franchissez la porte qui était camouflée derrière. Avancez tout en détruisant les blocs et en tuant les chauves-souris (avec l'arc et non pas le marteau), un escalier se forme. Placez ensuite une caisse sur l'interrupteur en bas, puis franchissez la porte. Utilisez encore votre marteau sur un bloc pour révéler un passage, puis encore un et passez dans la salle suivante. Jouez le chant du Temps à l'ocarina pour faire apparaitre un bloc bleu, montez dessus et gagnez l'interrupteur. Donnez un coup de marteau pour l'actionner et le Goron dans la salle est libéré. Descendez le rejoindre, prenez la clé. Faites maintenant demi-tour pour retourner à l'entrée du temple. Détruisez la statue à droite des escaliers avec votre marteau, avancez dans la nouvelle pièce, éliminez les ennemis et continuez votre progression. Eliminez le nouveau monstre comme précédemment puis actionnez l'interrupteur dans la salle suviante grâce à votre marteau, le dernier Goron est libéré. Allez ensuite ouvrir le coffre accessible, prenez la clé du boss et ouvrez la porte en question de l'autre côté de la salle. Vous arrivez ainsi face au boss de ce temple, un terrible dragon par sa taille mais très facile à anéantir. Restez sur la plate-forme en prenant garde à ne pas marcher sur la lave, attendez que le dragon se prépare à surgir de la lave (l'endroit où il va sortir est facilement repérable : fumée...) et courez l'attendre là où il va apparaître. Sortez votre marteau et frappez-le dès qu'il sort. Donnez-lui ensuite le plus de coups d'épée possible et répétez cela jusqu'à ce que le dragon change de stratégie. Le dragon s'envole alors et fait ébouler une partie du toit, évitez donc les blocs (fiez-vous à leurs ombres pour les éviter), attendez qu'il redescende et répétez la stratégie précédente jusqu'à sa mort. Prenez la nouvelle réserve de vie et quittez ce temple. Petite vidéo, vous obtenez le médaillon du temple. Sortez ensuite du temple du feu.

Le cratère du volcan

De retour dans le cratère du volcan, allez dans la partie en face de l'entrée du temple du feu, utilisez le haricot pour atteindre un quart de coeur, puis localisez la grotte dont l'entrée est bouchée par de gros rochers (incassables en utilisant des bombes). Utilisez alors votre marteau pour détruire ces rochers et rentrez dans la grotte. Sortez votre ocarina et jouez le chant de Zelda sur le symbole de la Triforce. Une fée apparaît alors, elle vous double vos points de magie et restaure vos points de vie si nécessaire. Ressortez de cette grotte, puis du cratère du volcan par le même chemin que celui emprunté pour y entrer. Vous revoici au village Goron.

Le village Goron

Il n'y a plus rien à faire dans ce village, remontez en haut (arrêtez-vous dans la boutique pour faire quelques emplettes si besoin est) et sortez-en.

Le mont du péril

Redescendez simplement le long du sentier pour arriver au village Cocorico.

Le village Cocorico

Traversez le village sans vous arrêter, direction la plaine d'Hyrule.

La quête du Temple de l'Eau

La plaine d'Hyrule

Inutile de remonter sur Epona, allez à l'ouest et rentrez en suivant le cours de la rivière.

La rivière Zora

Avancez un peu, grimpez sur le haricot et laissez-vous porter jusqu'à l'entrée du domaine. Une fois arrivé devant, rentrez-y.

Le domaine Zora

Montez simplement en haut du domaine, enfilez la tunique bleue et rendez-vous dans la fontaine Zora.

La fontaine Zora

Avancez au fond de la fontaine, et grimpez sur le premier iceberg que vous croisez. Continuez ensuite votre progression en sautant d'iceberg en iceberg, et prenez le quart de coeur au milieu du parcours. Arrivé au niveau du dernier iceberg rentrez dans la caverne de glace.

La caverne de glace

Vous voici dans un petit donjon, avancez dans le couloir, exterminez les trois ennemis et franchissez la porte qui se débloque, vous arrivez dans une grande salle. Localisez les cinq rubis en argent dans la salle et prenez-les (pour attraper celui en hauteur il vous faut sauter du haut de la plate-forme voisine). Une porte s'ouvre alors, passez par l'ouverture. Avancez dans la nouvelle pièce, éliminez les adversaires et grimpez le long de la plate-forme conduisant à la gigantesque flamme bleue puis utilisez cette flamme pour remplir vos bouteilles de mini-flammes bleues. Redescendez en bas de la salle puis retournez dans la zone précédente. Repérez les blocs de glace rouges et faites fondre celui à votre gauche en utilisant une flamme bleue. Avancez ensuite dans le passage, prenez le compas dans le coffre et le quart de coeur (en faisant fondre de nouveaux blocs de glace). Remplissez ensuite vos bouteilles avec la flamme bleue voisine, et faites demi-tour dans la salle où se trouve l'entrée de ce passage. Utilisez alors une nouvelle flamme bleue pour faire fondre l'autre bloc de glace et suivez le chemin accessible. Une fois dans la pièce suivante

éliminez les chauves-souris et servez-vous du bloc présent dans la salle pour atteindre les quatre rubis en hauteur (vous pouvez le pousser, mais attention à la pousser contre des obstacles car seul, le bloc ne s'arrête pas sur la glace), le dernier rubis se trouve derrière un mur de glace (utilisez une flamme bleue). Une fois les cinq rubis en poche utilisez encore le bloc pour atteindre le passage sur la gauche de la salle. Utilisez encore quelques flammes bleues pour vous frayer un passage et ouvrez la porte. Vous arrivez déjà au bout de ce petit donjon, un loup vous attaque. Utilisez simplement votre épée pour l'anéantir en très peu de coups (grâce à l'épée Biggoron bien sûr), un coffre apparaît, ouvrez-le et vous trouvez les bottes en fer. Ces bottes vont être nécessaires pour visiter le temple suivant, le temple de l'eau, car elles vont vous permettre de rester au fond de l'eau (pensez bien évidemment à garder la tunique bleue pour pouvoir respirer sous l'eau). Puis une vidéo se déclenche et Sheik vous enseigne un nouveau chant : la Sérénade de l'eau. Ce chant va vous permettre de vous téléporter quand bon vous semble à l'entrée du temple de l'eau. Passez ensuite par la seule ouverture possible pour quitter cette caverne, vous êtes de retour dans la fontaine Zora.

La fontaine Zora

Prenez vos bottes en fer et sautez dans l'eau. Marchez jusqu'au fond de la fontaine et prenez le quart de coeur. Quittez ensuite vos bottes pour remonter à la surface de l'eau. Grimpez maintenant sur un iceberg, sortez votre ocarina et jouez la Sérénade de l'eau, téléportation au lac Hylia, devant l'entrée du temple de l'eau.

Le lac Hylia

Le lac est asséché et l'accès au temple de l'eau, situé au fond de ce lac est possible. Enfilez les bottes de fer, vérifiez que vous portez bien la tunique blueue et sautez dans le bassin. Avancez au fond de l'eau jusqu'à la porte, sortez votre grappin et tirez sur l'interrupteur pour ouvrir l'entrée du temple. Entrez dedans.

Le temple de l'eau

Une fois dans le temple retirez vos bottes afin de remonter à la surface. Sortez de l'eau et avancez, vous voici en hauteur, dans la salle principale de ce temple. Chaussez de nouveau vos bottes de fer et sautez dans l'eau pour atteindre le fond de la salle. Une fois au fond allez sur la droite et empruntez le petit passage. Vous retrouvez cette chère princesse Ruto qui a encore fait des siennes, et elle ne compte pas une fois de plus vous laisser s'approcher d'elle. Elle fuit à la surface de la salle, enlevez vos bottes de fer et suivez-la. Sortez de l'eau, avancez un peu vers le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Le niveau de l'eau baisse alors. Franchissez la porte en face de vous, exterminez les ennemis dans la nouvelle salle et prenez la carte du donjon dans le coffre. Ressortez de la pièce et sautez dans le trou (là où l'eau a disparu), la chute est longue mais vous ne perdez aucun point de vie. Repérez les torches en bas et allumez-les en faisant le feu de Din. Franchissez la nouvelle porte, éliminez les quelques ennemis, emparez-vous de la clé dans le coffre puis ressortez de cette salle. Retournez dans la pièce principale du temple, avancez vers le pilier, grimpez légèrement en hauteur et poussez le bloc jusqu'à le faire tomber. Sautez ensuite dans l'ouverture ainsi dégagée, enfilez les bottes de fer pour couler. Avancez le long du passage sous-marin puis au bout retirez vos bottes. Une fois à la surface, actionnez l'interrupteur avec votre grappin, pour faire apparaître une petite plate-forme. Utilisez-la pour sortir de l'eau, puis ouvrez la porte. Avancez un peu, reprenez les bottes de fer et sautez dans l'eau. Localisez l'interrupteur en forme de diamant dans la gueule de la sculpture d'un dragon, actionnez-le avec votre grappin et passez rapidement par l'ouverture qui se dégage (attention, il est nécessaire de faire très vite, utilisez donc le grappin très près de l'ouverture qui sera dégagée une fois l'interrupteur actionné). Avancez un peu, prenez la petite clé et faites demi-tour. Utilisez encore le grappin pour réouvrir le passage, retournez dans le bassin et remontez à la surface. Ressortez de la salle, enfilez les bottes et traversez de nouveau le petit passage. Au bout quittez les bottes pour gagner la surface, vous revoilà dans la salle principale du temple. Sortez de l'eau et examinez le pilier au centre pour localiser une porte. Déverrouillez-la puis ouvrez-la. Une fois à l'intérieur du pilier, regardez en hauteur pour apercevoir une cible. Utilisez votre grappin dessus pour grimper à l'étage supérieur. Placez-vous devant le symbole de la Triforce et jouez la berceuse de Zelda à l'ocarina pour faire grimper légérement le niveau de l'eau dans la pièce. Sautez ensuite dans l'eau, chaussez les bottes de fer pour couler et passez par l'ouverture dans le sol (le bloc la bloquait mais la hausse du niveau de l'eau a fait s'éléver ce bloc car il flotte). Avancez le long du passage sous-marin et, arrivé dans une petite salle, utilisez le grappin sur l'interrupteur pour ouvrir une grille en hauteur. Des ennemis tombent alors dans la salle, éliminez-les grâce au grappin. Passez par la suite via l'ouverture dégagée (enlevez les bottes), sortez de l'eau et prenez la petite clé dans le coffre. Faites maintenant demi-tour dans la salle du pilier, sortez de l'eau et passez par la porte. Vous revoilà dans la salle principale, chaussez les bottes de fer, sautez dans l'eau et retournez là où vous avez rencontré la princesse Ruto. Enlevez les bottes pour gagner la surface de l'eau, puis sortez-en. Utilisez une bombe contre le mur fissuré pour le détruire, avancez un peu, prenez la clé et

rebroussez chemin dans la salle principale du donjon. Remontez à la surface et faites le tour de la surface pour localiser un passage avec une cible au-dessus. Utilisez votre grappin sur cette cible pour sortir de l'eau et retomber à l'entrée du passage en question. Avancez dans le passage puis continuez votre progression en utilisant le grappin sur les cibles. Au bout du chemin approchez-vous du coffre encerclé par un rideau de l'eau, utilisez le grappin sur l'interrupteur pour désactiver le rideau d'eau, et ouvrez vite le coffre : vous récupérez le compas. Demi-tour de l'autre côté du passage, dans la salle principale du temple. Retournez dans l'eau et faites le tour de la salle pour localiser une porte fermée à clé. Ouvrez-la et rentrez dans la nouvelle pièce. Faites le ménage en tuant les araignées, placez-vous sur le petit gisement d'eau et utilisez votre grappin pour actionner l'interrupteur. L'intensité du gisement augmente alors et vous vous élevez à l'étage supérieur. Vous revoilà encore au niveau de la salle principale, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda devant le symbole de la Triforce. Le niveau de l'eau augmente, franchissez ensuite la porte, allez sur la droite, et tirez le bloc rouge jusqu'à ce qu'il soit bloqué. Faites maintenant demi-tour dans la salle principale, traversez-la et franchissez la porte de l'autre côté. Vous voici dans une salle assez étrange, avancez le long des quelques plates-formes pour vous retrouver à l'endroit le plus bas de la salle. Utilisez alors votre grappin en face pour grimper de plate-forme en plate-forme le plus vite possible car ces plates-formes descendent inévitablement. Une fois en haut vous avez franchi la pièce, ouvrez la porte. Vous arrivez dans une nouvelle salle assez complexe. Eliminez les ennemis et élevez le niveau de l'eau (en tirant sur l'interrupteur avec le grappin) pour atteindre la plate-forme en face.
Baissez ensuite le niveau de l'eau, continuez votre progression et répétez cela jusqu'à arriver à la dernière plate-forme. Placez-vous alors sur la tête du dragon abaissée, et actionnez alors l'interrupteur. La tête du dragon s'éléve alors, et vous aussi par la même occasion. Une fois en haut ouvrez la porte, tuez les monstres et franchissez la nouvelle porte. Vous voici à l'extérieur, dans une salle assez étrange. Avancez pour atteindre l'issue mais cette dernière est bloquée. Faites alors demi-tour sur le petit morceau de terre, et votre ombre vous attend et vous allez devoir la combattre (tiens petit clin d'oeil à Zelda Adventure of link sur Nintendo). Utilisez votre marteau pour la terrasser en quelques coups, le combat est vraiment facile. Cet ennemi vaincu retournez là où la porte était bloquée, vous pouvez désormais l'ouvrir. Ouvrez le coffre dans la salle, et vous obtenez le super-grappin. Ce super-grappin constitue en fait une amélioration du grappin original puisque la chaine en est deux fois plus longue. Avancez ensuite près du bloc bleu et jouez le chant du temps pour le faire disparaître. Sautez dans le trou et vous tombez au bord d'une rivière à fort courant. Suivez son cours tout en évitant les tourbillons et arrivé au niveau d'un grand virage sur la droite, allez sur la gauche là où la rivière est plus calme, positionnez-vous sur le bord de cette dernière et utilisez votre arc pour décocher une flèche sur l'interrupteur en forme d'oeil. Un passage s'ouvre alors, utilisez votre grappin sur le coffre pour l'atteindre, ouvrez-le et vous obtenez une nouvelle petite clé. Sautez ensuite dans le trou au-delà de ce coffre, vous revoilà en terrain conquis, retournez dans la salle principale de ce donjon. Enfilez les bottes de fer pour retourner au fond de la salle, allez dans le passage à droite et enlevez les bottes pour remonter à la surface. Jouez encore une fois la berceuse de Zelda près du symbole de la Triforce. Sautez ensuite en bas du passage, retournez dans la salle principale, rentrez dans le pilier, grimpez en hauteur en utilisant le super-grappin puis jouez de nouveau la berceuse de Zelda devant le symbole de la Triforce présent. Sortez ensuite du pilier, faites le tour de la salle pour repérer une grille fermée. Visez l'interrupteur au-dessus et décochez une flèche pour l'actionner. La grille s'ouvre, sortez votre super-grappin et tirez sur la cible à l'intérieur du passage ouvert. Vous parvenez ainsi à rentrer dans ce passage avant que la grille ne se referme. Avancez un peu, poussez le bloc le plus loin possible, engouffrez-vous dans le petit chemin dégagé et prenez la clé dans le coffre. Puis faites demi-tour dans la salle principale du temple. Chaussez vos bottes et sautez dans l'eau. Une fois au fond de l'eau allez au nord et passez par l'ouverture. Puis remontez à la surface, utilisez votre super-grappin pour sortir de l'eau et franchissez la porte. Eliminez les ennemis, sautez dans l'eau et prenez les bottes en fer pour atteindre le passage en profondeur. Avancez puis au bout de ce chemin enlevez les bottes de fer. Ouvrez la porte, exterminez les monstres et placez des bombes sur les murs à gauche et à droite pour révéler un passage avec un bloc. Allez sur la gauche du bloc et tirez-le au maximum. Passez ensuite de l'autre côté pour atteindre l'autre côté du bloc et poussez-le. Ce dernier tombe alors dans l'eau et actionne un interrupteur. Le niveau de l'eau augmente alors et vous pouvez accéder à une issue en hauteur. Ouvrez la porte, tuez les araignées au loin et utilisez les jets d'eau pour traverser la salle. Franchissez la porte et vous arrivez dans une pièce dangereuse. Avancez un peu et approchez-vous de l'endroit d'où viennent les boulets. Arrivé à cet emplacement enfilez les bottes de fer pour aller sous l'eau, avancez le long du tunnel puis remontez à la surface en enlevant les bottes. Débloquez la porte et ouvrez-la. Ouvrez ensuite le gros coffre et vous récupérez la clé de la salle du boss. Demi-tour désormais, retournez dans la salle principale (accessible depuis la salle où se trouvent les boulets). Allez au fond à droite dans le passage, et au bout remontez à la surface. Sortez votre ocarina à côté du symbole de la Triforce et jouez la berceuse de Zelda. Retournez dans la salle principale, et grimpez tout en haut via le pilier. Une fois en haut localisez la cible au loin en hauteur et utilisez le super-grappin pour l'atteindre. Grimpez le long du plan incliné tout en évitant les obstacles puis ouvrez la porte finale. Vous entrez dans la salle du boss de ce temple, une terrible pieuvre. Faites votre maximum pour rester quoi qu'il arrive hors de l'eau, l'objectif est de tirer sur la tête de la pieuvre avec le super-grappin pour la rapprocher de vous puis d'utiliser votre épée. Evitez ses attaques avec ses tentacules et attendez qu'elle sorte de l'eau pout qu'elle soit en position de faiblesse et

utilisez alors votre grappin (ne vous loupez pas, vous n'aurez que quelques secondes). Le boss vaincu prenez la réserve de vie et utilisez le téléporteur. Petite vidéo, vous récupérez le médaillon de l'eau et vous le lac Hylia se remplit de nouveau d'eau.
Vous reprenez le contrôle de votre personnage sur un petit îlot du lac.

Le lac Hylia

Après la petite vidéo avec Sheik sortez votre ocarina, et jouez le chant du soleil. Le soleil se lève alors et un phénomène étrange se produit : une flèche de feu tombe sur une plate-forme voisine. Nagez vers cette plate-forme et prenez l'objet en question : vous obtenez un nouveau type de flèches, les flèches de feu, très utiles pour allumer les torches à distance. Sortez encore votre ocarina, et jouez le prélude de la lumière, téléportation au temple du temps.

Le temple du temps

Allez dans la salle au fond du temple et posez l'épée magique sur son socle pour redevenir enfant. Sortez ensuite du temple, pensez à rééquiper votre ancienne épée, quittez le château d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Petit détour avant de poursuivre la quête, prenez la direction sud, et dirigez-vous dans la rivière Zora.

La rivière Zora

Avancez le long des berges de la rivière jusqu'au point d'eau où se trouvent les grenouilles, sortez votre ocarina et jouez le chant du Temps puis le chant de la tempête. Vous obtenez alors un quart de coeur. Ressortez votre ocarina et les grenouilles vous proposent un mini-jeu : vous devez répéter une suite de notes, c'est un simple exercice de mémoire, vous obtiendrez ainsi un nouveau quart de coeur une fois cette formalité accomplie. Faites maintenant demi-tour sur la plaine d'Hyrule.

La quête du Temple de l'Ombre

La plaine d'Hyrule

Nous allons pouvoir poursuivre l'aventure, allez à l'est, gravissez les escaliers pour atteindre le village Cocorico.

Le village Cocorico

Avancez dans le village et rentrez dans le moulin. Placez-vous devant le personnage à l'intérieur de cet endroit, sortez votre ocarina et jouez le chant de la Tempête. Une vidéo se déclenche, et le puits devant le moulin se vide de son eau. Ressortez du moulin, vous pouvez descendre dans le puits grâce à l'échelle, rentrez ensuite dans le mini-donjon caché sous le puits.

Le puits

Avancez le long du petit passage et traversez le faux-mur en face de vous. Vous voici dans la grande salle de ce court donjon, suivez le filet d'eau (il fait le tour de la salle) jusqu'à apercevoir le symbole de la Triforce. Placez-vous dessus, et sortez votre ocarina. Jouez la berceuse de Zelda, l'eau se vide. Faites demi-tour à l'entrée de cette grande salle, un passage auparavant englouti est désormais accessible. Sautez dedans, avancez un peu et tuez la Skulltula puis grimpez le long du lierre de l'autre côté du passage. Ouvrez la porte et vous voici (déjà) dans la salle du gardien de cet endroit. Déplacez-vous rapidement dans la salle pour éviter ses attaques (ses mains sortent du sol et tentent de vous attraper) et approchez-vous au maximum de lui. Attendez qu'il baisse la tête pour lui asséner un maximum de coups d'épée. Répétez cela jusqu'à sa mort, un coffre apparaît ensuite, ouvrez-le : vous trouvez le monocle de vérité : en portant ce monocle vous pourrez discerner les faux obstacles mais aussi des obstacles invisibles à l'oeil nu (il vous sera utile dans le temple suivant mais plus beaucoup par la suite). Faites demi-tour et sortez du puits, vous revoilà au village Cocorico. Vous êtes maintenant armé pour visiter le temple de l'ombre.

Le village Cocorico

Une fois à l'air libre sortez votre ocarina et jouez le Prélude de la Lumière pour vous téléporter au temple du temps.

Le temple du temps

Allez directement dans la salle du fond et tirez l'épée de son socle pour quitter ce monde et redevenir un adulte. Sortez ensuite du temple, et retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Pas de temps à perdre, retournez rapidement au village Cocorico.

Le village Cocorico

A votre arrivée dans le village ce dernier est en feu. Une vidéo se déclenche et un démon est libéré. Après une discussion avec Sheik vous apprenez un autre chant : la Nocturne de l'ombre, ce chant va vous permettre de vous téléporter au temple de l'ombre. Toutefois, n'y allez pas tout de suite, repérez le toit (sur la gauche) sur lequel est assis un homme : utilisez votre super-grappin pour grimper dessus, parlez au monsieur et il vous remet un quart de coeur. Sortez ensuite votre ocarina, jouez la Nocturne de l'ombre et vous êtes téléportés à l'entrée du temple de l'ombre, entrée se situant en hauteur, au fond du cimetière de ce village. Avancez le long passage, placez-vous au milieu des torches et faites le feu de Din pour allumer toutes ces torches : la porte du temple s'ouvre, rentrez dedans.

Le temple de l'ombre

Avancez le long du couloir puis arrivé au niveau d'un gouffre utilisez votre super-grappin pour le franchir. Puis enfilez votre monocle de vérité et un passage dans le mur apparaît, passez par-là. Vous arrivez dans une nouvelle pièce avec un système rotatif au centre de la salle. Regardez le tour de la salle avec votre monocle pour repérer la vraie araignée et placez le système dans l'axe de cette araignée. Un passage s'ouvre alors, allez-y en utilisant encore et toujours votre monocle de vérité. Vous parvenez ainsi à trouver une nouvelle issue, votre progression peut continuer. Avancez le long du couloir et repérez le faux mur sur la droite. Engagez-vous alors dans ce chemin, exterminez les quelques monstres, un coffre apparaît, ouvrez-le pour trouver la carte de ce donjon. Faites demi-tour et sortez de cette salle puis regardez sur la droite (avec votre monocle cela va de soi) pour voir un autre passage. Avancez par-là, tuez les monstres et utilisez une nouvelle fois votre monocle pour découvrir une issue de l'autre côté de la salle. Avancez, ouvrez la porte, éliminez votre adversaire, un coffre apparaît, ouvrez-le pour trouver une nouvelle paire de bottes : ces bottes vous permettent de flotter un court instant dans l'air. Faites maintenant demi-tour dans la grande salle avec le système rotatif, approchez-vous du gouffre, enfilez les bottes récupérées précédemment et sautez par-dessus ce gouffre (vous devriez vous accrocher à la plate-forme de l'autre côté, le saut est très serré mais réalisable).
Ouvrez la nouvelle porte, avancez le long du chemin puis une fois dans la pièce suivante allez sur la droite en passant par le faux mur. Exterminez les monstres, et vous récupérez ainsi le compas. Demi-tour dans la salle précédente, passez par le mur en face de vous (qui lui aussi est un faux). Avancez un peu, et ramassez les 5 rubis (pensez à utiliser le super-grappin) dans la salle tout en évitant les obstacles. Un passage s'ouvre alors, allez dedans. Avancez, ouvrez le coffre et vous trouvez une petite clé. Ressortez de cette salle, allez sur la gauche et détruisez le mur à l'aide d'une bombe. Passez par l'ouverture, continuez votre progression tout en évitant les obstacles, puis emparez-vous des 5 rubis (utilisez votre monocle pour repérer les obstacles présents). Une porte s'ouvre, franchissez-la. Enfilez votre monocle, regardez sur la droite, repérez le bloc dans le mur et tirez-le. Puis poussez-le le long du couloir sous les pièges afin de ne pas vous faire écraser (attention, arrivé au milieu pensez à passer de l'autre côté du bloc et à le tirer, car si vous restez du même côté, une fois que le bloc contrera le deuxième piège, le premier se déclenchera à nouveau et vous touchera tandis que si vous passez de l'autre côté vous vous retrouverez sous le second piège qui, lui, est bloqué). Une fois ce passage épineux franchi grimpez sur le bloc et gagnez la plate-forme en hauteur. Actionnez l'interrupteur, un coffre apparaît de l'autre côté du couloir. Utilisez alors les bottes de l'air pour atteindre l'autre côté de ce passage, ouvrez le coffre et vous trouvez une petite clé. Faites maintenant demi-tour dans la salle précédente, examinez votre gauche avec le monocle pour apercevoir des plates-formes. Engagez-vous sur la première et progressez de plate-forme en plate-forme. Au bout, ouvrez la porte. Vous arrivez dans une troisième salle avec des rubis à collecter, pensez à utiliser le monocle et le super-grappin pour les récupérer avec succès. Franchissez ensuite la porte ainsi déverrouillée. Avancez dans la nouvelle pièce, allez en hauteur au fond de cette dernière et jetez des bombes dans la statue pour la faire exploser. Puis redescendez en bas de la pièce et ramassez la petite clé sur le sol. Exterminez les chauves-souris à

l'aide de votre arc, la porte de la sortie s'ouvre, quittez cette pièce. Vous voici de retour dans la salle où vous avez récupéré les rubis précédemment. Enfilez votre monocle et tirez sur la cible en hauteur dans la salle à l'aide de votre super-grappin pour atteindre le niveau supérieur de cette salle. Une issue est présente, allez-y. Avancez le long du tunnel puis enfilez votre monocle et, arrivé à un petit gouffre, attendez que les ventilateurs sur le côté ne tournent plus pour le franchir (à l'aide des bottes de l'air). Avancez un peu et repérez à l'aide du monocle le passage sur votre gauche. Patientez un peu, tournez-vous en direction de ce passage et, dès que le ventilateur derrière vous se met à souffler enfilez les bottes de l'air et avancez en direction de la plate-forme pour l'atteindre, puis franchissez la porte. Tuez les momies puis utilisez une bombe pour faire exploser le tas de déchets dans le coin de la salle. Enfilez le monocle et examinez le sol, là où se trouvait le tas de déchets, il y a une petite clé, prenez-la. Ressortez de la salle, approchez le bloc sur votre gauche près de l'échelle à droite. Grimpez sur le bloc puis gravissez l'échelle. Une fois en haut sautez sur le bateau, placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Une vidéo se déclenche alors et le bateau se déplace. Deux monstres apparaissent pendant le trajet, envoyez-les en enfer, puis approchez-vous vite sur le côté du bateau. Regardez le rivage et dès que vous apercevez un morceau de terre sautez dessus car le bateau ne s'arrête pas. Avancez un peu et ouvrez la porte à droite. Enfilez le monocle de vérité, éliminez tous les ennemis et repérez le passage dans la salle. Une fois dans la salle suivante un piège se déclenche et deux murs de pieux en bois se referment sur vous. Utilisez le feu de Din pour les détruire, puis ouvrez le coffre pour obtenir la clé du boss. Faites demi-tour dans la salle précédente, repérez l'autre salle, tuez le monstre (visible avec le monocle) et prenez la petite clé dans le coffre. Retournez maintenant là où vous avez débarqué en bateau. Repérez la porte fermée de l'autre côté du gouffre, sortez votre arc et tirez sur les choux-péteurs près de la porte. Ces derniers explosent, un pilier tombe et va vous servir de passerelle vers la porte fermée. Déverrouillez cette porte et ouvrez-la. Enfilez ensuite les bottes de l'air et le monocle, et avancez le long du chemin vers la porte de la salle du boss; ouvrez-la.
Avancez un peu et laissez-vous tomber dans la chambre du boss. Il n'est pas très fort, voici quelques consignes à respecter : utiliser en continu le monocle de vérité et les bottes de l'air afin de pouvoir le voir et éviter les désagréments de la surface de combat. Le boss essaie tout d'abord de vous attraper avec une de ses mains, tirez une flèche desuss au moment où elle vous attaque puis tirez rapidement une flèche sur l'autre main avant qu'elle vous attaque. Décocher ensuite une troisième flèche sur son oeil, le boss tombe, courez vers lui et frappez-le avec l'épée Biggoron. Une seule série de coups d'épée devrait suffire à le terrasser, mais si tel n'est pas le cas répétez l'opération jusqu'à ce qu'il soit mort. Prenez ensuite la réserve de vie et utilisez le téléporteur pour quitter ce temple. Une vidéo se déclenche et vous obtenez le médaillon de l'ombre. Vous reprenez les commandes votre personnage dans le cimetière du village Cocorico.

Le village Cocorico

Allez dans le village, rentrez dans la batisse et participez à un mini-jeu de tir à l'arc pour gagner un carquois vous permettant de porter plus de flèches si vous parvenez à toucher les dix rubis avec vos flèches. Sortez ensuite du village, du côté de la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Grimpez sur Epona, traversez le pont au nord et prenez la direction Ouest. Traversez la plaine et entrez dans la vallée Gérudo.

La quête du Temple de l'Esprit

La vallée Gérudo

Avancez le long de la vallée tout en restant sur Epona, traversez le gouffre en sautant et rentrez dans la tente sur la droite. Parlez au chef des ouvriers, vous apprenez que les ouvriers sont partis pour la forteresse Gérudo mais ne sont pas encore revenus. Ressortez de la tente, grimpez de nouveau sur le dos d'Epona et continuez votre progression le long de la vallée Gérudo. Vous arrivez en vue de la forteresse.

La forteresse Gérudo

Approchez-vous de cette forteresse mais vous vous faites prendre (inévitable) et vous êtes jetés dans un cachot. Localisez le morceau de bois en hauteur au niveau de l'ouverture, et tirez dessus avec votre super-grappin pour vous

échapper de cette cellule. Sautez sur la terre ferme, et restez contre le mur. Vous allez maintenant devoir fouiller la forteresse pour délivrer les ouvriers sans vous faire voir par les gardes (s'ils vous voient vous serez immédiatement rejetés dans un cachot), n'hésitez pas à tuer un garde de temps à autre s'il est isolé à l'aide de votre arc. Avancez le long du mur sur la gauche et franchissez la porte. Avancez le long du couloir et vous arrivez devant une cellule. Allez parler à son occupant, et un garde surgit. Exterminez-le avec quelques coups d'épée et prenez la clé qu'il laisse sur le sol. Utilisez-la pour ouvrir la cellule, vous venez de délivrer le premier des quatre ouvriers. Faites maintenant demi-tour dehors, allez encore sur la gauche et empruntez le passage dans la forteresse. Avancez le long du couloir, allez sur la droite et tuez le garde à distance avec votre arc. Continuez votre progression et franchissez la nouvelle issue. Vous voici à l'extérieur de la forteresse, à l'étage supérieur. Eliminez le garde et avancez le long du passage voisin. Avancez le long du couloir, vous arrivez devant une autre cellule. Répétez la manoeuvre précédente pour libérer le garde et continuez votre chemin. Une fois dehors grimpez le long du lierre, avancez sur la plate-forme à côté et sautez légèrement en bas pour gagner la porte. Franchissez-la. Avancez, allez parler au prisonnier, éliminez le garde et libérez l'ouvrier. Faites demi-tour dehors, grimpez le long du lierre et franchissez la porte sur la gauche. Eliminez les gardes de l'autre côté de la salle avec quelques flèches puis traversez la salle et sortez de l'autre côté. Une fois dehors localisez le coffre en hauteur, tirez dessus avec votre super-grappin pour l'atteindre, ouvrez-le et vous obtenez un quart de coeur. Puis redescendez un peu et passez par la nouvelle porte. Avancez le long du couloir tout en vous cachant derrière les caisses et tuez les gardes dès que l'occasion se présente. Avancez encore un peu et allez sur la droite. Vous trouvez enfin la dernière cellule, répétez la même opération que les fois précédentes pour les délivrer. Une fois cette opération effectuée un garde vient vous voir, il vous félicite et vous remet un pass vous permettant de circuler librement dans la forteresse Gérudo, voilà qui va être beaucoup plus pratique. Ressortez de la forteresse, allez sur votre gauche et rentrez dans la salle d'entraînement (parlez à la personne devant). Il s'agit d'un mini-jeu, vous devez progresser dans un petit labyrinthe en prenant garde aux obstacles et en récupérant les clés nécessaires. Cela ne présente aucune difficulté et vous permet d'obtenir un nouveau type de flèches : les flèches de glace, qui à l'opposé des flèches de feu vont vous servir à glacer les ennemis. Une fois à l'extérieur allez encore sur la gauche, appelez Epona et montez-la. Gravissez alors le petit chemin, vous arrivez sur une aire d'entraînement : parlez au tenancier pour participer à un autre mini-jeu. Il s'agit d'un jeu d'adresse, vous devez tirer sur les cibles avec votre arc et essayer de faire le plus de points possibles. Il est bien évident que plus la flèche est près du centre de la cible plus cela vous rapporte de points mais attention toutefois le nombre de flèches vous est limité. Si vous obtenez au moins 1000 points vous gagnerez un quart de coeur; faites au moins 1500 points pour gagner un carquois vous permettant de porter 10 flèches supplémentaires. Quittez ensuite cette aire, et allez de l'autre côté de la forteresse. Descendez d'Epona, approchez-vous de la barrière bloquant l'entrée du désert, montez en haut de la tourelle sur le côté et parlez au garde pour qu'il ouvre ce passage. Ceci étant fait redescendez en bas de la tour, entrez dans le désert.

Le désert

Avancez un peu dans le désert jusqu'à la rivière de sable et utilisez votre super-grappin sur le morceau de bois de l'autre côté pour la franchir. Continuez votre progression en suivant les drapeaux plantés pour ne pas vous perdre, et vous arrivez devant une petite maison.
Rentrez dedans, descendez au sous-sol, éliminez la Skulltula d'or et prenez l'emblème puis remontez au rez-de-chaussée. Retournez dehors et grimpez sur le toit de la maison. Placez-vous au centre et enfilez votre monocle de vérité, vous découvrez alors un fantôme devant vous, il va vous guider au colosse du désert. Ne le perdez pas de vue, suivez-le et vous atteignez facilement le colosse.

Le colosse du désert

Avancez un peu en direction du colosse, tournez sur la droite et placez une bombe contre le rocher. Ce dernier explose et un passage apparait, glissez-vous dedans. Avancez, placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Une fée apparaît et vous apprend un troisième et dernier sort : l'amour de Nayru. Ce sort créé une barrière de protection autour de vous pendant une durée limitée, il est très pratique pour franchir certaines zones sensibles. Ressortez maintenant de cette caverne, avancez vers le colosse et rentrez dedans, vous voilà dans le temple du désert.

Le temple désert

Gravissez les escaliers la gauche et une mauvaise surprise vous attend. L'entrée dans le temple est impossible étant adulte, il va vous falloir redevenir enfant. Ressortez donc du temple.

Le colosse du désert

Une fois dehors Sheik apparaît, il vous enseigne le dernier chant : le Requiem de l'esprit. Ce morceau vous permet de vous téléporter devant le colosse du désert. Après la discussion sortez votre ocarina et jouez le Prélude de la Lumière pour vous rendre au Temple du Temps.

Le temple du temps

Direction la salle au fond du temple, reposez l'épée dans le socle pour retourner dans votre enfance. Puis rééquipez votre épée Mojo, sortez votre ocarina et jouez le Requiem de l'Esprit pour vous rendre devant le colosse du désert.

Le colosse du désert

Avancez en direction du colosse et rentrez dedans pour atteindre le temple du désert.

Le temple du désert

Avancez dans le temple et parlez à Nabooru : vous apprenez qu'elle recherche les gants d'argent, elle vous demande d'aller les récupérer. Glissez-vous alors dans la petite ouverture sur la gauche en rampant.
Avancez un peu, utilisez votre lance-pierres pour éliminer les chauves-souris puis le dernier monstre avec des bombes. Franchissez ensuite la porte à gauche, avancez un peu, exterminez les nouveaux monstres et actionnez l'interrupteur avec votre boomerang. Un pont s'abaisse, franchissez-le. Avancez prudemment dans la zone suivante et détruisez les obstacles vous fonçant dessus avec votre épée, puis allez sur la gauche (l'ennemi en face de vous se dirige de l'autre côté), actionnez l'interrupteur avec votre boomerang et un piège se déclenche, incinérant l'ennemi. Franchissez la nouvelle porte, récupérez les cinq rubis en argent pour abaisser une passerelle. Franchissez-la et faites le ménage dans la salle puis sortez un bâton Mojo, servez-vous en pour allumer les deux torches : un coffre apparaît. Ouvrez-le, vous trouvez une petite clé. Continuez votre progression en franchissant la nouvelle porte, allez sur la droite et passez par la petite ouverture en rampant. De l'autre côté grimpez le long des escaliers, et déverrouillez la porte. Ouvrez-la, utilisez votre boomerang pour éliminer les monstres et grimpez le long du lierre pour gagner l'étage supérieur. En hauteur inspectez le mur et localisez un morceau de mur fragile (il présente des fissures). Utilisez alors un missile pour le détruire, le soleil rentre dans la pièce et actionne un interrupteur. Avancez dans la salle suivante, poussez la statue sur l'interrupteur au niveau inférieur pour ouvrir une autre porte. Gravissez l'escalier, sortez un bâton Mojo et allumez-le puis sautez tout en bas de la salle. Allumez alors rapidement les deux torches, et un coffre apparaît : ouvrez-le, vous trouvez la carte du donjon. Allez ensuite sur la droite, gravissez le lierre à côté de la statue que vous avez faite tomber précédemment, grimpez ensuite les marches et, arrivé près de la torche utilisée auparavant pour allumer votre bâton Mojo, ouvrez la porte. Grimpez le long de nouveaux escaliers, emparez-vous des cinq rubis d'argent et détruisez la statue avec une bombe bien placée. Une torche apparaît, sortez un bâton Mojo et allumez-le. Puis parcourez la salle pour repérer les torches éteintes et les allumer. Attention, vous devez être assez rapide pour qu'elles se trouvent toutes allumées en même temps. Un coffre apparaît alors, ouvrez-le pour obtenir une clé. Repérez ensuite le bloc avec un interrupteur sensible aux rayons du soleil dessus et placez-le dans le rayon de lumière pour l'actionner. Une porte s'ouvre, franchissez-la, avancez et gravissez les escaliers puis ouvrez la porte.
Vous voici face au mini-boss du temple, il est imposant mais très lent. Vous pouvez ainsi éviter facilement ses attaques et en profiter pour lui donner un maximum de coups d'épées. Le boss vaincu, franchissez la nouvelle porte, ouvrez le coffre et vous obtenez les gantelets d'argent. Une vidéo se déclenche et Nabooru se fait enlever par deux étranges sorcières. Vous allez donc pouvoir conserver les gantelets mais ils sont trop grands pour vos mains. Sortez alors votre ocarina et jouez le Prélude de la Lumière.

Le temple du temps

Allez au fond du temple et reprenez l'épée pour retourner à l'âge adulte. Vous êtes désormais assez grand pour porter les gantelets d'argent, sortez votre ocarina et jouez le Requiem de l'Esprit pour gagner le colosse du désert.

Le colosse du désert

Rentrez directement dans le temple de l'esprit, un nouveau passage est désormais accessible étant donné que votre force a augmenté (grâce aux gants).

Le temple du désert

Allez sur la droite et poussez l'énorme bloc noir pour dégager le passage (admirez au passage la puissance des gantelets d'argent, sachez que vous trouverez par la suite des gantelets encore plus puissants). Avancez un peu, détruisez le monstre et actionnez l'interrupteur en hauteur grâce à votre super-grappin : deux portes s'ouvrent, franchissez celle de gauche. Tuez le monstre, puis placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la Berceuse de Zelda. Un coffre apparaît au loin, utilisez votre super-grappin pour l'atteindre et ouvrez-le : vous trouvez le compas. Sortez maintenant de cette pièce et escaladez le mur. Ouvrez ensuite la porte sur la gauche, récupérez les cinq rubis d'argent et une porte s'ouvre. Rentrez dans la nouvelle pièce, exterminez les ennemis et un coffre apparaît : ouvrez-le pour obtenir une petite clé. Faites maintenant demi-tour dans la seconde salle visitée (celle qui a l'interrupteur en hauteur) et débloquez la porte au centre à l'aide de la clé récupérée précédemment. Avancez tout en tuant les quelques monstres et escaladez le mur, vous atteignez ainsi le niveau supérieur. Poussez le miroir le long de la salle pour faire en sorte qu'il reflète les rayons du soleil sur chaque interrupteur à tour de rôle et une porte s'ouvre. Avancez encore, éliminez le monstre et gravissez les escaliers, et regardez en direction de la grande statue. Placez-vous face à son bras droit, équipez les bottes de l'air et courez en direction du bras de la statue, retombez dessus. Une fois sur la main de la statue sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda, un coffre apparaît alors sur l'autre main de la statue. Utilisez votre super-grappin pour l'atteindre et ouvrez-le, vous trouvez une petite clé. Laissez-vous ensuite tomber en bas de la statue, franchissez la porte en face de cette dernière et poussez le bloc pour libérer un passage. Passez par-là et vous revoilà dans la première salle de ce temple. Localisez la cible sur la droite et utilisez votre supper-grappin pour grimper. Gravissez ensuite les escaliers et ouvrez la porte. Détruisez le monstre et gravissez les nouveaux escaliers, passez dans la salle suivante. Eliminez les trois monstres à l'aide de quelques flèches et traversez la salle, ouvrez la nouvelle porte. Dans la pièce suivante restez près de la porte, armez votre super-grappin et tirez sur la statue pour la réveiller. Cette dernière, alors en mouvement, actionnez l'interrupteur, la porte s'ouvre, franchissez-la. Grimpez le long d'un autre escalier, et ouvrez la porte. Vous voici dans une salle sensiblement identique à celle visitée à la fin de la quête de ce temple lorsque vous êtiez enfant. Le même monstre est d'ailleurs présent, il est toutefois plus fort. Utilisez l'Amour de Nayru pour ne pas perdre de points de vie inutilement et éliminez-le en le frappant massivement avec votre épée tout en restant collé à lui. Franchissez la nouvelle porte, ouvrez le coffre et vous trouvez un troisième et dernier bouclier : le bouclier miroir. Ce bouclier est non seulement très solide mais il permet aussi de renvoyer les attaques magiques des monstres et de refléter les rayons de lumière. Retournez dans la salle précédente, avancez, descendez les escaliers puis de retour dans la salle avec la statue et l'interrupteur traversez la salle et passez par la nouvelle issue. Equipez donc votre bouclier miroir, utilisez-le pour refléter la lumière sur l'interrupteur, une porte s'ouvre. Passez dans la pièce suivante, ouvrez le coffre et prenez la clé puis quittez cette salle. Franchissez la porte à droite, traversez la salle puis ouvrez la porte à gauche à l'aide d'une clé. Avancez un peu et placez-vous en face du mur comportant mobile (avec les pièces sur les côtés).
Utilisez votre super-grappin pour gagner le haut de ce mur sans encombre. Une fois en haut détruisez les monstres, ouvrez la porte puis gravissez l'escalier. Ouvrez la nouvelle porte, avancez sur le symbole de la Triforce et jouez la berceuse de Zelda. Passez par la porte en face de vous, détruisez les fausses portes à l'aide de votre marteau, tirez ensuite sur l'interrupteur à l'aide de votre arc, un bloc apparaît en hauteur, grimpez dessus en utilisant votre super-grappin. En haut actionnez l'interrupteur, puis redescendez en bas pour ouvrir le coffre apparu, ouvrez-le et vous obtenez la clé de la salle du boss de ce donjon. Sortez maintenant de cette pièce, grimpez en haut des escaliers et franchissez la porte. Avancez tout en exterminant les monstres, et utilisez une bombe pour détruire la partie fragilisée du mur sur la gauche. Tournez ensuite le miroir à côté de vous en direction de l'ouverture ainsi créée afin de prolonger le rayon de lumière dans la pièce nouvellement accessible. Allez dans cette salle, et tournez le miroir pour qu'il prolonge lui aussi le rayon de lumière qu'il reçoit du miroir que vous avez tourné précédemment en direction du miroir contre le mur (à travers la grille). Ressortez ensuite de cet endroit et retournez au niveau inférieur (là où arrive le rayon de lumière que vous guidé). Utilisez votre bouclier pour envoyer le rayon de lumière sur l'interrupteur, ce dernier se déclenche et la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez tombe dans la salle de la grande statue. Utilisez encore votre bouclier pour envoyer le rayon de lumière sur le visage de la statue, ceci a pour effet de le détruire. Un passage à la place du visage de la statue est désormais accessible, utilisez le super-grappin pour l'atteindre et ouvrez la porte. Vous revoilà dans un type de salle bien connu avec un boss similaire à celui vaincu par deux fois précédemment si ce n'est qu'il est bien plus puissant et plus rapide. Répétez toutefois la même tactique que la fois précédente pour l'éliminer sans difficulté. Une vidéo se déclenche ensuite et vous découvrez Nabooru sous l'armure de l'ennemi vaincu. C'est alors que les deux sorcières refont leur apparition et enlèvent Nabooru. Il est temps de leur régler leur compte, suivez dans la nouvelle salle, vous arrivez face au boss de ce temple. Placez-vous sur la plate-forme au centre et les sorcières vous jettent différents sorts : l'une jette un sort de feu et l'autre un sort de glace. L'objectif est simple : utilisez votre bouclier miroir pour renvoyer l'attaque d'une sorcière sur l'autre. Exemple : renvoyez une attaque de type feu sur la sorcière jetant des sorts de type glace. Répétez cela 4-5 fois et les deux sorcières fusionnent. La tactique à utiliser est désormais

différente, utilisez encore votre bouclier miroir mais au lieu de renvoyer les attaques vous allez les absorber avec le bouclier pour en renvoyer une plus grosse d'un coup. Vous devez absorber trois attaques du même type à la suite avant de la renvoyer (exemple : 3 fois l'attaque feu). Si vous avez par exemple absorbé 2 fois l'attaque feu et que la sorcière lance des attaques de glace évitez-les et attendez qu'elle refasse une attaque de type feu pour l'absorber. Une fois l'attaque renvoyée sur la sorcière celle-ci est KO pour un court instant, précipitez-vous vers elle et attaquez-la avec votre épée Biggoron. Répétez cette stratégie 2-3 fois pour anéantir à jamais cette sorcière. Ramassez ensuite la quart de coeur et utilisez le téléporteur. Une vidéo se déclenche, vous obtenez le dernier médaillon. Vous pouvez désormais accéder au château de Ganondorf, la fin est proche. Sortez votre ocarina et jouez le Prélude de la lumière pour vous rendre au temple du temps.

La quête finale

Le temple du temps

A votre arrivée dans le temple une vidéo se déclenche, longue vidéo au cours de laquelle vous apprenez la véritable identité de Sheik. Vous récupérez au passage le troisième et dernier type de flèches : les flèches de lumière, nécessaires pour pouvoir toucher Ganondorf. A la fin de la vidéo, la princesse Zelda se fait enlever par Ganondorf, il va falloir arpenter son château pour la retrouver et en finir avec lui. Ressortez de ce temple et dirigez-vous vers le château de Ganondorf, situé à la place de celui d'Hyrule lorsque vous êtiez jeune.

Le château de Ganondorf

Approchez-vous du château, une vidéo se déclenche et un pont vous permettant d'entrer dans le château apparaît grâce au pouvoir des médaillons que vous possédez. Rentrez dans le château, descendez les quelques marches et ouvrez la porte (si vous allez suffisamment vite les deux statues n'auront pas le temps de vous toucher). Vous voilà dans la pièce principale de ce château, malheureusement l'accès au donjon est impossible tant que vous n'avez pas désactivé la barrière le protégeant. Il va vous falloir visiter cinq mini-donjons. Entrez dans le premier, celui de la forêt, repérable par son symbole vert au-dessus de la porte.
Placez-vous au milieu des quatre torches et utilisez le feu de Din pour les allumer. Sortez ensuite votre arc et utilisez une flèche de feu sur la dernière torche au-dessus de la porte. Passez dans la salle suivante, équipez les bottes d'air et ramassez les cinq rubis d'argent. Franchissez la nouvelle porte, sortez votre arc et décochez une flèche de lumière sur l'un des coeurs de la barrière. Une petite vidéo se déclenche, vous vous retrouvez dans la salle principale du donjon. Passez maintenant dans le mini-donjon de l'esprit (symbole orange au dessus de la porte).
Avancez un peu et ramassez cinq rubis d'argent (utilisez le super-grappin pour atteindre celui au centre). Passez dans la pièce suivante, tuez les monstres, actionnez l'interrupteur sur la droite grâce à un missile (faites-le passer par la petite ouverture en hauteur). Continuez votre progression, éliminez le monstre avec une flèche de feu, passez dans la salle suivante. Actionnez l'interrupteur, continuez votre progression et décochez une flèche de lumière sur le second coeur de la barrière. Nouvelle vidéo vous revoilà dans la salle principale du donjon. Direction cette fois-ci la partie de l'ombre (symbole rouge/marron).
Avancez un peu et allumez la torche sur le côté avec une flèche de feu. Des plates-formes se dessinent alors sur le sol, équipez votre monocle de vérité pour distinguer les vraies des fausses, suivez-les, actionnez l'interrupteur et ouvrez le coffre au milieu de la salle pour trouver les gantelets d'or. Ces gantelets vont vous permettre de déplacer des blocs encore plus imposants que ceux que vous pouviez déplacer avec les gantelets d'argent. Continuez votre progression dans la pièce, actionnez l'autre interrupteur avec le marteau pour ouvrir la porte, franchissez-la. Utilisez à nouveau une flèche de lumière pour détruire le coeur de cette partie de la barrière. Vous revoilà à l'entrée du donjon, sortez cette fois du château. Traversez le pont artificiel, allez sur la gauche et déplacez l'énorme rocher. Rentrez dans la caverne, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce. Une fée apparaît, elle vous double vos points de vie ! Ressortez maintenant de cette caverne et retournez dans la salle principale du donjon. Déplacez l'énorme rocher pour rentrer dans le mini-donjon de la lumière.
Equipez le monocle de vérité, tuez les monstres et ouvrez le coffre qui apparaît : vous trouvez une petite clé. Déverrouillez ensuite la porte, jouez la berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce, un nouveau coffre apparaît, prenez la clé à l'intérieur de ce dernier. Ouvrez la nouvelle porte, et ramassez les cinq rubis d'argent dans le temps qui vous est accordé. Continuez votre progression dans la nouvelle pièce, équipez le monocle de vérité pour apercevoir le quatrième coeur de la barrière, une flèche de lumière le désintègrera. Petite vidéo, retour dans la grande salle, allez maintenant dans le mini-donjon du feu.
Enfilez votre tunique rouge et les bottes de l'air et parcourez la salle pour récupérer les cinq rubis d'argent (déplacez le

gros bloc noir pour créer une plate-forme). La porte de la sortie débloquée, utilisez votre super-grappin pour l'atteindre, ouvrez-la, puis détruisez l'avant dernier coeur avec une nouvelle flèche de lumière. De retour à l'entrée du donjon direction le dernier mini-donjon, celui de l'eau.
Avancez un peu et remplissez quelques bouteilles de flammes bleues. Ouvrez le coffre sur la gauche, prenez la clé, et entrez dans le petit labyrinthe.
Avancez vers le bloc le plus éloigné de votre position initiale et poussez-le sur la gauche, puis rejoignez-le et poussez-le dans le petit trou. Avancez ensuite vers le dernier bloc et poussez-le sur la droite, prenez une flamme bleue et utilisez-la pour détruire le bloc de glace. Passez dans la salle suivante, détruisez le dernier coeur et la barrière protégeant l'accès au donjon s'estompe. De retour dans la salle principale, rentrez dans le donjon. Grimpez le long des escaliers tout en exterminant les monstres pour débloquer les différentes portes. Une fois en haut restaurez vos points de vie si nécessaire et ouvrez la dernière porte. Une vidéo se déclenche et le combat contre Ganondorf commence. Ce combat est très simple, restez sur la plate-forme faisant le tour de la salle et renvoyez les boules de lumière que vous envoie Ganondorf, il s'agit là d'un véritable ping-pong et il vous faut tenir jusqu'à ce que Ganondorf commette une erreur. Alors assommé par la boule de lumière il tombe sur la plate-forme centrale, sautez dessus et frappez-le avec l'épée Biggoron. 5-6 coups d'épée suffisent, c'est à dire qu'avec un peu de chance vous pouvez le tuer en un seul assaut. Si ce n'est pas le cas répétez l'opération. Une nouvelle vidéo se déclenche et Ganondorf, dans un dernier élan de colère, déclenche le processus d'écroulement du donjon, vous avez 3 minutes pour fuir avec la princesse Zelda. Suivez simplement le chemin en évitant les rochers tombant sur le sol (repérez-les à leur ombre) et en tuant les monstres lorsque cela est nécessaire seulement. Le temps qui vous est imparti est largement suffisant, vous devriez atteindre le bas du donjon en 2 minutes tout au plus.
Une fois en bas une nouvelle vidéo se déclenche, le château s'écroule. Tout est bien qui finit bien ? Pas exactement, un bruit étrange se fait entendre dans les décombres et attire votre attention. Approchez-vous de la source de ce bruit, une séquence se déclenche et Ganon (Ganondorf dans sa forme primitive) apparaît. Il est temps de livrer le dernier combat. Il s'agit de viser la queue de Ganon à l'aide de flèches de lumière. Le problème est que Ganon se déplace de plus en plus vite, il est donc difficile de le contourner. Pour parer à cela, passez entre ses jambes en effectuant une roulade puis décochez rapidement une flèche. Répétez cela jusqu'à sa mort.
Une nouvelle vidéo se déclenche, Hyrule est sauvé, félicitations !

Bonus : emplacement des 100 Skulltulas

Pour les puristes voici l'emplacement des 100 Skulltulas d'or éparpillées dans le monde d'Hyrule. Notez que certaines ne sont accessibles que lorsque vous êtes enfant, d'autres une fois adulte. De plus, plus de la moitié des Skulltulas ne sont visibles que la nuit, pensez donc à jouer le chant du Soleil si vous n'apercevez pas une Skulltula à un endroit indiqué. La liste ci-dessous répertorie les Skulltulas par lieux.

Note : si vous avez du mal à repérer les Skulltulas dans les temples, consultez en parallèle cette section ainsi que la démarche présentée ci-dessus.

La forêt Kokori

001) Age : enfant
Allez durant la nuit derrière la maison située à gauche de l'issue vers la plaine d'Hyrule, et utilisez le boomerang pour tuer la Skulltula en hauteur.

002) Age : enfant
Placez des insectes sur le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

003) Age : adulte
La nuit tombée grimpez sur le toit de la cabane des jumeaux à l'aide de votre grappin (ou super-grappin) et vous trouverez une Skulltula.

L'arbre Mojo

004) Age : enfant
Elle se trouve dans la salle où vous avez récupéré la boussole, sur le mur à gauche.

005) Age : enfant

Au moment de sauter dans le passage circulaire afin de passer au travers de la toile d'araignée examinez le lierre autour de vous pour l'apercevoir.

006) Age :enfant
Une fois au niveau inférieur à celui du rez-de-chaussée, regardez la grille sur le côté de la salle (là où passe la rivière) et vous apercevrez une Skulltula.

007) Age : enfant
Arrivé dans la salle avec les deux toiles d'araignées comme issue détruisez celle de gauche, et utilisez une bombe pour détruire le mur derrière, ce dernier cachant une Skulltula d'or.

La plaine d'Hyrule

008) Age : enfant
Allez au niveau de l'entrée du village Cocorico puis, arrivé devant les escaliers, allez sur la gauche près de l'arbre. Posez une bombe pour faire exploser le sol et révéler une ouverture. Glissez-vous dedans pour atteindre une grotte renfermant une Skulltula.

009) Age : enfant
Allez près de l'entrée de la vallée Gérudo, placez-vous au milieu du cercle de pierre et posez une bombe. Une ouverture apparaît, rentrez dans la grotte et vous trouvez une nouvelle Skulltula d'or.

Le château d'Hyrule

010) Age : enfant
Rentrez dans la maison avec les jarres sur la droite, détruisez les caisses pour révéler l'accès à une Skulltula.

011) Age : enfant
Au début du sentier menant au château foncez dans l'arbre pour faire tomber une Skulltula.

012) Age : enfant
Placez-vous près de l'arbre à côté du château une fois à l'intérieur des grilles (à droite de l'entrée) et jouez le chant de la Tempête. L'accès à une grotte apparaît, allez dedans et utilisez des bombes pour détruire les murs et ainsi pouvoir accéder à une Skulltula.

Le Ranch Lon Lon

013) Age : enfant
Foncez dans l'arbre à l'entrée du Ranch pour faire tomber une Skulltula.

014) Age : enfant
La nuit tombée examinez la façade de la maison de gauche pour trouver une Skulltula en hauteur, utilisez votre boomerang pour l'anéantir.

015) Age : enfant
La nuit tombée faites le tour de l'enclos pour repérer un petit abris en bois avec une Skulltula dessus.

016) Age : enfant
Repérez la petite maison en pierre autour de l'enclos, puis regardez le mur sur la droite pour trouver une Skulltula (toujours durant la nuit).

Les bois perdus

017) Age : enfant
Placez des insectes dans le premier trou à haricot pour en faire sortir une Skulltula.

018) Age : enfant

Placez des insectes dans le deuxième trou situé au fond du bois pour en faire sortir également une Skulltula.

019) Age : adulte
Utilisez le second haricot magique pour gagner une plate-forme en hauteur, plate-forme sur laquelle se trouve une Skulltula.

Le bosquet sacré

020) Age : adulte
Grimpez sur la grande plate-forme au centre et examinez les murs aux alentours pour localiser une Skulltula (puis utilisez votre grappin ou super-grappin).

La vallée Gérudo

021) Age : enfant
La nuit tombée placez-vous sur le petit pont en bois et regardez sur la droite pour repérer une Skulltula.

022) Age : enfant
Placez des insectes dans le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

023) Age : adulte
Le pont franchi à l'aide d'Epona attendez la nuit et placez-vous sous l'arche de pierre à votre gauche pour trouver une Skulltula.

024) Age : adulte
Allez derrière la tente à droite de l'arche de pierres et, la nuit venue, vous trouverez une Skulltula.

Le village Cocorico

025) Age : enfant
A l'entrée du village foncez dans l'arbre pour faire tomber une Skulltula.

026) Age : enfant
Allez au fond à gauche du village, près du chemin menant au mont du péril et vous trouverez une Skulltula sur le mur d'une maison voisine.

027) Age : enfant
Examinez la maison en construction au centre du village pendant la nuit pour trouver une Skulltula.

028) Age : enfant
Approchez-vous de la deuxième maison sur la droite, la maison des Skulltulas, et vous trouverez une Skulltula sur l'un de ses murs, utilisez votre boomerang.

029) Age : enfant
Cette Skulltula se trouve sur l'échelle vous permettant de monter en haut de la tour. Utilisez votre boomerang pour la tuer.

030) Age : adulte
Utilisez votre super-grappin pour atteindre le haut de la maison d'Impa. Vous trouverez là une autre Skulltula.

031) Age : enfant
Allez au fond à droite du village pendant la nuit et tuez la Skulltula sur le mur.

032) Age : enfant
Placez des insectes dans le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

Le mont du péril

033) Age : enfant
Examinez le mur sur la droite au début du sentier et utilisez une bombe là où il est fragile pour révéler une petite caverne avec à l'intérieur un Skulltula.

034) Age : enfant
Placez des insectes dans le trou à haricot situé devant l'entrée de la caverne Dodongo pour faire sortir une Skulltula.

035) Age : adulte
Détruisez le rocher à l'entrée du village Goron pour trouver une nouvelle Skulltula d'or.

036) Age : adulte
Détruisez le rocher situé près de l'entrée du cratère du volcan (au niveau inférieur toutefois) avec le marteau et tuez la Skulltula.

037) Age : enfant
Détruisez la caisse à l'entrée du cratère du volcan pour libérer une Skulltula.

038) Age : enfant
Progressez rapidement dans la caverne, placez des insectes dans le trou pour faire sortir une Skulltula, tuez-le et prenez l'emblème puis sautez vite dans la lave pour vous retrouver à l'entrée du cratère (vous ne perdez qu'un coeur en utilisant cette méthode tandis que si vous essayez de revenir par le même chemin vous mourrez, faute de temps).

Le village Goron

039) Age : adulte
La nuit tombée avancez sur la plate-forme centrale en marchant sur une des cordes et tuez la Skulltula.

040) Age : enfant
Repérez le passage bloqué par des rochers en haut du village. Détruisez-les et avancez le long de la salle tout en détruisant les rochers bloquant votre progression. Au bout détruisez la case pour trouver une Skulltula.

La caverne Dodongo

041) Age : adulte
Allez dans la partie droite de la caverne, dans la salle où se trouvent les gros lézards rampants qui explosent une fois vaincus, jouez le chant de l'épouvantail pour gagner une plate-forme en hauteur et trouver une Skulltula.

042) Age : adulte
Une fois en haut du grand escalier (celui que vous avez fait descendre en faisant exploser les choux-péteurs), elle se trouve dans le renfoncement du mur, utilisez le grappin pour l'atteindre.

043) Age : enfant
Une fois le grand escalier monté examinez le lierre aux alentours pour trouver une autre Skulltula d'or.

044) Age : enfant
Près du grand pont traversant la salle principale, utilisez votre boomerang pour l'atteindre.

045) Age : enfant
Dans l'avant-dernière salle visitée, là où vous poussez un bloc au niveau inférieur (dans la salle de l'interrupteur à actionner avec ce bloc), utilisez une bombe pour détruire le faux-mur, rentrez dans la salle nouvellement accessible, et vous trouverez une Skulltula.

La rivière Zora

046) Age : enfant

Foncez dans l'arbre à l'entrée pour faire tomber une Skulltula.

047) Age : enfant
La nuit venue laissez-vous tomber dans l'eau à l'entrée du domaine Zora et vous apercevrez une Skulltula sur une petite échelle non loin de vous.

048) Age : adulte
Devant l'entrée du domaine examinez le mur tout autour de vous et utilisez le super-grappin pour tuer la Skulltula.

049) Age : adulte
A mi-chemin entre l'entrée de cet endroit et celle du domaine Zora regardez en hauteur pendant la nuit et utilisez le super-grappin pour détruire la Skulltula.

Le domaine Zora

050) Age : adulte
Placez-vous en bas de la cascade gelée et servez-vous du grappin pour atteindre le Skulltula en hauteur.

Le lac Hylia

051) Age : enfant
Placez des insectes dans le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

052) Age : enfant
La nuit venue examinez les alentours du laboratoire sur la droite pour trouver une Skulltula sur le mur.

053) Age : enfant
Gagnez la petite île avec les deux mini-piliers située au milieu du lac et tuez la Skulltula située dessus.

054) Age : adulte
Entrez dans le laboratoire, prenez les bottes de fer et sautez dans le bassin. Arrivé au fond effectuez une roulade dans la caisse pour la détruire et utilisez le grappin pour tuer la Skulltula.

055) Age : adulte
Allez sur la grande île au milieu du lac et utilisez votre grappin pour atteindre le haut de l'arbre mort. Une Skulltula vous y attend.

La fontaine Zora

056) Age : enfant
La nuit tombée placez-vous sur le gros tronc et examinez le mur en face de vous. Vous trouvez une Skulltula, utilisez votre boomerang pour lui régler son compte.

057) Age : enfant
Direction la petite île dans le coin de la fontaine, foncez dans l'arbre pour faire tomber une Skulltula.

058) Age : adulte
Utilisez une bombe sur le morceau de terre (là où s'agite le Vibration Pack) pour dégager l'entrée d'une grotte.

Le ventre de Jabu-Jabu

059) Age : enfant
Après votre rencontre avec Ruto faite, une fois l'interrupteur faisant monter le niveau de l'eau actionné, gravissez l'échelle et tuez la Skulltula.

060) Age : enfant
Dans la salle précédent la salle du boss, le long du lierre montant vers la plate-forme d'où vous actionnez l'interrupteur.

061) Age : enfant
Dans la salle avec les multiples trous dans la salle, une fois passé dans la dernière ouverture accessible, tuez la Skulltula dans la salle en dessous.

062) Age : enfant
Elle se trouve de l'autre côté de la salle visitée en 061). Utilisez votre boomerang.

Le temple de la forêt

063) Age : adulte
Traversez la salle principale et, arrivé au niveau des escaliers au fond, regardez sur le côté et vous apercevrez une Skulltula.

064) Age : adulte
Dans la partie gauche du temple, elle se trouve dans les jardins sur une petite île.

065) Age : adulte
Dans le jardin où vous avez combattu des loups gravissez le lierre sur la droite, grimpez sur l'arbre voisin puis sur l'autre arbre et tuez la Skulltula non loin en hauteur.

066) Age : adulte
En hauteur dans le jardin visité en 064) avancez le long de la colonne en marbre et au bout éliminez la Skulltula à gauche.

067) Age : adulte
Dans la salle circulaire précédent celle du boss, une des ouvertures accessibles en utilisant le système rotatif mène à une Skulltula.

Le temple du feu

068) Age : adulte
Elle est cachée derrière un monstre qui a la particularité de vous avaler et de voler vos équipements. Tuez-le puis prenez la Skulltula.

069) Age : adulte
Au niveau du seul bloc bleu présent dans le temple jouez le chant du Temps pour libérer l'accès à une Skulltula.

070) Age : adulte
Elle se trouve près du Goron libéré dans le petit labyrinthe.

071) Age : adulte
Sur la gauche de la salle dans laquelle vous poursuit le mur de flammes.

072) Age : adulte
Dans la même salle que celle visitée en 071), allez sur la droite et vous la trouverez dans la zone suivante.

La caverne de glace

073) Age : adulte
Dans la salle où vous avez du pousser le bloc de glace dans le mini-labyrinthe, regardez en hauteur au-dessus du gouffre.

074) Age : adulte
Elle se trouve en hauteur dans la salle où se situe la boussole.

075) Age : adulte
Derrière un mur de glace dans la pièce avec les cinq rubis d'argent à collecter.

Le temple de l'eau

076) Age : adulte
Dans la pièce avec les plates-formes qui se déplacent de haut en bas, regardez le mur sur le côté et détruisez la Skulltula avec le super-grappin.

077) Age : adulte
Une fois votre ombre vaincue, une Skulltula se trouve en hauteur là où vous sortez de la rivière.

078) Age : adulte
Elle se situe en hauteur dans le pilier au centre de la salle principale du temple. Utilisez le grappin pour l'atteindre.

079) Age : adulte
Dans la picèce où se situent les tourbillons, examinez le mur sur le côté pour trouver une Skulltula.

080) Age : adulte
Elle se situe dans la zone traversée avant d'obtenir la clé de la salle de Morpha.

Le puits

081) Age : enfant
Dans une petite pièce avec de nombreux trous invisibles, franchissez la porte en prenant soin de ne pas tomber et vous trouverez dans la pièce suivante une Skulltula.

082) Age : enfant
Direction nord par rapport à l'endroit où vous avez trouvé la boussole et vous trouverez une Skulltula.

083) Age : enfant
Franchissez le mur invisible situé non loin du coffre contenant la boussole (utilisez le monocle de vérité), continuez votre progression et vous obtenez une autre Skulltula.

Le temple de l'ombre

084) Age : adulte
Grimpez en hauteur dans la salle avec les deux pièges à contrer en poussant un bloc dessous et vous trouverez une Skulltula.

085) Age : adulte
Dans la salle où vous avez détruit le pot en jetant dedans une bombe, elle se trouve derrière ce pot.

086) Age : adulte
Allez dans la pièce voisine du gouffre principal (votre monocle de vérité révèle des plates-formes) et vous apercevez une Skulltula.

087) Age : adulte
Elle se situe là où vous embarquez sur le bateau. Grimpez en hauteur et utilisez le super-grappin.

088) Age : adulte
Elle se cache dans la pièce à droite du pont à faire tomber en faisant exploser des choux-péteurs à l'aide de votre arc.

La forteresse Gérudo

089) Age : adulte
Allez en haut de la forteresse, sur les toits, pendant la nuit, et utilisez votre grappin pour atteindre la Skulltula en hauteur.

090) Age : adulte
Allez sur la surface d'entraînement la nuit venue, vous trouverez une Skulltula sur l'une des cibles.

Le désert

091) Age : adulte
Arrivé au niveau de la petite maison rentrez dedans, descendez au sous-sol et vous trouverez une Skulltula.

Le colosse du désert

092) Age : enfant
Placez des insectes dans le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

093) Age : adulte
Utilisez le haricot pour gagner un rocher en hauteur sur lequel se trouve une Skulltula.

094) Age : adulte
La nuit venue examinez les palmiers pour trouver sur l'un d'entre eux une Skulltula; utilisez le super-grappin pour la tuer.

Le temple du désert

095) Age : enfant
Une fois le lierre menant à une salle avec des lézards à combattre, grimpez et faites un demi-tour sur place et vous apercevez une Skulltula sur le mur. Utilisez le boomerang.

096) Age : enfant
Dans la pièce avec des torches de chaque côté, une Skulltula se trouve sur une grille en hauteur.

097) Age : enfant
Dans la salle du mini-boss que vous affrontez étant enfant, elle se situe en hauteur.

098) Age : adulte
Elle se situe dans la salle avec la grande statue, elle se trouve du côté de l'épouvantail.

099) Age : adulte
A côté du bloc bleu que vous faites disparaître (il n'y en a qu'un dans ce temple).

Le château de Ganondorf

100) Age : adulte
Allez sur la droite du château, et, au moment de passer sous une petite arche regardez sur la gauche pour trouver une Skulltula, éliminez-la avec le super-grappin.

DE GRANDS MONSTRES !

Vous trouverez à travers le monde d'hyrule plusieurs créatures plus grandes que les autres qui vous rapporteront plus de rubis que d'habitude. Pour les trouver, vous devez vous rendre aux lieux indiqués ci dessous et tuer un certain nombre de petits ennemis au préalable.

- Dans la plaine d'Hyrule de nuit et en étant enfant, tuez plusieurs Sakdoss pour faire apparaitre un gros Sakdoss.
- Au ranch Lon Lon de nuit et en étant enfant, tuez plusieurs Toucors pour faire apparaître un gros Toucor.
- Au lac Hylia en étant adulte, tuez plusieurs Toucors pour faire apparaître un gros Toucor.
- Au colosse du désert et en étant adulte, tuez plusieurs Toucors pour faire apparaître un gros Toucor.
- Au colosse du désert et en étant adulte, tuez plusieurs Leevers avec l'épée Biggoron pour faire apparaître un gros

Leever.

BOURSE DE 500 PIÈCES

Pour obtenir la bourse de 500 pièces, il faut d'abord récupérer 30 skulltulas d'or, puis aller parler à l'homme qui se trouve dans la maison aux skulltulas dans le village Cocorico.

MARCHER SUR L'EAU

La technique pour marcher sur la surface de l'eau consiste à chausser les bottes ailés afin de flotter sur l'eau.

LE PLEIN DE RUBIS

Pour avoir plein de rubis, rendez-vous au village Cocorico. Après avoir détruit les 100 Skulltulas d'or, parler au dernier homme de la malédiction. Il vous donnera un rubis jaune (200 rubis). Sortez et rentrer à nouveau. Parlez-lui et il vous donnera encore ce rubis. Répétez cette opération autant de fois que vous le voulez.

BOUCLIER HYLIEN

Il existe un moyen d'obtenir ce bouclier gratuitement au lieu de l'acheter pour 80 rubis à l'âge adulte. Lorsque vous êtes encore enfant, rendez-vous dans le cimetière du village, de nuit, et poussez toutes les tombes fleuries. L'une d'entre elles renferme un coffre qui contient le précieux bouclier.

APPÂT COULANT

Une fois l'écaille d'or obtenue, marchez sur le tronc au milieu de la mare pour obtenir un appât coulant qui vous permet d'attraper un poisson inédit mais très difficile à capturer. Il faudra alors vous équiper de la tunique zora et des bottes de plomb.

ARGENT FACILE (BOSQUET SACRÉ)

A l'âge adulte, téléportez-vous au bosquet sacré et tuez tous les gardes avec des flèches de lumière. Chaque garde éliminé vous rapportera 50 rubis.

REJOINDRE FACILEMENT LA CAVERNE ZORA ET LA CAVERNE GORON

Téléportez-vous au bosquet sacré puis sortez : vous voilà dans les bois perdu. Allez a droite pour sortir vers le village Kokiri, puis entrez à nouveau dans les bois perdu et suivez ce chemin :

-pour les gorons : droite, gauche, tout droit.

-pour les zoras : droite, gauche, droite, puis plongez dans l'eau pour rejoindre la cascade. Vous n'avez plus qu'à jouer la berceuse de Zelda pour entrer dans le domaine zora.

AMÉLIORER SA CAPACITÉ À TRANSPORTER LES NOIX MOJOS

Pour augmenter le nombre de noix mojos que vous pouvez transporter il faut remplir votre bourse et vous rendre dans les bois perdus. Une fois à destination, traversez-les comme si vous alliez au Bosquet sacré mais n'y entrez pas ! Au lieu de ça, brisez le rocher qui se trouve à coté de l'entrée et entrez-y. Vous y trouverez une peste marchande qu'il vous faudra vaincre. Pour se faire pardonner de vous avoir attaqué, elle vous proposera de transporter plus de noix mojos pour une certaine somme de rubis.

DÉCOUVRIR LE CIEL DANS LE CIMETIÈRE

Il est normalement impossible de pouvoir voir le ciel découvert au cimetière de Cocorico. Pourtant, il existe un glitch permettant de découvrir ce ciel. Pour cela, il faut se placer à un endroit du cimetière où la pluie ne tombe pas et jouer le chant des tempêtes. Une fois la pluie arrêtée, les nuages s'en iront et vous pourrez observer le ciel comme si vous étiez sur la plaine d'Hyrule.

EMPLACEMENTS POUR PLANTER LES HARICOTS MAGIQUES

Pour acheter les haricots magiques, il faut parler au marchand qui se trouve à l'entrée du fleuve Zora (le prix augmente a chaque fois). Les haricots doivent être plantés dans les carrés de terre claire comportant un trou au milieu. Ils permettent d'accéder à des quarts de coeurs et des Skulltulas d'or.

Les 10 emplacements :
- près du marchand de haricots
- a droite du magasin dans le village Kokiri
- dans les bois perdus : tourner deux fois à gauche
- dans les bois perdus : droite / gauche / droite/ deux fois à gauche
- rangée de gauche du cimetière du village cocorico
- à l'entrée de la caverne Dodongo

- à côté du laboratoire au lac Hylia
- dans la vallée Gerudo, prendre la poule et aller sur la plateforme a droite du pont
- jouez le boléro du feu et plantez le haricot à côté du volcan
- près de l'entrée du temple de l'esprit

PORTER PLUS DE BÂTONS MOJO

Dans les Bois Perdus, tournez deux fois à gauche. Renvoyez les projectiles de la peste Mojo et donnez-lui 40 rubis. Pour porter encore plus de bâtons, revenez dans les Bois Perdus et suivez les directions : droite, gauche, droite, gauche, gauche. Sautez dans le trou situé près des papillons et mettez le masque de la mort pour faire venir une peste Mojo qui vous proposera de porter jusqu'à 30 bâtons.

PORTER PLUS DE GRAINES MOJO

Allez dans les bois perdus, tournez à droite, une cible est attachée à un arbre. Touchez-la trois fois au milieu avec le lance-pierres, et le Mojo vous donnera la capacité de transporter jusqu'à 40 graines Mojo. Pour pouvoir transporter jusqu'à 50 graines Mojo, allez sur la place du marché et jouez au jeu de tir. Si vous touchez toutes les cibles, vous pourrez transporter jusqu'à 50 graines Mojo.

AVOIR PLUS DE MAGIE

Une fois que vous avez la masse des titans, entrez dans le cratère du péril en passant par la salle de Darunia, allez à droite, traversez le pont, détruisez les rochers qui sont contre le mur et entrez dans le passage. Jouez la berceuse de Zelda et une grande fée apparaîtra.

RETROUVER SON CHEMIN DANS LES BOIS PERDUS

Dans les bois perdus, pour éviter de suivre un mauvais chemin et donc retourner au village Kokiri, il suffit de s'approcher à la limite de la zone d'ombre d'un passage. S'il mène un peu plus loin dans les bois perdus, la zone qui se trouve derrière sera légèrement révélée, confirmant en même temps que Link peut passer par là. Par contre si ce passage le renvoie au village, la zone d'ombre reste noire. Ceci est particulièrement utile après avoir appris le chant de Saria (la musique ne permet alors plus de guider Link), surtout en master quest où tout est inversé.

OBTENIR 200 RUBIS À L'INFINI

Une autre méthode que de récolter 100 skullutas d'or pour obtenir 200 rubis existe et c'est la suivante. En tant que link adulte, entrez dans les bois perdus et allez directement à gauche pour rencontrer un skull kid. Affrontez-le et en le tuant, vous récolterez un gros rubis jaune ! Revenez sur vos pas en quittant la salle et revenez encore dans la salle où vous aviez affronté le skull kid et il sera de nouveau là ! Vous pouvez recommencer à l'infini.

MINI-JEU DES GRENOUILLES

Après avoir joué le chant des tempêtes aux grenouilles situées au bout de la branche du fleuve Zora et obtenu un fragment de coeur, elles proposeront à Link enfant un mini-jeu. Celui-ci consiste à jouer une mélodie en appuyant sur les touches correspondant aux grenouilles sur lesquelles se place le petit papillon. Attention, il faut être assez rapide. La séquence à jouer est la suivante : A, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Droite, Bas, A, Bas, A, Bas, Droite, Gauche, A.

CLINS D'OEIL À MARIO

Ranch LonLon

Lorsque vous êtes adulte, allez trouver Malon dans la grange et, si vous faites attention, vous pourrez voir la tête de Bowser sur son foulard.

Château d'Hyrule

Plus connu, dans la cour du château d'Hyrule où vous trouvez la princesse Zelda (en étant enfant), si vous regardez par la fenêtre de droite, vous pourrez voir des tableaux de Mario.

FAIRE APPARAÎTRE 3 FÉES

Jouez le Chant des Tempêtes près d'un haricot planté, ce dernier grandira et 3 petites fées apparaîtront !

TRANSFORMER LES PAPILLONS EN FÉES

En tant que Link enfant, faites venir un papillon sur un bâton Mojo pour transformer le papillon en fée !

EVITER DE PERDRE UN BÂTON ALLUMÉ

En tant que Link enfant, rangez un bâton allumé avant que la flamme dessus ne s'éteigne afin d'économiser un bâton.

The New Tetris

© Nintendo / Blue Planet Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Sélectionnez le mode 1 joueur, entrez l'un des codes suivants en guise de nom. Puis, mettez en surbrillance OK et appuyez sur A :

`1N175R4M`	Efface toutes les lignes et les High Scores
`2FAST4U`	Mode turbo
`AI2EZ4U?`	Mode turbo pour la console
`01DERS`	Efface toutes les lignes

MODE KALÉIDOSCOPE

Allez dans les options du son. Mettez les musiques sur "Choisir" et placez-vous sur la musique "HALUCI". Ensuite, inscrivez comme nom "HALICU" puis validez. Le jeu deviendra ainsi un kaléidoscope.

Tom and Jerry in Fists of Furry

© Ubisoft / Mattel Interactive 2000

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES

Débloquer Butch

Pour débloquer Butch, terminer le mode solo avec Duckling.

Débloquer Duckling

Pour débloquer Duckling, terminer le mode solo avec Jerry ou Tom.

Débloquer Spike

Pour débloquer Spike, terminer le mode solo avec Tuffy.

Débloquer Spike Jr.

Pour débloquer Spike Jr. terminer le mode solo avec Butch.

Débloquer Tuffy

Pour débloquer Tuffy, terminer le mode solo avec Spike Jr.

DÉBLOQUER LE MODE TEAMPLAY

Pour débloquer le mode teamplay, terminer le mode solo avec Spike. Ce mode vous permet de constituer une équipe de personnages avant de lancer un match.

Tomba

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES SECRETS

Pour jouer avec le planchiste en cristal, terminez le Match Race au niveau expert. Alors, choisissez Akari Hayami à l'écran du choix des personnages, et confirmez votre choix en maintenant appuyés les boutons C-Gauche et A.
Pour avoir le joueur en or, terminez le Match Race au niveau expert avec le planchiste en cristal. Allez ensuite au choix du personnage, et choisissez Kensuke Kimachi. Confirmes ce choix en maintenant appuyés les boutons C-Haut et A.
Pour le joueur panda, terminez le Match Race au niveau expert avec le planchiste en or, finissez premier sur toutes les pistes de Trick Attack et obtenez les trois premières places dans le mode Contest. Alors, choisissez Rob Haywood à l'écran de choix des personnages et confirmez en maintenant appuyés les boutons C-Droite et A.

MOUVEMENTS DE CAMÉRA PENDANT L'INTRODUCTION

Pendant la video d'introduction, appuyez sur C-Haut et bougez le Pad Analogique pour faire tourner la caméra.

CHANGER DE COSTUME

A l'écran de sélection des personnages, appuyez sur C-Gauche ou C-Droite.

Tonic Trouble

© Ubisoft

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBJETS SPÉCIAUX

A la première rencontre avec le scientifique, placez-vous sur le champignon et regardez-le. Appuyez rapidement sur R, R, Stick-Haut, Stick-Bas, Haut, Bas, C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Haut, C-Haut, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, C-Bas, C-Bas, Stick Haut, Stick Bas, Stick Gauche, Stick Droite et Start pour recevoir tous les objets spéciaux.

COMBAT FINAL

Mettez la pause pendant le jeu et appuyez sur A, B, A, B, A, Gauche, Droite, Haut, Bas, Z pour accéder directement au dernier combat.

RECOMMENCER LE JEU AVEC BEAUCOUP D'ÉNERGIE

Lorsque vous aurez terminé le jeu une fois, vous pourrez le reprendre avec la même jeuge d'énergie. Pour cela, Sauvegardez votre partiesur une Memory Pak. et recommencez normalement une partie. Le jeu vous atrtribuera automatiquement une grande jauge d'énergie.

LE PLEIN DE VIES

Allez dans un niveau où il y a quelques vies, récupérez-les, achevez le niveau et recommencez-le : les vies seront réapparues.

Tony Hawk's Pro Skater 2

© Activision / Neversoft 2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Faites pause pendant la partie, maintenez L enfoncé puis appuyez sur les touches suivantes. A chaque fois, l'écran tremblera un peu pour confirmer la manipulation.

Equilibre parfait

C-Bas, Droite, Bas, C-Gauche, C-Bas, C-Haut, C-Droite, C-Gauche.

Mode volant

Droite, Haut, C-Bas, C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite.

Spécial illimités

C-Gauche, C-Bas, C-Haut, Droite, C-Droite, Droite.

Points multiplier par 10

C-Bas, C-Bas, C-Bas, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, Droite.

Caractéristiques à 10

Bas, Haut, C-Haut, C-Gauche, Bas, Haut, C-Haut.

Caractéristiques à 13

C-Bas, C-Droite, C-Droite, C-Haut, Haut, Bas, Droite, Gauche.

Skaters maigres

Gauche, C-Droite, Droite, Bas, C-Bas, Haut, Haut.

Mode Turbo

C-Gauche, C-Bas, C-Haut, Bas, Haut, Droite.

Mode turbo max

Bas, Gauche, C-Haut, C-Bas, C-Gauche, Droite, Haut.

Figures au ralenti

C-Haut, Bas, Gauche, C-Gauche, C-Bas, C-Haut, C-Droite.

Recommencer

C-Gauche, C-Bas, C-Droite, Bas, C-Haut, C-Haut.

Argent supplémentaire

C-Gauche, C-Gauche, Haut, C-Droite, C-Haut, Bas.

Gravité lunaire

C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, Haut, C-Bas, Bas, Droite, C-Bas.

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.

Tony Hawk's Pro Skater 3

© Activision / Edge Of Reality

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Special illimité

Mettez la pause, maintenez L et faites avec les stick C bas, bas, bas, bas, gauche, droite.

Faible gravité

Mettez la pause, maintenez L et faites gauche, bas, droite, haut, haut (stick C), gauche (stick C), bas (stick C), droite (stick C).

Gravité 2 fois plus faible

Mettez la pause, maintenez L et faites droite, bas (stick C), gauche, (stick C), gauche, droite (stick C), haut (stick C), haut, bas, haut (stick C)

Jet Pack

Mettez la pause, maintenez L et faites bas, droite (stick C), bas, gauche (stick C), bas, haut (stick C)

Mode kid

Mettez la pause, maintenez L et faites bas, droite, bas, droite, haut (stick C), gauche (stick C), haut (stick C), droite (stick C)

Grosses têtes

Mettez la pause, maintenez L et faites gauche, gauche, gauche, droite (stick C) haut, droite (stick C), bas

Mode Matrix

Mettez la pause, maintenez L et faites droite (stick C), droite, droite (stick C), bas, gauche, haut, droite (stick C)

Mode fil de fer

Mettez la pause, maintenez L et faites haut, (stick C), haut (stick C), haut (stick C), gauche, haut, bas , bas (stick C), bas (stick C), bas (stick C)

Mode Sim

Mettez la pause, maintenez L et faites bas (stick C), gauche, gauche (stick C), droite, droite (stick C), haut, haut (stick C), bas, bas (stick C), gauche, gauche (stick C), droite, droite (stick C)

Mode Disco

Mettez la pause, maintenez L et faites haut (stick C), bas (stick C), haut, bas, haut (stick C), bas (stick C), haut, bas, droite (stick C), gauche (stick C), droite (stick C) gauche (stick C), droite (stick C)

Tony Hawk's Skateboarding

© Activision / Neversoft

TOUTES LES FIGURES

Andrew Reynolds

Backflip : Bas, Haut, C-Droite
Triple Kick FLip : Gauche, Gauche, C-Gauche

Bob Burnquist

Backflip : Haut, Bas, C-Droite
Burntwist : Haut, Gauche, C-Haut
One Footed Smith : Droite, Droite, C-Haut

Bucky Lasek

Fingerflip Airwalk : Gauche, Droite, C-Droite
Kick Flip Mac Twist : Droite, Droite, C-Droite
Varial Helpflip : Bas, Haut, C-Gauche

Chad Muska

Front Flip : Haut, Bas, C-Droite
360 Shove It Rewind : Droite, Droite, C-Gauche

Elissa Steamer

Backflip : Haut, Bas, C-Droite
Judo Madonna : Gauche, Bas, C-Droite
Primo Grind : Gauche, Gauche, C-Haut

Geoff Rowley

Backflip : Haut, Bas, C-Droite
Dark Slide : Gauche, Droite, C-Haut
Double Hard Flip : Droite, Bas, C-Gauche

Jamie Thomas

Front Flip : Bas, Haut, C-Droite
One Foot Nose Grind : Haut, Haut, C-Haut
540 Hard Flip : Gauche, Bas, C-Gauche

Kareem Campbell

Casper Slide : Haut, Bas, C-Haut
Front Flip : Bas, Haut, C-Droite
Kick Flip Under Flip : Gauche, Droite, C-Gauche

Rune Clifberg

Front Back Kickflip : Haut, Haut, C-Gauche
Triple Kick Flip : Droite, Droite, C-Droite
Christ Air : Gauche, Droite, C-Gauche
Triple Kick Flip : Haut, Bas, C-Gauche

Tony Hawk

360 Flip To Mute : Bas, Droite, C-Gauche
540 Board Varial : Gauche, Gauche, C-Gauche
Kick Flip Mac Twist : Droite, Droite, C-Droite
The 900° : Droite, Bas, C-Droite

CHEAT MODE

Faites pause pendant le jeu, maintenez L enfoncé, puis appuyez sur C-Droite, Droite, Haut, Bas, C-Droite, Droite, Haut, C-Gauche, C-Haut. Vous aurez alors acces à tous les niveaux, à toutes les vidéos...

MOINS DE CHUTES

Faites pause pendant une partie en mode carrière, Maintenez la touche L enfoncée et appuyez sur C-Haut, C-Droite, Gauche, C-Droite, Droite, Haut, Bas

CARACTÉRISTIQUES À 13

Faites pause pendant le jeu et appuyez sur le touche L. Appuyez ensuite sur C-Haut, C-Gauche, Gauche, Haut, Bas.

"SPÉCIAL" ILLIMITÉS

Faites pause pendant la partie et appuyez sur L. Appuyez ensuite sur C-Bas, C-Haut, C-Gauche, Bas, Haut, Bas.

POINT DE DÉPART ALÉATOIRE

Faites pause en mode carrière et tenez la touche L enfoncée. Appuyez ensuite sur C-Gauche, C-Droite, C-Bas, Haut, Bas.

Top Gear Hyperbike

© Kemco / Snowblind Studios 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Effectuez ces manipulations sur le menu principal. Vous entendrez un son si les manipulations fonctionnent correctement.

Toutes les pistes

Haut, Gauche, Droite, L, Z, R.

Tous les vélos

Haut, Bas, Bas, Z, Bas.

Top Gear Overdrive

© Kemco / Snowblind Studios 1998

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES VOITURES

Utilisez le stick analogique pour surligner les options suivants au menu (à chaque sélection, appuyez sur Z) : "Credits", "Credits", "Versus", "Credits", "Setup", "Championship", "Championship", "Championship", "Versus". Si vous avez opéré correctement, un bruit de moteur se fera entendre.

Top Gear Rally

© Kemco / Boss Game Studios 1997

+ D'INFOS FORUM

CHANGER LES VOITURES DE COULEUR

Maintenez enfoncés les boutons L et R, puis appuyez sur C-Gauche, C-Droite et C-Haut.

NOUVEAUX VÉHICULES

Allez à l'écran du choix du nombre de joueurs. Appuyez d'abord sur A, puis faites : Gauche, Gauche, C-Bas, A, Droite, Z.

NOUVELLE COURSE

A l'écran Championship (First Season), appuyez d'abord sur A, puis faites : Gauche, Gauche, Droite, Bas et Z.

MODE ARC-EN-CIEL

Version US

Au cours du jeu, faites : C-Bas, Z, B, Haut, Haut, Droite.

Version Japonaise

A l'écran titre, faites : C-Bas, Z, B, Haut, Bas, R.

MODE PLAYSTATION (VERSION US)

Au cours du jeu, faites : B, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Z, Droite.

VOITURE BALLON DE PLAGE (VERSION US)

A l'écran du mode arcade, faites : B, B, A, Gauche, Gauche, C-Bas, A, Droite.

VOITURE CUBE DE GLACE (VERSION US)

A l'écran du mode Arcade, faites : C-Bas, Haut, B, Droite, A, C-Bas , A, Droite.

VOITURE CASQUE (VERSION US)

A l'écran du mode Arcade, faites : Haut, Haut, Z, B, A, Gauche, Gauche.

Top Gear Rally 2

© Kemco / Saffire

+ D'INFOS FORUM

10000 CREDITS

Appuyez sur L, Z, Start, L, L pour obtenir 10000 credits.

GROS PNEUS

Appuyez sur C-Gauche, Z, R, Bas, Bas à l'écran titre.

VOITURES SAUTEUSES

Appuyez sur C-Haut, C-Gauche, L, R, Bas à l'écran titre.

MODE HAUTE RÉSOLUTION

Appuyez sur C-Gauche, C-Gauche, Gauche, L, L

PAS DE DOMMAGES

Appuyez sur L, Z, Start, C-Haut, C-Haut.

RÉPARATION

A l'écran du choix de la course, appuyez sur L, Z, L, R, Start.

Toy Story 2

© Activision / Traveller's Tales 2000

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran des options, faites : Haut, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas.

DÉBLOQUER LES ITEMS

Pour pouvoir utiliser les items de Monsieur Pomme de Terre sur tous les niveaux, faites la manipulation suivante : Bas, Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut.

Transformers : Beast Wars Transmetals

© Bam! / Takara

+ D'INFOS FORUM

VAINCRE MEGATRON X

Terminez le jeu avec Megatron sans limite de temps pour être opposé à Megatron X. Pour le vaincre, accumulez de l'énergie en mettant C-Droite jusqu'à ce que vous obteniez l'Energon. Passez ensuite en mode Vehicle puis en mode Beast, et appuyez plusieurs fois rapidement sur C-Droite, jusqu'à ce que la jauge d'Energon soit au maximum, puis collez-vous au Megatron X. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il s'écroule deux fois.

JOUER AVEC METAL MEGATRON

Battez Metal Megatron en mode Arcade pour pouvoir le débloquer dans les personnages sélectionnables.

Triple Play 2000

© EA Sports / Treyarch

MODIFIER LES SCORES

Un point pour l'équipe à domicile:

Tenez enfoncées les touches L + R + Z et appuyez deux fois sur C-Gauche pendant la partie.

Un point pour l'équipe à visiteuse:

Tenez enfoncées les touches L + R + Z et appuyez deux fois sur C-Droite pendant la partie.

True Golf Classics : Waialae Country Club

© Nintendo / T&E Soft 1998

+ D'INFOS FORUM

BALLE PLUS RAPIDE

Maintenez B pour accélerez la vitesse de la balle lorsqu'elle est en l'air.

CONDUIRE UN CADDY DE GOLF

Appuyez sur Start pendant le jeu et choisissez l'option "Cart Cam" pour conduire un caddy. Appuyez sur C-Haut pour déplacer la vue au dessus de turrain.

FAIRE DISPARAÎTRE L'ADVERSAIRE

Commencez un tournoi contre un joueur virtuel. Dès que votre tour est terminé, maintenez B enfoncé sur la seconde manette pour faire disparaître l'adversaire.

COUP DANS L'EAU

Si vous lancez la balle dans l'eau, votrez golfeur devra effectuer son prochain coup au milieu de la mare.

Turok 2 : Seeds Of Evil

© Acclaim / Iguana Entertainment 1998

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à l'écran "Enter Cheat". Commencez une partie et faites une pause. Allez dans le Cheat menu et actionnez les différents codes comme bon vous semble. Tous les cheat codes saisis peuvent être sauvegardés une fois que vous avez atteint un accès de sauvegarde.

AAHGOO	Zach sur tous les Tokens
BEWAREOBLIVIONISATHAND	Tous les codes activés
HEEERESJUAN	Juan sur tous les Tokens
HOLASTICKBOY	Les ennemis ont un bâton à la place du corps
LIGHTSOUT	Moins de lumière
IGOTABFA	Mode "texture et polygones uniquement"
MORETHANAFLY	Mode vol
PIPSQUEAK	Les ennemis ont des petites têtes
STOMPEM	Grosses mains et grands pieds
UBERNOODLE	Grosse tête
WHATSATEXTUREMAP	Enlève l'ombrage Gouraud

PARTIE À DEUX EN MODE AVENTURE

Tout d'abord, entrez BEWAREOBLIVIONISATHAND dans le menu des Cheats. Puis, dans le menu de sélection des Cheats, activez le Level Warp (ON). Alors, commencez une partie multijoueur (x2), faites une pause et allez dans le menu des Cheats. Choisissez votre niveau avec le Level Warp. Validez et continuez la partie... mais cette fois à deux dans un niveau aventure !

TEXTURES À BANDES

Entrez FROOTSTRIPE comme code pour avoir de joies textures rayées.

DIAMANTS BLEUS

Entrez le code AAHGOO pour donner des visages de bébé bleus aux diamants.

Turok 3 : Shadow Of Oblivion

© Acclaim 2000

+ D'INFOS FORUM

PLUS DE CRÉDITS

Entrez Elan, Elan, Elan, Elan, Elan, Elan à l'écran New Secrets.

MODE PEN AND INK

Entrez Jaguar, Cheval, Elan, Poisson, Jaguar, Faucon à l'écran New Secrets.

INVINCIBILITÉ

Corbeau, Saumon, Aigle, Ours, Lézard, Lapin

TOUTES LES ARMES

Chouette, Ours, , Chouette, Insecte, Faucon, Chouette

MUNITIONS INFINIES

Saumon, Elan, Taureau, Serpent, Aigle, Saumon

TOUTES LES CLÉS

Lézard, Libellule, Taureau, Ours, Loup, Aigle

MODE SANS TÊTE

Lézard, élan, aigle, chouette, saumon, cheval

MODE GROSSE TÊTE

Cougar, loup, serpent, lapin, lézard, coyote

MODE MINIATURE

Grenouille, grenouille, saumon, insecte, loup, cougar

PAUSE COMPLÈTE

Lapin, Chouette, Lézard, 2lan, Saumon, Lapin

CRÉDITS

Elan, Elan, Elan, Elan, Elan, Elan.

GROSSES MAINS ET GROS PIEDS

Lézard, Lézard, Libellule, Cheval, Lézard, Coyote

MODE FOLIE

Lapin, Chouette, Cheval, Insect, Ours, Ours

MODE MANEQUIN

Serpent, Taureau, Serpent, Grenouille, Ours, Elan

MODE JOSHUA

Terminer le jeu avec Joseph et Danielle pour débloquer le mode où Joshua est jouable.

Turok : Dinosaur Hunter

© Acclaim / Iguana Entertainment 1997

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez ces codes-ci dans le menu "Enter Cheat" du jeu.

BLLTSRRFRND	Munitions infinies
CLLTHTNMTN	L'anti-aliasing est enlevé (effet de pixelisation)
CMGTSOMMGGTS	Toutes les armes
DLKTDR	"Wireframe" mode (on voit le contour des polygones)
DNCHN	Ennemis minuscules
FDTHMGS	Crédits
FRTHSTHTTRLSCK	Vies illimitées
GRGCHN	Toutes les armes, munitions infinies, grosses têtes et crédits
LLTHCLRSFTHRNB	Les murs sont multicolores
LKMBRD	Voler dans les airs
NSTHMNDNT	Voir les ennemis sur la carte
NTHGTHDGDCRTDTRK	Passer de niveau en niveau, toutes les armes, Spiritual Mode...
RBNSMTH	Invincibilité, toutes les armes, munitions infinies, grosses têtes et crédits
SNFFRR	Mode Disco
THBST	Galerie des ennemis
THSSLKSCL	"Spirit" Mode

SOLUTION COMPLÈTE

Level 1

Chronosceptre:

Il est caché dans l'enclos avec les scarabées. N'avancez pas trop vite et cherchez du côté droit.

*Les clefs du level 2:

-Après avoir escaladé la montagne juste après le pont, vous arriverez dans une clairière au centre de laquelle se trouve la clef.
-Depuis cet endroit, prenez le chemin de gauche jusqu'à une paroi envahie de lianes gardée par un homme armé. Dégommez-le et grimpez; la seconde clef est en haut.
Revenez là où vous aviez trouvé la première clef et prenez le nouveau chemin à droite. Apès les échelles, vous verrez une plate-forme avec la troisième clef qu'il vous faudra atteindre en sautant par-dessus le ravin.

*Les clefs du level 3:

-Dans la seconde grotte, juste en face du téléporteur se trouve la première clef.
-Dans l'enclos, prenez la première route au nord juste avant le téléporteur si vous voulez la seconde clef.
-La troisième clef est juste derrière le téléporteur après la série de sauts sur les blocs au-dessus de l'eau.

Level 2 - The Jungle

*Chronosceptre:

Grimpezsur la grande paroi à gauche juste après les deux flambeaux. Dépassez le temple et regardez dans le vide; vous apercevrez une plate-forme sur laquelle il faudra sauter. Depuis cette dernière, regardez vers le bas et sautez sur la plate-forme avec les quatre piliers (on la voit par transparence sur le plan). Le morceau du chronosceptre vous y attend. De là, vous pourrez sauter sur la corniche et ainsi récolter pas mal d'items.

*Les clefs du level 4:

-Sous la première étendue d'eau, vous découvrirez une grotte sous-marine. Prenez à chaque fois le chemin qui est le plus à droite possible et ne traînez pas. Lorsque vous émergerez, sortez de la grotte et emparez-vous de la première clef.
-Après la borne de sauvegarde, continuez votre route en regardant toujours du côté droit; vous devriez apercevoir la clef de l'autre côté du ravin. Ne sautez surtout pas mais continuez plutôt sur la gauche. Vous verrez une plate-forme et l'entrée d'une grotte en contrebas. Sautez dans le vide, traversez la grotte et sautez une dernière fois jusqu'à la grotte renfermant la clef.

*La clef du level 5:

-Passez derrière la porte dimensionnelle annonçant la fin du niveau. Un chemin étroit à droite derrière la montagne vous conduira à l'ultime clef.

Level 3 - The Ancient City

*Chronosceptre:

-Juste avant la fin du niveau, sautez sur les piliers au-dessus du vide en prenant le chemin de gauche. Lorsque vous serez tout au fond, ne continuez pas vers la droite; regardez plutôt sur votre gauche. Vous ne pourrez pas manquer d'apercevoir que la paroi de gauche est tapissée de lierre. Lancez-vous et grimpez jusqu'au chronosceptre.

*La clef du level 4:

-Après le passage sur la planche au-dessus du vide, dépassez le checkpoint et montez les marches. Prenez le téléporteur sous la pyramide; vous vous retrouverez au sommet de l'édifice. De là haut, montez sur le rebord et sautez en diagonale vers la plate-forme en face. Au bout du chemin, vous trouverez la dernière clef pour le niveau 4.

*Les clefs du level 5:

-Passez derrière la pyramide et montez les escaliers. Engouffrez-vous dans le passage sombre devant vous puis prenez le téléporteur. Vous atterrirez dans un vaste espace au centre duquel se trouve la première clef du niveau 5.
-Après la clef, continuez tout droit et pénétrez à l'intérieur du temple. Continuez à descendre jusqu'à ce que vous arriviez à une salle carrée. Prenez votre courage à deux mains et franchissez l'abîme à l'aide d'un grand saut en diagonale. Le téléporteur vous emmènera sur le grand pylône qui s'effondrera, libérant le téléporteur précédemment bloqué par des barrières. Prenez-le ! Ensuite, vous devrez déclencher un mécanisme qui vous permettra de faire descendre ou remonter la barrière que vous venez de dépasser.
La dernière clef vous sera donnée lorsque vous aurez tué le boss.

Level 4 - The Ruins

*Chronosceptre:

-Rendez-vous là où il y a huit téléporteurs. Le troisième à gauche vous emmènera dans un bassin. Sortez de l'eau et

passez la borne de sauvegarde. Ensuite, il vous faudra éviter les flammes et prendre un téléporteur. Vous atterrirez en bas d'une immense chute d'eau. Montez et prenez l'ascenseur de manière à atteindre le morceau du chronosceptre. Il ne vous reste plus qu'à sortir de là ! Revenez activer les quatre mécanismes très rapidement et sautez sur les blocs qui viennent d'apparaître le plus vite possible de manière à monter un étage plus haut. Plongez dans la colonne d'eau et montez tout en haut. Sautez sur la corniche que vous apercevez et tracez-vous un chemin de piliers en piliers jusqu'à la sortie.

*La clef du level 8:

-Sautez dans l'eau à partir du tout premier pont et nagez jusqu'au gouffre. Sortez de la grotte, frayez-vous un passage sur les rondins au-dessus du vide jusqu'à ce que vous arriviez à un téléporteur qui vous conduira à la clef.

*Les clefs du level 6:

-Traversez le pont et dirigez-vous vers le bassin. De là, longez la corniche sur la gauche puis activez l'interrupteur pour faire disparaître le champ de force. Le téléporteur vous guidera tout droit à la clef.
-A partir du bassin partez à droite et prenez le chemin derrière la barrière de rondins. Sur la droite, vous trouverez un téléporteur qui vous emmènera vers la seconde clef.

Level 5 - The Catacombs

*Chronosceptre:

-Descendez les escaliers jusqu'au bassin contaminé et regardez sur le mur de gauche. Vous verrez une petite bouche d'égouts qui n'est autre que l'entrée d'un passage secret. Au sortir du tunnel, activez le mécanisme et dirigez-vous vers la gauche. Vous devriez trouver un nouveau passage secret plus labyrinthique. Prenez deux fois tout droit, puis à droite, à gauche, et enfin à droite. Le morceau du chronosceptre est derrière le bassin.

*La clef du level 6:

-Rejoignez la grande salle où vous devez activer une série de mécanismes afin de redresser des colonnes, pont de fortune au-dessus de la lave. Une fois de l'autre côté, vous arriverez sans problème dans une zone extérieure après avoir traversé une vaste grotte. Plongez dans l'eau et repérez le pylône à l'aide du plan. Vous pourrez y grimper et ainsi trouver la clef. Sautez ensuite sur l'autre colonne pour faire baisser l'eau.

*Les clefs du level 8:

-A partir du bassin contaminé, activez le mécanisme de gauche et empruntez le nouveau passage. Dans la grande salle, ouvrez l'accès au tunnel tout au fond à droite de cette vaste pièce et engagez-vous-y. Vous devrez ensuite dépasser une série de scies particulièrement acérées avant d'atteindre une salle circulaire au centre de laquelle il vous faudra faire un saut pour vous emparer de la clef d'or.
-Rendez-vous dans la salle aux multiples entrées et sorties et placez-vous sur le petit promontoir au-dessus du gouffre. Ce gouffre sera d'ailleurs rempli d'eau une fois que vous aurez pris la clef nécessaire pour accéder au niveau 6. Plongez dans l'eau et suivez le tunnel. Derrière le portail dimensionnel se cache le boss, dernier obstacle avant la deuxième clef du niveau 8 et la fin du niveau.

Level 6 - The Treetop Village

*Chronosceptre:

-Passez devant le portail de fin de niveau et laissez-vous tomber sur la plate-forme que l'on peut apercevoir sur le plan ou en regardant vers le bas. Sautez sur une autre plate-forme sur le flanc gauche de la montagne pour récupérer le morceau du chronosceptre.

*Les clefs du level 7:

-Après une série de sauts au-dessus du vide, vous devrez trouver un ascenseur caché sous les racines d'un arbre gigantesque, au beau milieu de la flotte. Vous pourrez ainsi accéder à un village de type Ewock mais en beaucoup plus glauque. A partir du checkpoint, vous avez le choix entre trois chemins. Prenez la passerelle de droite. Le pont vous amènera directement à la clef.
-Revenez au checkpoint et prenez cette fois la route de gauche. Quelques sauts vous emmèneront sur une colline à l'intérieur de laquelle vous pourrez sauter afin d'accéder à une autre partie du village. Un téléporteur vous emmènera ensuite dans la montagne (toujours au-dessus du vide). Allez jusqu'à la sauvegarde et traversez la grotte. Un téléporteur vous permettra enfin d'atteindre la clef à l'intersection de multiples ponts suspendus.
-Juste après la troisième sauvegarde, vous pourrez apercevoir une corniche sur la gauche, au début du pont en cordes. Sautez vers la gauche sur cette corniche; elle vous permettra d'accéder aux multiples renfoncements que vous apercevrez de chaque côté du pont. Dans le premier renfoncement, une grotte vous conduira vers la clef. Il vous suffira simplement d'un saut pour atteindre la plate-forme contenant la clef et de nombreuses options.

Level 7 - The Lost Land

*Chronosceptre:

-En arrivant dans la zone complètement envahie par la lave, vous devrez localiser une fausse étendue de lave qui n'apparaît pas en rouge sur le plan. Frayez-vous un passage en nageant jusqu'à la grotte puis dirigez-vous vers les trois menhirs. Le chronosceptre est posé au centre de cet édifice.

*Les clefs du level 8:

-Sautez sur les piliers qui montent et descendent au-dessus de la lave afin d'atteindre le sommet de la montagne. Enchaînez ensuite une autre série de sauts au-dessus du vide jusqu'à la sauvegarde. La clef est juste derrière vous.
-L'ultime clef vous sera donnée après avoir tué le T-Rex à la fin du niveau.

Level 8 - The Last Confrontation

*Chronosceptre:

-Vous n'aurez aucun mal à découvrir la dernière partie du chronosceptre puisqu'elle vous attend sagement sur votre parcours. Le plus dur est encore de se frayer un passage dans ce niveau hyper labyrinthique. Face à cette arme enfin reconstituée, le campaigner ne fera pas long feu.

Turok : Rage Wars

© Acclaim 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MENU

A l'écran titre, appuyez sur Z pour afficher le cheat menu. Accumulez un total de 1000 frags avec tous les personnages, afin d'accéder à tous les cheats du menu.

Pour les plus pressés, il y a une méthode plus simple et surtout plus rapide. Faites une sauvegarde avec un personnage qui a plus de 250 frags. Copiez ce personnage dans chacun des 3 autres slots du controller pack. Ensuite, chargez chacun des 4 personnages dans le jeu. Tous les cheats seront désormais disponible dans le menu, car la somme cumulée de frags dépasse 1000.

Twisted Edge Extreme Snowboarding

© Midway / Boss Game Studios 1999

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX BOARDERS

Vous pourrez les débloquer en obtenant la première place en mode Competition dans tous les niveaux de difficulté.

NOUVELLES PLANCHES

Terminez premier de chaque course pour débloquer trois planches cachées. Vous en recevrez une autre en complétant le Stunt Challenge. Ensuite, terminez premier des trois courses au premier tour du mode Competition. Pour la dernière, il faut que vous ayez une sauvegarde de Top Gear Rally sur votre carte mémoire.

MODE MIRROR

Terminez le jeu dans les trois niveaux de difficulté pour ouvrir le mode Master. Le mode Twisted s'ouvre en terminant le mode Master. Il suffit ensuite de terminer le mode Twisted pour ouvrir le mode Mirror.

DÉPART RAPIDE

Appuyez deux fois sur Haut rapidement lorsque le "Go" disparaît.

TRICKS

Misty flip: Droite, Bas, Gauche
Mctwist 720: Droite, Bas, Gauche, Haut
Rodeo flip: Haut-Gauche, Bas-Droite
Egg flip: Gauche, Droite
Front flip: Haut, Bas, Haut
Back flip: Haut, Bas

V-Rally 99

© Infogrames 1998

EVITER LES ACCIDENTS

Dès que vous avez un accident (dérapage, tonneaux...), maintenez enfoncé le bouton C-Gauche. Votre voiture sera automatiquement remise sur piste.

NOUVELLES VOITURES

Ford Escort V-Rally

Finissez le niveau 1 du mode Arcade.

Lancia Delta Integrale

Battez tous les records en mode Arcade.

Lancia Stratos

Battez tous les temps en mode Chrono, même en course expert.

Toyota Celica GT Four

Battez tous les temps en mode World et Expert.

2CV Citroën

Finissez le jeu entièrement (c'est à dire en obtenant toutes les courses).

CHAMPIONNAT "EXPERT"

Si vous finissez premier au championnat de tous les pays, vous pourrez accéder au championnat "expert".

CHEAT MODE

A l'écran Press Start, faites L + R, C-Gauche, C-Droite, L + R. Faites Start à l'écran de sélection du mode. Puis, maintenez enfoncé Z et L jusqu'à ce qu'apparaisse l'inscription "Cheat mode" en bas de l'écran. Vous aurez alors accès à des modes spéciaux et à des voitures bonus.

Vigilante 8

© Activision / Luxoflux 1999

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Dave

Terminez avec succès le mode Quest avec Chassey Blue et Slick Clyde.

Jouer avec Convoy

Terminez avec succès le mode Quest avec Sheila et John Torque.

Jouer avec Molo

Terminez avec succès le mode Quest avec Loki et Houston 3.

Jouer avec Sid Burn

Terminez avec succès le mode Quest avec Boogie et Beezwax.

Jouer avec "Y" l'Alien

Terminez avec succès le mode Quest avec tous les personnages.

NIVEAU BONUS

Remportez toutes les missions de "Y" l'Alien en mode Quest de façon à accéder à un niveau exclusif sur N64, appelé Super Dreamland 64.

CHEAT CODES

A_MOON_GETAWAY	Faible gravité
DDDDDDDDDDDDD	Niveau Super Dreamland 64
FIRE_NO_LIMITS	Armes à tir rapide
GANGS_UNLOCKED	Tous les véhicules
GIMME_DA_ALIEN	Y l'alien
GO_REALLY_SLOW	Mode ralenti
I_AM_TOUGH_GUY	Mode expert
JTBT7CFD1LRMGW	Tous les véhicules et tous les niveaux
LEVEL_SHORTCUT	Choix du niveau
LIVING_FOREVER	Invincibilité
LONG_SLIDESHOW	Voir les séquences de fin
MAX_RESOLUTION	Mode ultra-haute résolution

`MISSILE_ATTACK`	Missile amélioré
`MIX_MATCH_CARS`	Même véhicule en mode multi-joueurs
`MONSTER_WHEELS`	Gros pneus
`POPULATION_OUT`	Plus d'ennemis
`LLA_DORTOH`	Personnages avec statistiques maximum
`DRIVE_ONLY`	Annule tous les codes

ARMES SPÉCIALES

Au cours du jeu, faites l'une des manipulations suivantes. L'arme requise doit être dans l'inventaire mais pas nécessairement active :

Halo decoy

Haut, Haut, Bas, Tirez. Ce missile, une fois lancé, tourne sur lui-même et touche sévèrement vos poursuivants.

Stampede

Haut, Bas, Haut, Tirez. Cette manipulation permet de lancer une rafale de 5 Bull's eye rockets.

Turtle turnover

Bas, Bas, Bas, Tirez. Cette manipulation vous coûtera 2 obus de mortier, mais fera voler votre adversaire dans les airs.

Cow puncher

Bas, Haut, Bas, Tirez. Cet obus vert coûte 2 obus et a les mêmes propriétés que le Turtle Turnover.

Cactus Patch

Gauche, Droite, Haut, Tirez. Cette mine coûte 6 unités, elle se plante dans le sol et éjecte les 6 mines. Carnage assuré.

FARM VALLEY

Tirez sur les éoliennes lors de la course et les hélices toucheront vos adversaires.

Vigilante 8 : Second Offense

© Activision / Luxoflux 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran des options, choisissez "Game Status". Mettez en surbrillance l'un des personnages, et maintenez enfoncés L + R pour faire apparaitre l'écran des mots de passe. Alors, saisissez l'un des codes suivants :

BLAST_FIRE	Super missile
DRIVE_ONLY	Pas d'attachement de roues
ELBICNIVNI	Invincibilité
GO_MAX_REZ	Résolution maximale (avec l'Expansion Pack)
GO_MONSTER	Grosses roues
GO_RAMMING	Voitures plus lourdes
GO_SLOW_MO	Mode ralenti
JACK_IT_UP	Suspensions hautes
HI_CEILING	Voitures plus légères
HOME_ALONE	Jouer seul en mode arcade
LLA_DORTOH	Tous les personnages et des stats au maximum
LLA_KCOLNU	Tous les personnages
LONG_MOVIE	Voir toutes les séquences de fin
MIXED_CARS	Piloter les mêmes voitures en multi-joueurs
MORE_SPEED	Voitures plus rapides
NO_CODE	Désactive les codes
NO_GRAVITY	Pas de gravité
QUICK_PLAY	Action rapide
RAPID_FIRE	Mode de tir rapide
UNDER_FIRE	Attaquer 3 ennemis simultanément

Virtual Chess 64

© Titus

+ D'INFOS FORUM

NOUVEL ÉCHIQUIER

Quand vous jouez en mode Tutoriel ou en mode 2D, appuyez sur C-Gauche ou C-Droite.

VOIR LE PROCHAIN DÉPLACEMENT DE VOTRE ADVERSAIRE

Au cours du jeu, faites : C-Haut, C-Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite. Les mouvements futurs du CPU seront désormais affichés au bas de l'écran.

OPTIONS DE DEBUGGING

A n'importe quel moment au cours du jeu, faites : C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite. Vous verrez alors s'afficher des options de debugging.

Virtual Pool 64

© Celeris

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AVOIR PLUS DE POINTS

Gagnez une partie contre la console puis lancez le replay. Votre score augmentera à chaque replay visionné.

OBTENIR UN SECOND COUP

Jouez contre la console. Après un avoir tirer, attendez que la console prenne son tour. Appuyez sur Gauche puis gardez appuyer R pour changer la vue avant que le replay ne commence. Appuyez sur A pour avoir un second coup. Ce tir ne pourra pas être de la même force que le premier.

TOURNER LA QUEUE DE LA CONSOLE

Pendant que la console joue, appuyez sur R pour changer la vue. Vous pouvez alors tourner sa queue.

Virtual Pro Wrestling 2

© Asmik-Ace / AKI Corporation

DÉBLOQUER DE NOUVEAUX COMBATTANTS

Abdullah the butcher

Cochez l'option "First Blood", puis gagnez un combat en faisant saigner l'adversaire le premier.

Bruiser Brody

Terminez le mois de Juillet en mode RRS en tant que Hansen, puis remportez le prochain match spécial.

Dory Funk Jr et Terry Funk

Gagnez le tournoi de la Journée du Fan par équipe en mode RRS, puis remportez le prochain match spécial.

Djumbo Tsuruta

Gagnez le Titre de la Triple Couronne à Tokyo en mode RRS, puis remportez le prochain match spécial.

Mil Mascaras

Terminez le mois de Juillet dans une catégorie Junior Heavyweight, puis remportez le prochain match spécial.

Steve Williams et Terry Gordy

Gagnez le Tournoi du Monde par équipe en mode RRS, puis remportez le prochain match spécial.

Virtual Pro Wrestling 64

© Asmik-Ace / AKI Corporation 1997

+ D'INFOS FORUM

COPIER LES MOUVEMENTS DE L'ADVERSAIRE

Lorsque vous avez un Special, attrapez l'adversaire et appuyez sur A + B pour faire un de ses mouvements.

War Gods

© Midway / Eurocom

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MENU

Quand vous entendez une voix en faisant partir la machine, faites : Droite, Droite, Droite, B, B, A, A.L'écran va flasher. Appuyez alors sur Start et allez dans l'option Cheat Menu.

CRÉDITS ILLIMITÉS

A l'écran titre, appuyez sur C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, A, B, C-Haut, C-Droite. Allez ensuite dans le menu des options et choisissez "freeplay" à la place de Continues

COMBATTRE AVEC GROX

A la sélection de votre personnage, appuyez sur Bas, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite, Haut, Gauche, Gauche, puis choisissez n'importe quel combattant.

COMBATTRE AVEC EXOR

A la sélection de votre personnage, appuyez sur Gauche, Bas, Bas, Droite, Gauche, Haut, Gauche, Haut Droite, Bas, puis choisissez n'importe quel combattant.

COMBATTANT ALÉATOIRE

Appuyez sur Haut+START à la sélection du personnage.

Wave Race 64

© Nintendo 1997

VITESSE ACCÉLÉRÉE

Juste avant que l'annonceur dise "Go", maintenez vers le bas le bouton des gaz : vous augmenterez instantanément votre vitesse.

NOUVELLES COULEURS

Lorsque vous choisissez un Jet Ski, placez-vous sur n'importe quel personnage et maintenez enfoncé le bouton Haut. Les personnages changeront de couleur.

FAIRE BEAUCOUP DE POINTS

1ère méthode

Pour faire beaucoup de points à la ligne d'arrivée, arrivez le plus près possible de zéro (temps qu il vous reste) et vos points vont doubler et même tripler.

2ème méthode

Dans le menu Stunt Mode, allez sur un tremplin. Faites une cascade et juste avant de retomber, appuyez sur Start. A l'arrivée, vous aurez beaucoup de points.

DOUBLE LOOPING

Dans le menu cascade, débutez une course. Prenez un tremplin et faites un looping comme il est écrit dans le manuel. A la fin du premier looping, maitenez la manette vers l'arrière vous en ferez un second, ce qui vous vaudra 2000 points.

RACCOURCI DANS MARINE FORTERESS

Dans le circuit Marine Forteress (en hard) au 2ème tour, vous pouvez prendre un raccourci, au deuxième virage en fonçant dans la porte.

RACCOURCI DANS TWILIGHT CITY

Dès le départ, allez le plus à gauche possible, vous devriez arriver devant un tremplin.

Mode normal

Prenez de la vitesse sur le tremplin : vous arrivez dans un tunnel (vous gagnerez ainsi du temps et éviterez quelques bouées). Ce passage marche seulement en Normal.

Mode expert

Pour le passage en Expert, au moment de prendre de la vitesse sur le tremplin, pointez le joystick vers le haut à fond : vous passerez ainsi sous le mur.

RACCOURCI DANS PORT BLUE

Dès le départ, faites un tour, puis avancez jusqu'au grand tunnel. Juste avant, allez à droite pour prendre un petit tunnel qui vous fera gagnez un demi-tour. Ce passage fonctionne en mode Hard.

SAUTER MOINS HAUT

Dans certains circuits, surtout dans les modes difficiles, le personnage est obligé de prendre les tremplins, ce qui ralentit. Toutefois, pour sauter moins haut et donc perdre moins de temps : appuyez sur B sur le tremplin au dernier moment. Le saut sera plus court.

Wayne Gretzky's 3D Hockey

© Midway 1997

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES ÉQUIPES

A l'écran des options, maintenez L enfoncé et faites (sur les boutons jaune) : Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Gauche. Vous verrez apparaître le texte : "Specials : 0000000001000000" au milieu de l'écran. Allez à l'écran de sélection des équipes. La division Nord-Est est disponible et les équipes sont : Williams, 99ers, Canada et USA.

CHANGER LES PERSONNAGES

A l'écran des options, maintenez enfoncés Gauche, Haut ou Bas et appuyez sur R. Seize codes à barres apparaitront. Vous pourrez modifier six de ces codes :
Big heads : 100000 (maintenez Bas, appuyez sur R)
Giants heads : 010000 (maintenez Bas, appuyez 2 fois sur R)
Small heads : 110000 (maintenez Bas, appuyez 3 fois sur R)
Small players : 001000 (maintenez Gauche, appuyez sur R)
Big players : 000100 (maintenez Gauche, appuyez 2 fois sur R)
Fat players : 000010 (maintenez Haut, appuyez sur R)
Skinny players : 000001 (maintenez Haut, appuyez 2 fois sur R)
Vous pouvez mélanger les codes (exemple : 110100 équivaut à Big players + Small heads)

PAGE DE PUB

Au cours d'un non-jeu, appuyez sur Z pour voir une publicité.

PRACTICE À DEUX JOUEURS

A l'écran principal, placez-vous sur "Pratice mode" avec les deux manettes. Maintenez enfoncée le bouton A des deux manettes et le mode Pratice sera actif en deux joueurs.

GRANDE VITESSE (VERSION JAPONAISE)

En plein milieu de la partie, faites plusieurs fois C-Bas, et vous irez à une super vitesse.

Wcw Mayhem

© Electronic Arts 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

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

CBCKRMS	Toutes les salles
CHT4DBST	?
DPLGNGRS	Catcheurs identiques en mode VS
MKSPRCWS	Super catcheurs
PLYHDNGYS	Tous les catcheurs
PLYNTRCLSC	?
td^pKRmZ-<yL	?
yKh#J$=JQLmFs	3ème Guerre Mondiale

Wcw Nitro

© THQ 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran titre, faites l'une des manipulations suivantes. Si le code a fonctionné, vous entendrez un signal sonore.

Tous les catcheurs

C-Droite, C-Droite, C-Droite, C-Droite, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, R, R, R, R, L, L, L, L, Z. Vous aurez alors accès aux 64 catcheurs.

Tous les rings

C-Gauche, L, C-Droite, R, C-Gauche, L, C-Droite, R, Z. Alors, les rings suivants sont accessibles : Graveyard, Spaceship, Circus, Hive, Turbo, Wunderland, Boudoir, Hall of mirrors, Reck Room, Psychodelic, Disco, Jungle, 1984, Quark, et Texas.

Grosses têtes

C-Droite, C-Droite, C-Droite, C-Droite, C-Droite, C-Droite, C-Droite, R, Z.

Grosses têtes, grosses mains, gros pieds

R, R, R, R, R, R, R, C-Droite, Z.

Grosses mains

R, R, R, R, R, R, R, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche.

Wcw Vs Nwo : World Tour

© THQ / Asmik-Ace

+ D'INFOS FORUM

GAGNER À TOUS LES COUPS

Pour gagner un combat plus facilement, plaquez votre adversaire au sol et essayez de faire le compte, ce qui ne marchera sûrement pas. Cependant, refaites ce manège 3 fois de suite et vous gagnerez à coup sûr.

COUPS SPÉCIAUX

Pour infliger une bonne raclée a votre adversaire, mettez-le dans les pommes, soulevez-le (R), prenez-le (de face ou de dos) et activez le stick dans toutes les directions. Votre perso fera alors son coup spécial !!

PRENDRE DES OBJETS DANS LA FOULE

Appuyez sur C-HAUT pour ramasser des objets dans la foule. Attention, vous ne pourrez pas les ramener sur le ring…

Wcw Vs Nwo Revenge

© THQ / Asmik-Ace 1998

+ D'INFOS FORUM

AVOIR LES ARMES

Au cours d'un combat, pour avoir des armes, sortez du ring, allez vers la foule et faites C-Haut (avec Dake Ken, vous aurez un marteau)

NOUVEAUX PERSONNAGES

Curt Henning

Remportez la compétition US poids lourds.

Kidman

Remportez le Cruiserweight Belt.

Rowdy Roddy Piper

Remportez le World Heavyweight Belt.

Kanyon

Remportez le titre TV pour avoir Kanyon.

Mortis

Pour avoir Mortis, allez sur Kanyon et faites C-Bas.

Meng et Barbarian

Remportez le Tag Team Belts.

Les managers

Pour incarner les managers, choisissez Exhibition en 1 contre 1. Optez pour des catcheurs qui ont des managers. Commencez le match et appuyer sur Z avec les pads 3 et 4.

Thq man

A l'écran de sélection des personnages, allez Aki Man et faites C-Bas.

CHANGER LES COSTUMES

A l'écran de sélection des personnages, mettez vous sur un catcheur et faites : C-Haut ou C-Droite ou C-Gauche ou C-Bas.

Wetrix

© Ocean / Zed Two

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHANGER LA COULEUR DU SOL

Finissez le jeu en mode Practice. Vous vous apercevrez que la couleur du sol a changé. Si vous regardez dans les options, vous pouvez désormais choisir la couleur du sol et des motifs.

Wheel of Fortune

© Take 2 Interactive / GameTek

+ D'INFOS FORUM

RÉPONSES DES BONUS (VERSION US)

EYELIDS
FRECKLES
STALLION

RÉPONSES DU JEU (VERSION US)

A BICYCLE BUILT FOR TWO
A BICYCLE FOR TWO
A BLAST FROM THE PAST TENSELAKE HURON
A FARMER TAKES A WIFE
A FRIEND IN NEED IS A FRIEND INDEED
A MARKED MAN OF THE WORLD
A PENNY FOR YOUR THOUGHTS
A RUN OF YOUR MONEY
ABERDEEN SCOTLAND
AFGHAN HOUND
AGAINST ALL ODDS OR EVENS
AL GORE
ALEXANDER THE GREAT
ALL I HAVE TO DO IS DREAM
ALL´S WELL THAT ENDS WELL
AN AFFAIR TO REMEMBER
ANAHEIM CALIFORNIA
AND ALL THAT JAZZ
ANOTHER WORLD
ANTEATER
AOVIETS ERECT BERLIN WALL
ARLINGTON VIRGINIA
ARNOLD SCHWARZENNEGER & MARIA SHRIVEN
AUCTION
AVOCADOES MANGOES & GRAPEFRUIT
BABAR KING OF THE ELEPHANTS
BACON AND EGGS
BAGEL WITH LOX AND CREAM CHEESE
BALLS OF FIRE
BAMBOO
BATON ROUGE
BEFORE THE PARADE PASSES YOU BY
BESIEGED WITH REQUESTS
BILL AND HILLARY RODHAM CLINTON
BIRDS OF A FEATHER FLOCK TOGETHER
BISHOP
BLACK OLIVE

BLESS THE BEASTS AND THE CHILDREN
BLOCK THAT KICK IN THE PANTS
BOB HOPE ENTERTAINS THE TROOPS
BOB HOPE´S THANKS FOR THE MEMORY
BOMBERMAN64
BRAVEHEART
BRICK HOUSE
BRITAIN´S LABOR PARTY
BROADWAY HITS
BROTHER
BROTHER-IN-LAW
BUGS BUNNY
BUSY AS A BEE
CALIFORNIA
CALL A CAB
CAMDEN NEW YORK
CANYON
CARRYING A TORCH SONG TRILOGY
CATALOG
CHARITY BEGINS AT HOME
CHARLIE BROWN AND SNOOPY COME TO TELEVISION
CHICAGO HOPE
CHIPMUNK
CLINT EASTWOOD
CLINTON DID IT AGAIN
CLOTHES CLOSET
COMMITTEE
COOL RUNNINGS
CORDIALLY INVITED
COTTAGE
COULEE DAM
COUNT DRACULA
COVER CHARGE
COWBOYS AND INDIANS
DALLAS COWBOYS AND INDIANS
DAVY CROCKETT
DEER A FEMALE DEER
DICTIONARY DEFINITION
DISNEYLAND
DON´T CRY FOR ME ARGENTINA FROM EVITA
DON´T LOOK A GIFT HORSE IN THE MOUTH
DOWN THE DRAIN
DREAM ON
EAGER AND LEAVE IT TO BEAVER
EARTHWORM
EASIER SAID THAN DONE
EAST IS EAST AND WEST IS WEST
EINSTEIN´S THEORY OF RELATIVITY
ELEANOR AND FRANKLIN
ELEMENT
ENDANGERED SPECIES
EVITA & A CHORUS LINE ARE
FATHER OF THE BRIDE
FILTER
FINGERNAIL
FIRE INSURANCE
FIREWORKS

FIRING SQUAD
FISTFIGHT
FLIGHT OF THE BUMBLEBEE
FLOOD
FLOWER AND TASTE BUDS
FLY BY NIGHT
FLYING FISH
FOLLOW THE YELLOW BRICK ROAD
FOOTREST
FOR WHOM THE BELL TOLLS BY ERNEST HEMMINGWAY
FORBIDDEN PLANET
FORT DAVIS NATIONAL HISTORIC SITE
FORTERGATE SCANDAL CAUSES NIXON
FORTUNE HUNTER
FOUR WEDDINGS AND A FUNERAL
FOURTH OF JULY PARADE
FRAN DRESCHER AS THE NANNY
FRANCIS THE TALKING MULE
FREEPORT BAHAMAS
FULL AND ONE-ACT PLAY
FULL HOUSE
GARDEN HOSE
GAS STATION
GIGGLE
GO FOR BROKE
GORRILAS IN THE MIST
GOURMET FOOD FOR THOUGHT
GRAMMY AWARD WINNERS
GRAND SLAM HOME RUN
GRUMPY OLD MEN IN BLACK.
HANDBOOK
HANG ON
HAPPY DAYS
HARD TIMES
HAVEN´T SEEN HIDE NOR HAIR OF HIM
HEALTHY WEALTHY AND WISE
HELP WANTED AD
HERDOSA BEACH CALIFORNIA
HIGH SCHOOL DIPLOMA
HIGH SCHOOL FOOTBALL COACH
HIGH SOCIETY
HONEY I BLEW UP THE KID
HOW DEEP IS YOUR LOVE
HUCKLEBERRY
I SECOND THE MOTION
I´M LOOKING FORWARD TO IT
I´M SO GLAD WE HAD THIS TIME TOGETHER
IF IT´S TUESDAY IT MUST BE BELGIUM
ILLUSTRATIONS
IN HOT WATER
IRONSHOE
IT BOGGLES THE MIND YOUR OWN BUSINESS
IT COULDN´T HAPPEN TO A NICER GUY
IT SEEMS LIKE ONLY YESTERDAY
IT´S A LONG WAY TO TIPPERARY
IT´S A PITY
JACK AND THE BEANSTALK

JACK WALL STARS IN DRAGNET
JERRY LEWIS
JERUSALEM´S WAILING WALL
JOHNNY QUEST & BANDIT
JUST A GIGOLA
JUVENILE
KEEP YOUR LOSSES TO A MINIMUM
LADYFINGERS
LAREDO TEXAS
LEAN ON ME
LEGAL EAGLES
LENNY KRAVITZ
LIMITED RESOURCES
Linking word: GRAND
LITTLE CAESAR
LITTLE WOMEN
LIVING PROOF
LLYOD BRIDGES OF MADISON COUNTY
LOCAL HERO
LOCK OF HAIR
LOVE ME TENDER MERCIES
MACARONI AND CHEESE
MANAGERIAL A MOLE SNOW
MANDARIN ORANGE
MANILA PHILIPPINES
MARSHALL
MARTIN LUTHER KING
MERMAIDS
METHOD ACTOR
MIGHTY MORPHINE POWER RANGERS
MIRACLE MILE
MISSED OPPORTUNITIES
MORNING GLORY
MOVING AT A SNAIL´S PACE
MULTIPLE-CHOICE-QUESTION
MURPHY & JAMES BROWN
MUSTARD
NAPOLEON BONAPARTE
NATALIE & OLD KING COLE
NEGATIVE FEEDBACK
NEW ORLEANS SAINTS
NEW YORK´S CENTRAL PARK
NIGHT OF THE LIVING DEAD
NIGHT OWL
NIGHTMARE
NINE INCH NAILS
NO TAKERS
NOT ON YOUR LIFE
NURSERY RHYMES
OAK TREE
OATMEAL
OFFICE MANAGER
OH YOU BEAUTIFUL DOLL
ONLY YOU
OUTER SPACE
OUTER SPACE
OVER THE TOP

OVERNIGHT TRIP
PALESTINE
PAMPHLET
PANAMA CANAL
PARK BENCH
PATAGONIA
PAUL NEWMAN
PAUL NEWMAN AND JOANNE WOODWARD
PAY PER VIEW TELEVISION
PEACE OFFERING
PEACH COBBLER
PEAT MOSS
PICCADILLI CIRCUS CLOWN
PICCADILLIY CIRCUS
PILLOW
PINK ELEPHANT
PITTSBURGH
PLAY IT AGAIN SAM
PLYMOUTH ROCK
POSTMASTER GENERAL
PRINTING PRESS
PRODUCER AND DIRECTOR
PROMENADE DECK
PRUSSIA
PULP FICTION
PURDUE UNIVERSITY
RACETRACK
RAFFLE
RECLINER SADDLE BAGS
RECORD BOOKS
REMINDER
RHYTHM
ROOM AT THE TOP OF THE MORNING
ROOM FOR ONE MORE
ROSE BULL
RUN FOR YOUR LIFE
SAGEBRUSH
SALLY FIELD OF DREAMS
SAM SNEAD
SANDSTONE
SAPPHIRE
SCENE OF THE CRIME
SCOTLAND YARD
SEAFOOD
SEATTLE WASHINGTON
SECRET IDENTITY
SECRETARY
SELF PORTRAIT
SEQUIO NATIONAL PARK
SERVICE ELEVATOR
SHALL WE DANCE
SHARE AND SHARE ALIKE
SHARK FIN
SHIPWRECKED SAILOR
SHIRLEY TEMPLE UNIVERSITY
SHOULDER
SHOVEL

SHOW BUSINESS
SHOWDOWN
SINGER TONI BRAXTON
SISTER-IN-LAW
SITTING PRETTY WITH SUGAR ON IT
SLIP OF THE TONGUE
SMOKY THE BEAR
SNAPDRAGON
SODA WATER
SOFA BED
SOME ASSEMBLY REQUIRED
SOME GUYS HAVE ALL THE LUCK
SOMETHING TO THAT EFFECT
SOVIETS ERECT BERLIN WALL
SPANISH SENORITA
SPARE THE ROD AND SPOIL THE CHILD
SPARKLING MINERAL WATER
SPELL-CHECKER
STAIRWELL
STEAL AWAY
STEAM ENGINE
STEEL WOOL
STEPHAN KING KONG
STOCKTON CALIFORNIA
STOP AT NOTHING
STOP SIGN
SUBDIVISION
SUMATRA INDONESIA
SWEEP UNDER THE RUG
TAIL PIPE
TAKE A BACK SEAT
TALK SHOW HOST
TAVERN
TELEPHONE OPERATOR
TEQUILA SUNRISE
TERRACE
THAT REALLY HITS HOME
THE AFRICAN NATION OF CHAD
THE AGE OF INNOCENCE
THE BATTLE OF THE BUDGE
THE BOSTON TEA PARTY
THE CANADIAN PROVINCE OF ALBERTA
THE CIRCLE OF LIFE
THE CITY OF BROTHERLY LOVE
THE COLOR PURPLE
THE DAY BEFORE YESTERDAY
THE DIARY OF ANNE FRANK
THE EARLY BIRD CATCHES THE WORM
THE EMERALD ISLE
THE FLINSTONES
THE FLORIDA KEYS
THE HOUSE WAYS AND MEANS DOE A YOU ARE
THE HUNT FOR RED OCTOBER BY TOM CLANCY
THE ISLAND OF BALI
THE ISLAND OF MALTA
THE JETSONS AND THE FLINSTONES
THE LOST CONTINENT OF ATLANTIS

THE MASON-DIXON LINE
THE MEEK SHALL INHERIT THE WORLD
THE MILKY WAY
THE MUPPETS GET THEIR OWN TV SHOW
THE OUTER LIMITS
THE PATTY DUKE SHOW
THE PEN IS MIGHTIER THAN THE SWORD
THE POCONOS
THE POT CALLING THE KETTLE BLACK
THE POTOMAC RIVER
THE PRIDE OF THE YANKEES
THE PROOF IS IN THE PUDDING
THE ROARING TWENTIES
THE SOUTH AMERICAN COUNTRY OF PERU
THE U.S. CELEBRATES ITS BISENTENNIAL
THE VILLAGE PEOPLE´S YMCA
THE WABASH RIVER
THE WABASH RIVER
THE YEAR OF LIVING DANGEROUSLY
THE YELLOW ROSE OF TEXAS
THE YUKON
THEATRE IN THE ROUND
THOUSAND LOGS ON THE INTERNET
THROW RUG
TO BE OR NOT TO BE
TO MANY COOKS SPOIL THE BROTH
TO RESIGN I GAVE AT THE OFFICE
TOE THE MARK TWAIN
TOM HANKS AS FORREST GUMP
TOOTHBRUSH
TOOTSIE ROLL OF QUARTERS
TOP HAT
TOUCHDOWN
TOURNAMENT
TRACTOR TRAILER
TRACTOR TRAILOR
TROOP BEVERLY HILLS
TRUE CONFESSIONS
TULANE UNIVERSITY
TUSCANY
TWIN PEAKS DR. QUINN MEDICINE WOMAN
TWIN ROLLAWAYAND DOUBLE BEDS
UTICA NEW YORK
VAIL COLORADO
VERY IMPORTANT PERSON
VIOLET
VOLLEYBALL
VOYAGE TO THE BOTTOM OF THE SEA
WAISTLINE
WARREN BEATTY & SHIRLEY MCLAIN
WATERCOLORS
WATERGATE SCANDAL
WE´RE IN THE MONEY
WEST POINT
WHITE KNIGHTS
WHOPPI GOLDBERG
WINCHESTER CATHEDRAL

WOLFPAC
YACHT RACE
YANKEES DEFEAT THE BRAVES TO WIN THE WORLD SERIES
YOKO ONO
YOU ARE WHAT YOU EAT

WipEout 64

© Midway / Psygnosis 1998

+ D'INFOS FORUM

VAISSEAU PIRANHA II

Pour obtenir le vaisseau Piranha II, terminez avec succès le mode Time Challenge.

CHEAT CODES

Au menu principal, maintenez les boutons L, R et Z enfoncés, puis faites l'une des manipulations suivantes. Si la manipulation a réussi, vous verrez un éclair vert :

Piranha II

C-Bas, C-Bas, C-Bas, C-Bas, C-Droite, C-Haut, C-Gauche.

Technologie cyclone

C-Gauche, C-Droite, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Bas, C-Haut.

Circuit Velocitar

C-Gauche, C-Droite, C-Haut, C-Droite, C-Gauche.

Au cours du jeu, faites une pause. Maintenez les boutons L, R et Z enfoncés, puis faites l'une des manipulations suivantes. Enlevez la pause. Un éclair vert vous indiquera alors si votre manipulation a réussi :

Armes infinies

C-Bas, C-Bas, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, C-Haut, C-Haut.

Energie infinie

C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite.

Temps infini

C-Haut, C-Droite, C-Gauche, C-Bas, C-Haut, C-Droite, C-Gauche, C-Bas.

MUNITIONS ILLIMITÉES

Appuyez sur Z + L + R puis sur C-Bas (2 fois), C-Gauche (2 fois), C-Droite (2 fois) et C-Haut pendant la partie.

TOUS LES VAISSEAUX

Appuyez sur Z + L + R puis sur C-Bas (4 fois), C-Droite, C-Haut, C-Gauche au menu principal.

NOUVELLE COURSE

Terminez le mode course avec au monis une médaille de bronze pour débloquer une nouvelle course.

Wonder Project J2

© Enix / Givro

PORTE SOUS-MARINES

Appuyez sur B, B, B pour ouvrir une porte sous-marine.

World Driver Championship

© Midway / Boss Game Studios 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODIFICATION DE LA COULEUR DU VÉHICULE

A l'écran de sélection de la voiture, appuyez sur Z pour la voir changer de couleur.

CHEAT CODES

Commencez une partie et tapez comme nom :

`FROZENSKY`	Circuit Sydney
`IGN64`	Voitures roses

TOUTES LES VOITURES

Toutes les voitures du circuit GT2

Commencez une partie en mode Championnat. A l'écran de sélection de l'équipe, faites : Z, Droite, Z, Z, Z, B, C-Bas, A, Droite et Start sur la deuxième manette.

Toutes les voitures du mode championnat

A l'écran de sélection du mode championnat, faites : Z, Droite, Z, Z, Z, B, C-Bas, Z, Start, B, A.

CIRCUITS INVERSÉS

Appuyez sur Z pour choisir votre circuit en mode Quick Race ou Versus et vous jouerez sur un circuit inversé.

TOUTES LES VOITURES ET TOUS LES CIRCUITS

Commencez un nouveau championat et entrez le nom RACES THE BEST. Sur l'écran suivant, appuyez sur Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut.

VUE DE DESSUS

Appuyez sur Haut (3 fois), A, Gauche, A (3 fois) pendant le jeu.

RESTART ILLIMITÉS

Appuyez sur Z, Droite, Z, Droite, Droite, Start, Z, A, Droite, Z, Start pendant la partie et les crédits resterons toujours à 9.

Worms Armageddon

© Infogrames / Team 17 1999

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES ARMES

Faites pause pendant le jeu puis appuyez sur R, L, L, L, C-Gauche, C-Droite, B, B, B, B, A

MATCHES À MORT FACILES EN MODE ELITE

Dès le début du match, utilisez la Balance de la Justice pour mettre à mal les vers d'ne face.

WWF Attitude

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM

COMBATTANT ALÉATOIRE

Appuyez sur R au menu de selection des personnages pour en choisir un au hasard.

MODE CARRIÈRE

Terminez le mode carrière avec n'importe quel boxeur pour obtenir des options cachées et de nouveaux combattants.

WWF No Mercy

© THQ / AKI Corporation

CATCHEURS SUPPLÉMENTAIRES

Debra

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Terri et appuyez sur C-Gauche ou C-Droite.

Funaki

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Tanka Michinoku et appuyez sur C-Gauche ou C-Droite.

Fabulous Moolah

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Mae Young et appuyez sur C-Gauche ou C-Droite.

Gerald Brisco

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Earl Hebner et appuyez sur C-Gauche, C-Gauche ou C-Droite, C-Droite.

Goodfather

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Godfather et appuyez sur C-Gauche ou C-Droite.

Howard Finkel

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Earl Hebner et appuyez sur C-Gauche, C-Gauche ou C-Droite, C-Droite.
Highlight Earl Hebner (after he is unlocked) at the character selection screen, then press C-Left or C-Right.

Jacqueline

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Ivory et appuyez sur C-Gauche ou C-Droite.

Jim Ross

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Jerry Lawler et appuyez sur C-Gauche ou C-Droite.

Ken Shamrock

Battez 61 adversaires en mode survival.

The King

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur JR et appuyez sur C-Gauche ou C-Droite.

Linda McMahon

Jouez normalement en mode World Championship mode et gagnez tous les matches jusqu'à Wrestlemania 2000.

Gagnez tous les matches suivants. Vous pouvez aussi jouer pour gagner la ceinture WWF. Lorsque vous l'aurez, vous pourrez jouer avec Linda McMahon.

Michael Cole

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Earl Hebner et appuyez sur C-Gauche ou C-Droite.

Mick Foley

Jouez en mode Championship dans la catégorie World Heavywaight. Gagnez tous les matches pour terminer la saison ainsi que le Royal Rumble pour débloquer Mick Foley. Vous pouvez aussi jouer en mode Championship, perdre le premier matches et gagner tous les autres.

Pat Patterson

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Jerry Lawler et appuyez sur C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche ou C-Droite, C-Droite, C-Droite.

Paul Bearer

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Earl Hebner et appuyez sur C-Gauche, C-Gauche ou C-Droite, C-Droite.

CATCHEURS CACHÉS

Débloquez les catcheurs suivants en jouant en mode Championship.
Vince McMahon
WWF course, chapitre 10-3
Shane McMahon
Intercontinental course, chapitre 9-4
Linda McMahon
WWF course, chapitre 10-2
Earl Hebner
WWF course, chapitre 10-4
Shawn Micheals
WWF course, chapitre 10-9
Cactus Jack
Hardcore course, chapitre 9-7
Mick Foley
WWF course, chapitre 10-1
Andre the Giant
WWF course, chapitre 10-8
Une fois que vous serez nommé Champion de la WWF, recommencer le championnat avec le même catcheur. Si vous remportez tous vos matches, vous pourrez affrontez Lethal Weapon pour votre dernière rencontre. Battez-le pour pouvoir jouer avec lui.

WWF Warzone

© Acclaim / Iguana Entertainment 1998

GAGNER UN CHALLENGE

Quand vous gagnez un challenge au niveau moyen ou difficile, vous aurez alors :
Kane : nouveaux masques et habits
Steve Austin : vous avez la move list
Triple H : vous avez les filles luteuses (si vous allez dans l'option Create)

PRISES DE FINITION

Steve Austin : Stone cold Stunner

Quand les adversaires se font face, faites : Gauche, Gauche, Haut, Block + Tie up.

Shawn Micheals : Sweet Chin Music

Quand les adversaires se font face, faites : Droite, Bas, Haut, Coup de pied + Block.

Bret Owen Hart : Sharp Shooter

Au pied de votre adversaire quand il est sonné, faites : Droite, Droite, Haut, Coup de pied + Block

Undertaker Kane : Tombstone Piledriver

Dans une position de Tie Up, faites : Bas, Haut, Tie Up

Ken Shamrock : Ankle Lock Submission

Au pied de l'adversaire, quand il est à terre et sonné, faites : Droite, Gauche, Haut, Tie Up + Coup de pied

British Bulldog : Powerslam en courant

Dans une position de Tie Up, faites : Bas, Haut, Tie Up

Faarooq : Dominator

Quand les adversaire se font face, faites: Haut, Haut, Haut, Tie Up + Block

Goldust : Curtan Call

An arrière de votre adversaire quand il est sonné, faites : Gauche, Bas, Bas, Tie Up + Block

Hunter Hearst Hemsley : Pedigree

Face à face avec votre adversaire, faites : Droite, Bas, Gauche, Punch + Tie Up

Mankind : Mandible Claw

Face à votre adversaire ou à côté de sa tête quand il est à terre et sonné, faites : Droite, Gauche, Haut, Tie Up + Block

The Rock : Rock Bottom

Face à l'adversaire, faites : Droite, Droite, Haut, Punch + Tie Up

Ahmed Jonhson : Pearl River Plunge

Face à l'adversaire, faites : Droite, Gauche, Haut, Coup de pied + Block

Thrasher : Stage Dive

De la troisième corde quand l'adversaire est sonné au tapis, faites : Droite, Haut, Haut, Coup de pied + Punch

Mosh : Mosh Pit

De la troisième corde, quand l'adversaire est sonné et face à vous, faites : Droite, Gauche, Haut, Tie Up + Block

APPELER UN AUTRE CATCHEUR

Au milieu d'un combat, si vous n'allez pas très bien, faites l'un des codes ci-dessous pour appeler un autre catcheur à la rescousse :
Steve Austin : L + R + Z + Haut + Kick
Faarooq : L + R + Z + Haut + Punch
Mankind : L + R + Z + Haut + TieUp
Ahmed Johnson : L + R + Z + Haut + Block
Ken Shamrock : L + R + Z + Bas + Kick
Kane : L + R + Z + Bas + Kick
Thrasher : L + R + Z + Bas + TieUp
Mosh : L + R + Z + Bas + Block
British Bulldog : L + R + Z + Gauche + Kick
Shawn Michaels : L + R + Z + Gauche + Punch
Bret Hart : L + R + Z + Gauche + TieUp
Owen Hart : L + R + Z + Gauche + Block
The Rock : L + R + Z + Droite + TieUp
Goldust : L + R + Z + Droite + Punch
Triple H : L + R + Z + Droite + TieUp
The Undertaker : L + R + Z + Droite + Block

WWF Wrestlemania 2000

© THQ / AKI Corporation 1999

+ D'INFOS FORUM

AVOIR UNE ARME

Faites face à la foule et appuyez sur C-Haut pour obtenir une arme. SI vous avez choisi Big Bossman comme catcheur, vous aurez une matraque.

NOUVELLE CEINTURE

Pour obtenir une ceinture avec un crâne fumant, finissez la Road to Wrestlemania avec Steve Austin. Elle sera aussi disponible dans le mode Créer une ceinture.

GUITARE

Jouez avec Debra, tournez-vous face à le foule et appuyez sur C-Haut pour obtenir une guitare en guise d'arme.

PERSONNAGE AU HASARD

Appuyez sur C-Bas ou C-Haut à l'écran de selection des personnages.

Xena : Princesse Guerrière : The Talisman of Fate

© Titus / Saffire 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, faites l'un des manipulations suivantes. Un signal sonore confirmera l'entrée du code.

Jouer avec Despair

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

Jouer avec Bunny Despair

Entrez le code pour jouer avec Despair, puis faites : C-Gauche, C-Haut, C-Droite, C-Bas.

Niveau de difficulté Titan

Entrez le code pour jouer avec Despair, puis faites : C-Haut, C-Bas, C-Haut, C-Bas.

Combattre Gabrielle à la place de Hope

Au menu principal : Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Gauche.

Grosses têtes

Durant un combat, appuyez sur A puis faites Droit, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Z

GROS PIEDS

Tenez la touche A enfoncée puis appuyez sur Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite, R pendant un combat.

COMBATTANTS INVISIBLES

Tenez la touche A enfoncée puis appuyez sur Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite pendant un combat.

GROSSES TÊTE ET GROS PIEDS

Pour que les combattants aient des gros pieds et des grosses têtes, durant un combat, maintenez A et appuyez (croix directionnelle) sur Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A. Le code est validé par un bruit bizarre...

XG2 : Extreme-G

© Acclaim / Probe 1998

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des mots de passe suivants :

`3GP8ZKW76ZMW`	Toutes les motos
`55HZ1MH3H9H1`	Wasp
`68QCMH3H9HT`	Venom
`8KLSZKW76ZM7`	Tous les circuits
`HS3B9BQ9DGPL`	Mode mirroir
`HSFDCCV611FV`	Spectre
`N31GG76CG9DZ`	Niveaux supplémentaires en multi-joueurs
`W7LRGCQ9D6P5`	Toutes les bécanes, tous les circuit, mode duel

Allez en mode "Extreme Contest", et à l'écran de sélection de votre bécane, appuyez sur R. Entrez alors l'un des codes suivants à la place de votre nom, et faites Start. Si le code a été saisi correctement, une voix pronocera le mot "Extreme" :

`2064`	Jet bike
`FLICK`	Mode loupe
`JUGGLE`	?
`LINEAR`	Mode fil de fer
`MISPLACE`	?
`MISTAKE`	Armes infinies
`NEUTRON`	Mode Tron
`NITROID`	Nitros infinis
`PIXIE`	Graphismes pixelisés
`SPIRAL`	Ecran en spirale
`SPYEYE`	Changement de vue
`XCHARGE`	Armes infinies et énergie
`XXX`	Mode turbo
`ACCLAIM`	Toutes les motos

Yoshi's Story

© Nintendo 1998

+ D'INFOS FORUM

SUICIDE

A n'importe quel moment du jeu, maintenez simultanément enfoncés les boutons Z + A + B + L.

RÉGÉNÉRER UN YOSHI

Commencez par localiser et attrapper un Shy Guy blanc. Terminez le niveau, et accédez à l'écran de sélection des Yoshi pour le niveau suivant. Si vous aviez perdu un Yoshi, sélectionnez Shy Guy pour le régénérer.

AVOIR UN YOSHI NOIR

Dans le monde 2-1, dirigez-vous vers la gauche jusqu'à la tulipe. Tenez-vous à côté d'elle et mangez-la. Elle se transformera en oeuf. Maintenez le stick vers le bas durant quelques secondes, puis vers la gauche afin de projeter le Yoshi dans les airs. Lorsqu'il se trouve au-dessus de la plate-forme avec la boule mystère, appuyez sur B. Yoshi retrouvera sa forme initiale. Frappez la balle pour découvrir un oeuf de Yoshi noir et blanc. Finissez le niveau sans mourir et vous pourrez jouer avec un Yoshi noir.

EMPLACEMENT DES YOSHI

`Yoshi noir`	Niveaux 2-1, 2-3 et 2-4
`Yoshi blanc`	Niveaux 3-2 et 3-3
`Yoshi violet`	Trouvez toutes les pièces de chaque niveau

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) :

Alex LANDRY
Alex MOORE
Alexandre COMPERE
Alexandre CROMP
Alexandre DOS SANTOS
Alexandre GRAHAM
Alexandre LISSY
Alexandre MARTEL
Alexandre THIBOUTHOT
Alexis CHALIFOUX
Alexis GAUTHIER
Andrew CASSELS
Antoine CROLLE
Antoine MORIZOT
Antoine ROUX
Antonin LEMANT
Arnaud DEGROOT
Arnaud GRANAL
Arsène LOUIAS
Axel PLANTE
Benjamin GUILLOUD
Benjamin JARRY
Benjamin VAYSSIERE
Benjamin WALTER
Benoît BERTRAND
Benoît MONTMINY
Bertrand DE LAMALLE
Bertrand WAROT
Billy HEFTER
Boris LEGOFF
Brice CAROFF
Carl MIQUEU
Cédric CHARLES
Cédric MAUER
Charles CARDON
Charles COTE
Charles GAUTHEY
Charles MAHONEY
Charles MERCIER PAQUIN
Charles-Henry HOUDEMER
Charly PERON

Chen BO
Christophe COUDURIER
Christophe LA FONTAINE
Cyril SMITH
Cyril VILELA
Dan WANKMULLER
Daniel GAUMOND
Dany DESJARDINS
Dany ROBERT
Dave PICARD
David BOSSE
David CLEMENTE
David GUILLEMETTE
David IGREJA
David LEUNEN
David NADEAU
David PAGE
David PONTBRIAND
Dominic LAVIGNE
Emilien PEILLON
Emmanuel FOHR
Emmanuel ST-ONGE
Eric GAGNON
Eric GIROUX
Eric MUSARO
Eric VERREAULT
Fabien PESCI
Fabien ROSIER
Fabrice LANTHIER
Fabrice MICHON
Félix ARCAND DELISLE
Félix GUINET
Florent STEULLET
Francis COSSETTE
François LARIVIERE
François WAXIN
François-Perras BERTHIAUME
Frédéric BAILLET
Frédéric FAU
Frédéric MENARD
Frédéric REBEAUD
Gauthier LAURENT
Gilles SERY
Gilles VANDERSTOCKEN
Grégory LANOIX
Gregory LANOIX
Guillaume BARETTE
Guillaume BERNARD
Guillaume BOULIANNE
Guillaume DAME DE TONNANCOURT
Guillaume LELIEVRE
Guillaume LIBERSAT
Hervé GIMBERT
Hervé VALPINY
Hugues NORMANDIN
Jacoël THIERRY
Jan VILLAT

Jean BERNIER
Jean STEINMETZ
Jean-François LEBLANC
Jean-François SAUVE
Jean-Marc WALLIMANN
Jean-Michel ROTH
Jean-Noël LEROY
Jean-Pierre CLOUP
Jeff PARE
Jeffrey LAGANT
Jérémie BRISSETTE
Jérémy CORMIER
Jérôme LEDERREY
Jérôme LEPAGE
Jocelyn KELLER
John DOE
Jonathan BEAUSEJOUR
Jonathan BROCHU
Jonathan FRIGON
Jonathan JOBKEL
Jonathan MAURO
Jonathan MONAST
Julien ALLAVENA
Julien ANDRES
Julien BENDRE
Julien ESNAULT
Julien KEITH
Julien MORVAN
Julien RAVIX
Julien SAGY
Julien SAINT-REMY
Julien THERIAULT
Keven DERAPS
Kevin BRISEBOIS LACOMBE
Kévin LOLIBO
Kevin LUQUE
Kevin NADEAU
Kevin SALLAZ
Kevin VOISEY
Laurent D'HAVE
Louis PREVOST
Louis VAUPRE
Louis-André LABADIE
Louis-Mathieu REGNIERE
Louis-Philippe TREMBLAY
Louison VILLENEUVE
Ludovic BICHON
Ludovic DUPUIS
Marc BOULIER
Marc-André BEDARD
Marc-André DORE
Marc-André GARNEAU
Marc-Antoine PARNET
Marcio PEIXE
Markus LINDSTROM
Mathieu CHENARD
Mathieu LEMAÎTRE

Mathieu LEMAY
Mathieu NIQUETTE
Mathieu ROY
Mathieu SIMON
Mathieu TESSIER
Mathieu VALLEE
Mathurin DANGOISE
Matthieu CROCICCHIA
Matthieu PAISSE
Matthieu RUSCITO
Matthieu SCHERRER
Matthieu THOMAS
Max SCHAFER
Max WEIL
Maxime AGATOR
Maxime PLANTE
Maxime RIVAN
Maxime Richard BOUVIER
Médéric CHASSE
Michael GIONEST
Michaël GOULET
Michaël HINSE
Michael MARTIN
Nicolas BOYER-DAGENAIS
Nicolas CHARCIAREK
Nicolas GLINCHE
Nicolas LAVOIE
Nicolas MARTINET
Nicolas NOANNI
Nicolas ROCHETTE
Olivier COUTU
Olivier DIDIER
Olivier DUFOUR
Olivier GUYOT
Olivier LAMOUREUX
Olivier LAUMONIER
Olivier TARASCONI
Olivier TOMASSONE
Pascal DELVO
Patrice LEVESQUE
Pauline COMEAU
Philippe LUYPAVERT
Philippe PILON
Philippe VINCHON
Pier-Alexandre THOUIN
Pier-Olivier PELLERIN
Pierre ALEXANDRE
Pierre ALLARD
Pierre DESBIENS
Pierre LAFFITTE
Pierre PITEL
Pierre SAIKALI
Pierre SONET
Pierre-Luc GIRARD
Pierre-Yves MATHIEU
Quentin DAMOISEAU
Raphaël BLANDIN

Rémi CLERMONT
Rémi TELLIER
Rémi TREMBLAY
Robin CADILLON
Rodolphe RICHARD
Romain CAZAUX
Romain DETHOMAS
Romain HEUILLARD
Romain STOUDMANN
Romain TREFFEL
Sam Lecoffre
Samuel NORDMANN
Samuel SANDOZ
Sébastien AYOTTE
Sébastien DUBOIS
Sébastien MAILLARD
Sébastien MATTIO
Sébastien OCTEAU
Sébastien PAQUIN
Sébastien PISSAVY
Sébastien THERIAULT
Sébastien VIDAL
Sébastien VILLENEUVE
Simon THERIAULT
Simon TURCOTTE
Steeve GIRARD
Stéphane GUIOT
Stéphane ROZET
Steve CARUFEL
Steve PATRY
Sylvain GUSSE
Tarik MADAOUI
Thibaut PETIT
Thimothée MARCHAL
Thomas DANEAU
Tommy LESSARD
Tommy LOSIER
Valérie PRECIGOUT
Valérie PRECIGOUTT
Victor MALLET
Vincent DEMERS-LEBOUC
Vincent DUFOUR
William OLIVEIRA
Xavier BLAIS
Xavier LEPAGE
Xavier OBERLIN
Xavier POITOU
Yan PAROVEL
Yann RIMBERT
Yann RITTER
Yannick DAFFAUD
Yannick DURST
Yannick PROULX-LABONTE
Yoann HINARD

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.