



iPhone



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 **iPhone/iPod**. 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

- ✂ [Across Age](#)
- ✂ [Age of Zombies](#)
- ✂ [Airport Mania : First Flight](#)
- ✂ [Alive 4-Ever](#)
- ✂ [Angry Birds](#)
- ✂ [Angry Birds : Seasons](#)
- ✂ [Angry Birds Space](#)
- ✂ [Another World 20th Anniversary Edition](#)
- ✂ [Asphalt 4 : Elite Racing](#)
- ✂ [Assassin's Creed : Rearmed](#)

B

- ✂ [Beat Hazard Ultra](#)
- ✂ [Blades of Fury](#)
- ✂ [Bridge Constructor](#)
- ✂ [Brothers in Arms : Hour of Heroes](#)
- ✂ [Bug Village](#)
- ✂ [Bugdom 2](#)
- ✂ [Burn the Rope](#)

C

- ✂ [Call of Duty : Black Ops : Zombies](#)
- ✂ [Can Knockdown](#)
- ✂ [Castlevania Puzzle : Encore of the Night](#)
- ✂ [Chaos Rings](#)
- ✂ [Chrono Trigger](#)
- ✂ [Cliffed](#)
- ✂ [COLLAPSE!](#)
- ✂ [Contre Jour](#)
- ✂ [Crash Bandicoot Nitro Kart 2](#)
- ✂ [Crash Bandicoot Nitro Kart 3D](#)
- ✂ [Crazy Labyrinth](#)
- ✂ [Cro-Mag Rally](#)
- ✂ [Crystal Defenders : Vanguard Storm](#)
- ✂ [Cut the Rope](#)
- ✂ [Cut the Rope : Experiments](#)

D

- ✂ [Dead Strike](#)
- ✂ [Deathsmiles](#)
- ✂ [Destinia](#)
- ✂ [Devil May Cry 4 Refrain](#)
- ✂ [DoDonPachi Resurrection](#)
- ✂ [Doodle Bowling](#)
- ✂ [Doodle Grub](#)
- ✂ [Doodle Jump](#)
- ✂ [Doom Classic](#)
- ✂ [Doom II RPG](#)
- ✂ [DragonVale](#)
- ✂ [Draw Something](#)

E

- ✂ [Eden - World Builder](#)
- ✂ [Edge](#)
- ✂ [Espgaluda II](#)

F

- ✂ [Fieldrunners](#)
- ✂ [Final Fantasy](#)
- ✂ [Final Fantasy : All The Bravest](#)
- ✂ [Final Fantasy III](#)
- ✂ [Final Fantasy Tactics : The War of the Lions](#)
- ✂ [Football Pinball](#)
- ✂ [Frogatto & Friends](#)
- ✂ [Fruit Ninja](#)

G

- ✂ [Ghost Trick : Détective Fantôme](#)
- ✂ [Go Karting](#)
- ✂ [Grand Theft Auto : Chinatown Wars](#)
- ✂ [Grand Theft Auto Vice City Anniversary Edition](#)
- ✂ [Green Farm](#)
- ✂ [Guitar Rock Tour 2](#)
- ✂ [Gun Bros](#)

H

- ✂ [Hatchi](#)
- ✂ [Hybrid : Eternal Whisper](#)

I

- ✂ [I Must Run!](#)
- ✂ [Infinity Blade II](#)
- ✂ [Iron Man : Aerial Assault](#)

J

- ✂ [Jetez-Vous à l'Eau !](#)
- ✂ [Jetpack Joyride](#)

K

- ✂ [Kick the Boss](#)
- ✂ [Krazy Kart Racing](#)

L

- ✂ [Lane Splitter](#)
- ✂ [Les Chevaliers de Baphomet : Les Boucliers de Quetzalcoatl - Remasterisé](#)
- ✂ [Les Mondes de Ralph](#)
- ✂ [Les Simpson : Springfield](#)
- ✂ [Les Sims 3](#)

M

- ✂ [Mais, Où est Perry ?](#)
- ✂ [Max Payne Mobile](#)
- ✂ [Mega Man II](#)
- ✂ [Metal Gear Solid Touch](#)
- ✂ [Minecraft Pocket Edition](#)
- ✂ [Minigore](#)

- ✂ [Mirror's Edge](#)
- ✂ [Monopoly : Editions Classique et Monde](#)
- ✂ [Moto X Mayhem](#)
- ✂ [Muffin Knight](#)

N

- ✂ [N.O.V.A.](#)
- ✂ [Nanosaur II](#)

O

- ✂ [One Single Life](#)
- ✂ [One Touch Drawing](#)

P

- ✂ [Paf le Chien](#)
- ✂ [Paradise Island](#)
- ✂ [Parallel Kingdom](#)
- ✂ [Plantes contre Zombies](#)

Q

- ✂ [Quiz Game Land](#)

R

- ✂ [Ravensword : The Fallen King](#)
- ✂ [Rayman 2 : The Great Escape](#)
- ✂ [Real Football 2009](#)
- ✂ [Resident Evil 4 : Mobile Edition](#)
- ✂ [Resident Evil Degeneration](#)
- ✂ [Ridge Racer Accelerated](#)

S

- ✂ [Sacred Odyssey : Rise of Ayden](#)
- ✂ [Siege Hero](#)
- ✂ [Silent Hill : The Escape](#)
- ✂ [SimCity](#)
- ✂ [SimCity Deluxe](#)
- ✂ [Skybound](#)
- ✂ [Song Summoner : The Unsung Heroes](#)
- ✂ [Sonic the Hedgehog](#)
- ✂ [Sonic the Hedgehog 2](#)
- ✂ [Sonic the Hedgehog 4 : Episode I](#)
- ✂ [SoulCalibur](#)
- ✂ [Space Invaders Infinity Gene](#)
- ✂ [Space Station : Frontier HD](#)
- ✂ [Splinter Cell Conviction](#)
- ✂ [Squids](#)
- ✂ [Star Trigon](#)
- ✂ [Star Wars : Trench Run](#)
- ✂ [StickWars](#)
- ✂ [Street Fighter IV](#)
- ✂ [Subway Surfers](#)

T

- ✂ [Temple Run](#)
- ✂ [Texas Hold'em](#)

- ✂ [The Dark Knight : Batmobile](#)
- ✂ [The King of Fighters-I](#)
- ✂ [The Secret of Monkey Island : Edition Spéciale](#)
- ✂ [The Walking Dead](#)
- ✂ [Tiny Wings](#)
- ✂ [Touchgrind](#)
- ✂ [Traffic Rush](#)

U

- ✂ [Ultimate Mortal Kombat 3](#)
- ✂ [Ultimate Spider-Man : Total Mayhem](#)

V

- ✂ [Virtua Tennis Challenge](#)
- ✂ [Vortex](#)

W

- ✂ [Wolfenstein 3D](#)
- ✂ [Wolfenstein RPG](#)

Y

- ✂ [Yesterday](#)

Z

- ✂ [Zenonia 2 : The Lost Memories](#)
- ✂ [Zenonia 3 : The Midgard Story](#)
- ✂ [ZombieSmash](#)

1112 Episode 01

© Agharta Studio 2008

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

VANDALISME

Rendez-vous au magasin d'Anna et zoomez sur l'étagère située en haut à droite de l'écran. Vous pourrez lire "Alex était ici".

Across Age

© FDG Entertainment / EXE-Create 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT MODE (VERSION DX)

Après avoir terminé le jeu ainsi que la séquence après les crédits, la section de triche sera déverrouillée dans les paramètres du jeu. Vous pourrez alors activer ou désactiver les codes de votre choix dans la liste suivante :

- être immortel
- aller plus vite
- gagner plus d'XP
- gagner plus d'argent

Age of Zombies

© Halfbrick 2010

+ D'INFOS

FORUM

TROPHÉES GAMECENTER

Darwin Award

Finir le premier monde : La Préhistoire

Babyface Barry

Finir le deuxième monde : Les années 1930

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

Finir le troisième monde : L'Egypte

Barry San

Finir le quatrième monde : Le Japon

Now go play Fruit Ninja

Finir le mode Histoire

Sharpshooter

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

Untouchable

Finir le mode histoire sans utiliser le bouton "Réessayer"

You ARE Barry Steakfries

Finir le jeu sans mourir

Peashooter

Finir un niveau en utilisant seulement le pistolet

Clever Girl !

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

Collateral Damage

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

Slaughterhouse

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

SUPERSIZED COMBO !

Obtenir un combo de 100 avec n'importe quelle arme

BOOMSTICK !

Tuer 50 zombies en ramassant un fusil à pompe

Heeeeeey SMG

Tuer 125 zombies en ramassant une mitraillette

Toasty

Tuer 50 zombies en ramassant un lance-flammes

Pink Mist

Tuer 10 zombies en un tir de bazooka

Get to the chopper

Tuer 125 zombies en ramassant une mitrailleuse

Mind your step

Tuer 10 zombies en posant une mine

Frag out

Tuer 10 zombies avec une grenade

BOOM Headshot !

Tuer plus de 10 zombies en un tir de sniper

Camper

Tuer 20 zombies sans se déplacer

Rule 1 : Cardio

Survivre 30 secondes sans tuer de zombie

Immunity Idol

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

Mowing the grass

Tuer 50 zombies avec une scie circulaire

Brisbane Buzzsaw Butchery

Tuer 100 zombies avec une scie circulaire en portant un bouclier

It's ALMOST Co-Op !

Tuer 65 zombies avec une tourelle automatique

Airport Mania : First Flight

© Reflexive Entertainment 2009

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 **MODE PAPER AIRPLANE**

Terminez les 48 niveaux du jeu pour débloquer ce mode à activer dans les options.

Alive 4-Ever

© Meridian 2009

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

ARSENAL SECRET

GAK

Eliminer 24 vagues d'ennemis en mode Horde.

GDE

Survivre au moins 10 minutes en mode Survival.

M4

Eliminer 16 vagues d'ennemis en mode Horde.

P90

Eliminer 8 vagues d'ennemis en mode Horde.

Angry Birds

© Clickgamer / Rovio Mobile 2010

+ D'INFOS

FORUM

TOUS LES NIVEAUX CACHÉS

Oeuf d'or caché n°1

Obtenez 3 étoiles dans tous les niveaux des mondes 4 à 5.

Oeuf d'or caché n°2

Appuyez sur le soleil, à l'écran de sélection des niveaux.

Oeuf d'or caché n°3

Regardez les crédits et appuyez ensuite sur l'oeuf d'or.

Oeuf d'or caché n°4

Affichez l'écran d'aide en cours de partie et appuyez sur l'oeuf.

Oeuf d'or caché n°5

Appuyez sur le coffre inaccessible du niveau 1-8.

Oeuf d'or caché n°6

Percez le ballon de plage au niveau 2-2.

Oeuf d'or caché n°7

Appuyez sur l'oeuf situé tout en haut de la carte au niveau 4-7.

Oeuf d'or caché n°8

Appuyez sur l'oeuf situé en haut à droite de la tour de gauche au niveau 5-19.

Oeuf d'or caché n°9

Percez le ballon jaune au niveau 6-14.

Oeuf d'or caché n°10

Percez le ballon jaune situé dans le coin inférieur droit du niveau 6-14.

Oeuf d'or caché n°11

Au monde 8, touchez l'écran de droite à gauche pour découvrir l'oeuf à l'endroit où devrait se trouver le monde 9.

Oeuf d'or caché n°12

Obtenez 3 étoiles dans tous les niveaux des mondes 6 à 8.

Oeuf d'or caché n°13

Au niveau 8-15, cassez les caisses situées dans le coin inférieur gauche.

Oeuf d'or caché n°14

Au niveau 9-14, lancez l'oiseau boomerang en direction du chapeau situé du côté droit de l'écran, sur la falaise.

Oeuf d'or caché n°15

Au niveau 10-3, frappez le canard en plastique.

📌 SOUND TEST

Obtenir 3 étoiles dans tous les niveaux des mondes 1 à 3.

📌 SUCCÈS

Split It! (10 pts)

Débloquer un nouvel oiseau (oiseau bleu)

La vitesse est l'essence (10 pts)

Débloquer un nouvel oiseau (oiseau jaune)

Boom Boom! (10 pts)

Débloquer un nouvel oiseau (oiseau noir)

Mother of all Bombs (10 pts)

Débloquer un nouvel oiseau (oiseau blanc)

Return to Sender (10 pts)

Débloquer un nouvel oiseau (oiseau vert)

Seeing Red (10 pts)

Débloquer un nouvel oiseau (oiseau rouge)

Aquiline Benefactor (10 pts)

Débloquer un nouvel oiseau (Mighty Eagle)

Herr Helmet (10 pts)

Finir le monde 1

Mr. Moustache (10 pts)

Finir le monde 2

Defeat of The King (10 pts)

Finir le monde 3

The Imposter (10 pts)

Finir le monde 4

The Mysterious Escape (10 pts)

Finir le monde 5

Hovering Helmet (10 pts)

Finir le monde 6

Mounting Moustache (10 pts)

Finir le monde 7

Green Baron (10 pts)

Finir le monde 8

Hardhat Hidalgo (10 pts)

Finir le monde 9

Mason Moustache (10 pts)

Finir le monde 10

Royal Ringleader (10 pts)

Finir le monde 11

Billy The Pig (10 pts)

Finir le monde 12

Clint Eastbacon (10 pts)

Finir le monde 13

Episode 1 - Total Destruction (30 pts)

Obtenir trois étoiles à tous les niveaux de l'épisode 1

Episode 2 - Total Destruction (30 pts)

Obtenir trois étoiles à tous les niveaux de l'épisode 2

Episode 3 - Total Destruction (30 pts)

Obtenir trois étoiles à tous les niveaux de l'épisode 3

Episode 4 - Total Destruction (30 pts)

Obtenir trois étoiles à tous les niveaux de l'épisode 4

Episode 1 - Score Addict (30 pts)

Obtenir 4.000.000 points à l'épisode 1

Episode 2 - Score Addict (30 pts)

Obtenir 3.300.000 points à l'épisode 2

Episode 3 - Score Addict (30 pts)

Obtenir 4.800.000 points à l'épisode 3

Episode 4 - Score Addict (30 pts)

Obtenir 3.900.000 points à l'épisode 4

Woodpecker (10 pts)

Détruire 5.000 blocs de bois

Stonecutter (10 pts)

Détruire 5.000 blocs de pierre

Icepicker (10 pts)

Détruire 5.000 blocs de glace

Pig Popper (10 pts)

Détruire 1.000 cochons

Bird Slinger (10 pts)

Tirer 1.000 oiseaux

Block Smasher (20 pts)

Détruire 50.000 blocs

Smash Maniac (30 pts)

Détruire 500.000 Blocs

Egg Hunter (10 pts)

Trouver 10 oeufs d'or

Egg Cracker (10 pts)

Trouver 10 oeufs d'or avec une étoile

Angry Birds Fan (10 pts)

Jouer à Angry Birds pendant un total de 5 heures

True Angry Birds Fan (10 pts)

Jouer à Angry Birds pendant un total de 15 heures

Angry Birds Addict (10 pts)

Jouer à Angry Birds pendant un total de 30 heures

Star Collector (10 pts)

Obtenir 750 étoiles

Star Gatherer (10 pts)

Obtenir 1.500 étoiles

Feather Picker (10 pts)

Obtenir 50 plumes (nécessite le Mighty Eagle)

Feather Collector (20 pts)

Obtenir 100 plumes (nécessite le Mighty Eagle)

Feather Gatherer (30 pts)

Obtenir 200 plumes (nécessite le Mighty Eagle)

Backward Compatibility (10 pts)

Tirer 10 oiseaux dans la direction opposée

Space Invader (10 pts)

Tirer un oiseau jaune très haut dans l'espace (possible dans le niveau 6-14)

Wilhelm Tell (10 pts)

Tirer avec 8 oiseaux différents

Bull's Eye (10 pts)

Viser et tirer directement sur un cochon

Angry Birds : Seasons

© Rovio Mobile 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NIVEAUX BONUS

Terminez les 15 premiers niveaux et appuyez sur le bouton "Like" pour débloquer les niveaux 16 à 18.

RÉCOMPENSES

Niveau "Big Present"

Terminer tous les niveaux en obtenant 3 étoiles.

Niveau "Golden Egg"

Obtenir l'oeuf d'or au niveau 1-13.

Trailer spécial

Terminer tous les niveaux.

Angry Birds Space

© Rovio 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DÉBLOQUER LES NIVEAUX DU MONDE EGGSTEROIDS

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

Eggsteroids N°1 : Niveau 1-9

Eggsteroids N°2 : Niveau 1-20

Eggsteroids N°3 : Niveau 2-13

Eggsteroids N°4 : Niveau 2-25

Eggsteroids N°5 : Niveau 2-28

Another World 20th Anniversary Edition

© Bulkypix / DotEmu 2011

+ D'INFOS

FORUM

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : solution réalisée sur PC.

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

Scène 1

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

Scène 2

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

Scène 3

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

Scène 4

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

Scène 5

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

Scène 6

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

Scène 7

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

Scène 8

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

Scène 9

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

Scène 10

Repartez sur la gauche. Remontez les escaliers (à l'aide du téléporteur, en appuyant sur la flèche du haut), puis allez à droite une fois arrivé en haut. Vous vous trouvez devant trois portes et un nouvel ennemi à droite. Si vous vous approchez des portes, celles-ci vont s'ouvrir et vous serez tué. Il faut simplement créer un mur de protection juste avant

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

Scène 11

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

Scène 12

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

Scène 13

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

Scène 14

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

Scène 15

Vous atterrissez dans une sorte de bain public. Filez vite sur la droite et battez les quelques gardes à l'aide de boucliers,

puis votre ami vous rejoint à l'écran suivant. En poursuivant sur la droite, vous tomberez dans un trou créé par un laser. Quelqu'un vous attrape le bras et vous renvoie au sol, mais cette personne vous veut du mal. Dieu soit loué, avant de vous faire massacrer, votre compagnon est venu à la rescousse. Rampez vers les leviers à droite, puis quand l'ennemi se sera débarrassé de votre ami et se trouvera au centre de la salle, tirez un premier levier pour le rôti grâce au laser du plafond. Tirez ensuite un deuxième levier et ne perdez pas de temps en rampant jusqu'au centre de la pièce, pour être téléporté en hauteur. Vous n'avez plus qu'à observer la séquence finale.

📌 MOTS DE PASSE

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

Asphalt 4 : Elite Racing

© Gameloft 2008

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DÉPART TURBO

Pour démarrer avec un turbo, appuyez sur la touche d'accélération lorsque le mot "Go !" s'affiche à l'écran, puis appuyez à nouveau sur la touche Turbo deux fois de suite pour voir votre vitesse multipliée par trois.

Assassin's Creed : Rearmed

© Ubisoft 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

XP FACILE ONLINE

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

Beat Hazard Ultra

© Cold Beam Games 2012

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

GAGNER PLUS D'ARGENT

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

BONUS CASSE-COU

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

Blades of Fury

© Gameloft

+ D'INFOS

FORUM

+ TOUS LES PERSONNAGES

Diablo

Terminer le mode Story avec Faust.

Enimia

Terminer le mode Story avec Elwyn.

Faust

Terminer le mode Arcade avec Arthur.

Magnus

Terminer le mode Story avec Enimia.

+ TROPHÉES

Trophée joueur (+ 20 points)

Terminer le mode Arcade avec un personnage.

Trophée historien (+ 300 points)

Terminer le mode Story avec tous les personnages.

Trophée combattant (+ 10 points)

Remporter 10 combats à la suite en mode Survival.

Trophée tueur (+ 20 points)

Remporter 20 combats à la suite en mode Survival.

Trophée soldat (+ 30 points)

Remporter 30 combats à la suite en mode Survival.

NOUVEAUX COSTUMES

Terminer le mode Story avec un personnage en particulier pour débloquer sa deuxième tenue.

Bridge Constructor

© Headup Games 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[📌 SOLUTION COMPLÈTE](#)

Ile n°1

Note : Chacun de ces ponts résiste au passage des camions et des voitures et permet donc de terminer le jeu à 100%.

Ile n°2

Ile n°3

Ile n°4

Ile n°5

Brothers in Arms : Hour of Heroes

© Gameloft 2008

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NOUVELLES CAMPAGNES

Ardennes

Terminer la mission "Sand Raiders"

Tunisie

Terminer la mission "Smoked Steel"

Bug Village

© Glu Games

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

OBTENIR DES CRÉDITS GRATUITEMENT

Allez dans le menu, puis dans "Get more free coins". Ensuite, installez simplement les applications proposées. Avec les crédits reçus, vous achèterez des décorations pour obtenir plus de glands ou d'expérience.

Bugdom 2

© Pangea Software 2002

+ D'INFOS

FORUM

+ CHOIX DU NIVEAU

Cliquez rapidement trois fois de suite sur le coin situé en haut à gauche de l'écran sur le menu principal du jeu, là où se trouve la fleur indiquant le meilleur score. Vous verrez alors apparaître un menu de triche permettant d'accéder à tous les niveaux.

+ PASSER LE NIVEAU

En cours de partie, cliquez rapidement trois fois de suite sur le coin situé en haut à gauche de l'écran pour terminer immédiatement le niveau avec le meilleur score.

+ CODES DE NIVEAUX

Sur l'écran du choix des modes de jeu, cliquez 6 fois dans le coin en haut à gauche pour faire apparaître le menu de saisie des codes. Entrez alors l'un des codes suivants.

Niveau 1FRONT YARD

Niveau 2BACK YARD

Niveau 3FIDO'S FUR

Niveau 4SEWER

Niveau 5PLAYROOM

Niveau 6CLOSET

Niveau 7GUTTER

Niveau 8GARBAGE CAN

Niveau 9BALSA AIRPLANE

Niveau 10HE PARK

Burn the Rope

© Big Blue Bubble 2010

+ D'INFOS

FORUM

 **CONTRÔLER LE TITRE**

Touchez les lettres qui composent le titre pour les enflammer et pouvoir les contrôler.

Call of Duty : Black Ops : Zombies

© Activision 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DÉBLOQUER LE MODE DEAD OPS ARCADE

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

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

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

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

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

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

Can Knockdown

© Infinite Dreams 2011

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

AUGMENTER SON SCORE PLUS RAPIDEMENT

Dégomez toutes les boîtes d'un seul coup. Ainsi, le bonus multiplicateur sera augmenté pour le niveau suivant, et le score augmentera plus rapidement.

Castlevania Puzzle : Encore of the Night

© Konami 2010

+ D'INFOS

FORUM

TITRES HONORIFIQUES

"Apprentice Explorer"

Découvrir 25% de la map.

"Battle Qualified"

Vaincre 10 ennemis.

"Die In A Fire"

Obtenir tous les objets du kit "Die In A Fire".

"Family Heirlooms"

Obtenir tous les objets du kit "Family Heirlooms".

"Ferroucious"

Obtenir tous les objets du kit "Ferroucious".

"Flush"

Obtenir suffisamment de cartes pour compléter le "Poker Hand Flush".

"Follower of the Night"

Obtenir tous les objets du kit "Follower of the Night".

"Moooo!"

Obtenir tous les objets du kit "Mooo!".

"Pair"

Obtenir suffisamment de cartes pour compléter le "Poker Hand Pair".

"Ready For Action"

Obtenir tous les objets du kit "Ready For Action".

"Royal Flush"

Obtenir suffisamment de cartes pour compléter le "Poker Hand Royal Flush".

"Say Your Prayers"

Obtenir tous les objets du kit "Say Your Prayers".

"Senior Collector"

Obtenir 6 cartes uniques.

"Shocking!"

Obtenir tous les objets du kit "Shocking!".

"Son of Dracula"

Obtenir tous les objets du kit "Son of Dracula".

"Straight"

Obtenir suffisamment de cartes pour compléter le "Poker Hand Straight".

"Veins of Ice"

Obtenir tous les objets du kit "Veins of Ice".

📦 RÉCOMPENSES

50 XP

Obtenir le titre honorifique "Moooo!".

100 XP

Obtenir le titre honorifique "Battle Qualified".

100 XP

Obtenir le titre honorifique "Family Heirlooms".

200 XP

Obtenir le titre honorifique "Ferroucious".

500 XP

Obtenir le titre honorifique "Say Your Prayers".

1 000 XP

Obtenir le titre honorifique "Follower of the Night".

1 500 XP

Obtenir le titre honorifique "Veins of Ice".

2 000 XP

Obtenir le titre honorifique "Die In A Fire".

3 000 XP

Obtenir le titre honorifique "Shocking!".

8 000 XP

Obtenir le titre honorifique "Ready For Action".

20 000 XP

Obtenir le titre honorifique "Son of Dracula".

Ankh of Life

Obtenir le titre honorifique "Flush".

Blood Cloak

Obtenir le titre honorifique "Pair".

Bloodstone

Obtenir le titre honorifique "Senior Collector".

Diamond

Obtenir le titre honorifique "Royal Flush".

King's Stone

Obtenir le titre honorifique "Apprentice Explorer".

Lapis Lazuli

Obtenir le titre honorifique "Straight".

Chaos Rings

© Square Enix / Media Vision 2010

+ D'INFOS

FORUM

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu avec un personnage, vous pouvez lancer une nouvelle partie en conservant tous les objets, argent, stats de votre partie précédente.

NOUVEL ÉCRAN DE MENU

Pour débloquer un nouvel écran de menu, vous devrez vaincre Piu Piu avec tous les personnages.

THE ALMIGHTY

Pour affronter ce boss ultime, vous devez terminer le jeu, sauvegarder votre partie puis la recharger. Une nouvelle destination apparaît dans l'écran de choix du monde : Bereshith Road. C'est là que vous affronterez "the Almighty".

TOUS LES PERSONNAGES

Après avoir terminé le premier scénario, sauvegardez puis chargez votre partie. Une nouvelle destination apparaît dans l'écran de choix du monde : Bereshith Road. C'est là que vous affronterez "the Almighty". Battez-le et sauvegardez votre partie pour débloquer les autres duos à l'écran de sélection des personnages.

Ayuta & Mana

Vaincre "the Almighty" à Bereshith Road.

Olgar & Vhati

Vaincre "the Almighty" à Bereshith Road.

AFFRONTER À NOUVEAU LES BOSS

Après avoir vaincu "the Almighty" à la toute fin du jeu, sauvegardez puis chargez votre partie. Lorsque vous reviendrez aux endroits où vous avez combattu les boss, vous trouverez un cristal noir permettant de les affronter à nouveau.

VRAIE FIN DU JEU

Vous devez vaincre "the Almighty" avec les 4 duos de personnages pour débloquent la vraie fin du jeu.

LE SUPER-BIKINI

Pour obtenir cet objet ultime qui booste considérablement vos caractéristiques, vous devez dans un premier temps terminer entièrement le jeu avec les 4 coupes (et donc vaincre The Almighty). Puis retournez voir Piu-Piu, le marchand. Il vous apprendra qu'il attend depuis des siècles de trouver des héros à sa hauteur pour leur confier son plus grand bien. Vous devrez alors l'affronter. Attention il est de niveau 100, se régénère de plus de 10 000 points de vie à chaque tour, et c'est de loin le boss le plus coriace du jeu ! Une fois vaincu, vous obtenez le Super-Bikini.

AFFRONTER PIU PIU

Battez Qualia avec tous les personnages puis sauvegardez. Chargez ensuite votre fichier et parlez à Piu Piu. Répondez oui pour l'affronter.

Chrono Trigger

© Square Enix / Squaresoft 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Scène 1 : La Foire du Millénaire

Vous incarnez un héros au nom de Chrono ; un jeune homme courageux qui vit seul avec sa mère (le prénom peut être modifié ainsi que ceux de tous les personnages rencontrés au fur et à mesure de votre progression). Votre mère vous réveille pour assister à la Foire du Millénaire car une certaine Lucca (votre amie d'enfance) a inventé une nouvelle machine hors du commun qui sera présentée à la foire).

Quittez votre chambre et allez parler à votre mère pour récupérer un peu d'argent. Sortez ensuite de votre maison et jetez un coup d'oeil à la carte monde. Au nord se trouve la foire, mais avant, allez visiter les maisons qui sont à proximité pour récolter des informations. Ces infos sont parfois nécessaires lorsque vous êtes bloqué ou perdu. Dans la Résidence du maire, vous recevrez une tonne d'informations concernant les commandes et les combats. Une fois à l'intérieur, la première fille vous informe qu'il existe quelques trésors à trouver ; le premier est à gauche, dans le coin (avant la cuisine). Parlez aux autres personnages et allez à l'étage supérieur. Un deuxième trésor se trouve entre les deux lits, prenez-le et parlez aux résidents de cet étage (parlez à celui qui se trouve devant le trésor deux fois et il vous donnera 300G). Quittez ensuite la maison et dirigez-vous vers la foire qui a lieu à la Place de Lynne.

Une fois sur place, vous trouverez un vendeur d'armes (au centre de la zone). Achetez un sabre de bronze (le Sabre d'argent est encore trop cher pour vous). Un deuxième magasin vend des protections pour la tête et le corps, achetez-les et trouvez quelques activités pour gagner des points d'argent. Allez ensuite à la tente des horreurs et participez à quelques défis (pour gagner 10, 40 et 80 points d'argent). Essayez d'en effectuer au moins deux et vous obtiendrez une poupée clone de Chrono pour décorer votre chambre (cette poupée est extrêmement importante, elle vous servira plus tard dans le jeu). Continuez votre chemin pour rencontrer un homme qui vous propose d'échanger 10 points d'argent contre 50 G (vous pouvez vous procurer 4000 G et acheter le sabre d'argent). Avant d'aller chez ce marchand, vous serez intercepté par une fille qui a perdu son pendentif, allez donc le chercher. Il se trouve à droite, après la cloche. Rendez-le à la jeune fille qui vous demande de l'accompagner, vous acceptez. Elle s'appelle Marle (cette fille est curieuse et dynamique et possède le don de communiquer sa bonne humeur et son enthousiasme à ceux qui l'entourent).

Maintenant allez à gauche de la carte et combattez Gonzales. Cela vous rapportera 15 points d'argent et Chrono passera au niveau 2. Vous pouvez aussi visiter la tente des horreurs pour remporter le 3ème défi si vous ne l'avez pas encore fait (80 points d'argent) ou essayer de gagner un maximum de points d'argent pour aller les échanger contre des pièces et vous ravitailler chez les marchands.

Lorsque vous aurez terminé votre balade, retournez à l'endroit où se trouve la cloche et allez regarder Lucca et sa précieuse invention. Marle se rappelle qu'elle veut acheter des bonbons, attendez-la puis montez les escaliers pour aller voir Lucca. Lisez le petit passage puis allez essayer le téléporteur. Comme par magie, vous vous déplacez vers la droite ; la machine est un succès. Entre temps, un accident se produit et Marle disparaît dès qu'elle essaye l'appareil. Vous devez aller la chercher ... l'aventure commence.

Scène 2 : Le retour de la reine

Vous vous retrouvez seul au milieu des arbres sans carte, vous allez donc devoir avancer aveuglement pour reconstituer la carte au fur et à mesure de votre progression. Trois ennemis foncent sur vous, ne fuyez pas car ils sont faciles à battre. Attaquez-les en utilisant vos persos au tour par tour et utilisez votre aptitude qui vous permet d'attaquer

plusieurs ennemis en même temps (ne le faites que quand les ennemis sont proches les uns des autres).

Après les avoir vaincus, continuez votre chemin et vous apercevrez un mouvement en haut de l'écran. Montez à l'échelle puis traversez le pont, deux ennemis vous attendent de pied ferme. Tuez-les avec des attaques normales puis continuez tout droit après le pont. Vous trouverez un trésor, ouvrez-le et vous obtiendrez une potion. Revenez et allez à droite pour trouver un autre trésor. Il s'agit de Gants de force, vous pouvez vous en équiper en consultant le menu équipement/accessoire. Continuez votre chemin et descendez via l'échelle. Vous trouverez deux Diablotins bleus qui jouent, vous pouvez les éviter en vous collant aux bords ou les attaquer de front.

Avancez et vous vous trouverez dans un endroit qui ressemble bizarrement à votre village. Faites le tour de la zone pour récolter un max d'informations et vous allez rapidement vous rendre compte que vous avez été téléporté dans une autre époque (il y a 400 ans). Vous êtes donc dans le passé. Après votre petit tour, allez à la forêt de Gardia qu'il faut traverser pour vous rendre au château. Maintenant que vous êtes dans la forêt, continuez tout droit puis tournez à gauche ou à droite. Dans les deux cas, vous allez vous battre ; si vous prenez à gauche, vous serez plus rapide car vous combattrez des oiseaux. Éliminez-les et continuez vers le haut puis tournez à gauche deux fois. Si vous voulez aller à droite, vous aurez un peu plus de combats à effectuer. Battez les ennemis qui vous arrêtent et prenez ensuite à gauche.

D'autres ennemis vont surgir des buissons, éliminez-les et avancez pour entendre un bruit émanant d'un buisson qui bouge. N'ayez pas peur et allez toucher le buisson pour trouver une "tente". Continuez et ignorez le deuxième buisson qui bouge pour continuer tout droit avant de prendre à gauche et rejoindre le château.

Entrez et vous vous ferez directement intercepté par les deux gardes qui ne laissent pas passer les étrangers. Écoutez ce qu'ils vous racontent et, au moment où ils vous demandent de sortir, la reine apparaît (elle ressemble étrangement à Marle). Après un petit speech, vous vous rendez compte que vous avez soi-disant sauvé la reine. Les soldats vous laissent passer et vous êtes reçu comme un héros.

Faites un tour dans le château avant de rejoindre la reine. Vous pouvez aller vous reposer si vous prenez à gauche après la porte d'entrée. Montez les escaliers puis passez la porte avant de prendre à gauche. Montez au deuxième étage et vous trouverez un trésor, vous obtiendrez 100 G. Continuez à monter jusqu'au dernier étage puis descendez et prenez à droite. Montez encore et vous allez trouver une jeune fille et un trésor. Prenez-le et vous obtiendrez une armure de bronze.

Revenez tout en bas puis allez du côté opposé et montez au deuxième étage. Ouvrez le coffre pour obtenir une potion avant de continuer à monter jusqu'à ce que vous arriviez à l'endroit où demeure la reine. Passez le garde (prenez le coffre qui est à sa gauche pour gagner un Ether) et atteignez la chambre de la reine. Parlez-lui pour réaliser qu'il s'agit de Marle avant qu'elle ne disparaisse à nouveau de façon étrange.

Scène 3 : La princesse disparue

Ne vous affolez pas et revenez vers les escaliers. Descendez et rencontrez Lucca qui vous explique l'histoire ; il faut sauver la vraie reine sinon Marle (descendante de la reine) mourra si la première vient à disparaître. Quittez le château de Gardia et traversez la forêt (effectuez tous les combats nécessaires pour apprendre de nouvelles aptitudes solo) dans le but de revenir au village pour récolter des informations. Toutefois, vous apprendrez bien assez tôt qu'il faut aller à l'abbaye qui se trouve à l'ouest de la carte du monde.

Allez-y, donc, et entrez pour vous retrouver face à quatre religieuses qui vous attaqueront sans sommation dès que vous aurez touché la lumière bleue. Battez-les seul ou avec votre groupe. Vous pouvez utiliser Lucca pour vous débarrasser de celles du milieu puis éliminez les deux autres. C'est là qu'entre en scène le chevalier grenouille portant le nom de Gren (un chevalier du Moyen-âge fier et solitaire qui manie l'épée avec une virtuosité rare). Ce dernier va vous sauver la vie en tranchant le monstre qui apparaît pour attaquer Lucca.

Après avoir fait sa connaissance, Gren se joint à votre petit groupe pour vous aider à sauver la reine Lynne. Il affirme qu'il existe un passage secret ; foncez vers le piano et actionnez-le. Traversez la porte et allez à gauche. Battez les monstres puis ouvrez le coffre et prenez un Nectar. Le deuxième coffre contient une potion, prenez-la puis passez la

porte pour faire le ménage. Prenez ensuite à gauche et franchissez la première porte (en face de vous). Ouvrez les trois coffres pour obtenir un Haubert féminin (équipez-vous-en), un Ether et une potion puis sortez. Longez le long couloir pour prendre un Sabre d'acier en ouvrant le coffre puis revenez. Descendez les escaliers et allez vers la porte d'en face pour combattre quelques monstres. Éliminez-les et passez la porte puis allez au point de sauvegarde pour sauvegarder votre progression.

Après avoir sauvegardé, montez les escaliers et allez à gauche. Ouvrez le coffre puis descendez. Vous allez tomber, ne touchez surtout pas le monstre et prenez la porte. Continuez tout droit et tuez les chauves-souris puis actionnez la tête de mort qui se trouve à droite de la porte. Franchissez cette porte et continuez tout droit avant de tourner à droite. Vous allez immédiatement être entouré par des monstres, combattez-les et prenez le contenu des deux coffres.

Continuez votre route puis prenez à droite et passez la porte. Activez la tête de mort et combattez de nouveaux ennemis (ou évitez-les) puis montez les escaliers et franchissez une autre porte (celle du milieu). Faites le ménage et prenez le contenu du coffre de droite. Vous obtiendrez une Épée de fer, idéale pour Gren. Foncez vers le piano pour ouvrir un passage secret. Donc, effectuez ce parcours à nouveau et descendez les escaliers qui sont à gauche. Continuez jusqu'à ce que vous trouviez une porte, passez-la puis avancez en éliminant les créatures ennemies. Sauvegardez et franchissez la porte (avant d'entrer vous devez mettre à jour votre équipement et augmenter vos HP et PM car vous allez combattre un boss).

Vous voilà face au kidnappeur de la reine. Enchaînez les attaques en duo en utilisant Chrono et Gren pour provoquer un max de dégâts à cet imposteur de Chancelier. Continuez avec des attaques solo et des attaques normales jusqu'à ce que vous en veniez à bout. Après l'avoir tué la reine vous remercie. Ouvrez les deux coffres et le vrai Chancelier apparaîtra et vous remerciera à son tour. Vous devrez ensuite revenir au le château de la reine.

Pour clore ce chapitre, allez retrouver la princesse Marle dans la chambre où elle avait disparu et tout rentrera dans l'ordre. Vous devrez désormais revenir à votre époque (malheureusement sans Gren, qui préfère partir sans laisser de trace). Pour cela, sortez du château et revenez à l'endroit où vous vous étiez retrouvé après la téléportation (Mont Truce, au nord-est de la carte, vers les montagnes). Combattez quelques ennemis et attendez que Lucca ouvre le passage pour retourner à votre époque.

Scène 4 : De retour chez nous !

A votre retour, Marle vous invite à vous rendre au château. Escortez-la jusqu'au palace. Descendez, sortez de la foire (vous pouvez visiter les marchands). Allez vers le château de la princesse Marle en passant par la Forêt de Gardia (mais avant cela, faites une pause et reposez-vous dans votre maison pour régénérer vos HP et PM). Entrez dans le château, le chancelier vous intercepte, il vous soupçonne d'avoir enlevé la princesse et vous vous faites arrêter par les gardes.

Scène 5 : Le procès

Le jugement dépend de vos actes durant la Foire du Millénaire. Pour être innocenté il fallait :

- vérifier que Marle se portait bien avant d'aller chercher le médaillon.
- trouver le chat et le ramener à la petite fille.
- refuser de manger avec le vieil homme.
- laisser Marle choisir ses bonbons.
- dire que vous n'étiez pas intéressé par la fortune de Marle.

Dans ce cas vous serez emprisonné pendant trois jours pour avoir emmené la princesse à l'extérieur du château (vous trouverez dans votre cellule un paquet rose contenant un Ether et un verre qui régénère les PH et PM). Si vous êtes coupable, vous serez exécuté à la fin des trois jours. Si vous ne voulez pas croupir en prison, attirez les gardes en vous dirigeant vers les portes de la cellule. Dès qu'un garde pénètre, frappez-le ou enfuyez-vous en sortant par la porte et combattez les deux gardes qui sont À l'extérieur. Faites un tour pour ramasser des objets et quittez la prison.

Sinon, purgez vos trois jours de prison (2 minutes en réalité) et attendez que l'on vienne vous chercher pour l'exécution. Une fois la tête sous la guillotine, Lucca viendra à votre secours et vous libèrera. Allez ouvrir le coffre et vous obtiendrez

une Armure de bronze (très efficace contre les attaques physiques). Quittez la salle et prenez le contenu du coffre qui se trouve à gauche de la porte; il s'agit d'une Super- potion. Allez ensuite sauver le garçon qui se trouve dans le coin droit et il vous remerciera en vous offrant quelques objets. Descendez et fouillez le garde assommé pour obtenir une Super-potion (vous en trouverez une chez tous les gardes, il suffit de les assommer. Avancez et descendez les escaliers puis traversez le pont avant d'être intercepté par deux gardes que vous éliminerez. Continuez jusqu'aux quatre escaliers.

Prenez tout les objets que vous trouverez car ils sont très importants puisque vous allez devoir vous battre contre un boss assez difficile. Ignorez pour le moment les cellules à moitié ouvertes, vous y reviendrez plus tard. Prenez surtout le verre qui est dans votre cellule car il régénère votre barre de vie et n'oubliez pas de sauvegarder. Maintenant que vous avez fait le tour, retournez vers l'escalier qui mène à l'endroit par lequel vous êtes venu et repassez le pont puis tournez à gauche. Continuez à avancer puis montez les escaliers et traversez le pont et vous allez encore trouver quatre escaliers.

Passez d'abord par l'escalier qui mène vers un coffre puis descendez et prenez le deuxième qui vous mènera vers une cellule avec un trou dans le mur du fond (ce trou débouche à l'extérieur). Rebroussez chemin et descendez pour aller dans une des cellules qui sont à moitié ouvertes. Prenez le contenu du coffre qui contiendra une Tente.

Maintenant dirigez-vous vers la sortie (troisième escalier) puis montez et passez la porte. Vous arrivez donc à l'entrée de la prison. Il devrait y avoir un gardien à terre, dans les vappes, fouillez-le et vous obtiendrez cinq super-potions. Vous trouverez également un bout de papier qui vous fournira des informations sur le prochain boss.

1 - La tête du dragon d'assaut répare les dégâts infligés au reste du corps.

2 - Un bouclier spécial la protège du feu et des foudres du ciel.

Sauvegardez et régénérez vos PH et PM en utilisant une tente (si les dégâts sont importants) ou bien des potions puis sortez de la pièce par la porte de gauche. De l'autre côté du pont, vous devrez affronter un Dragon d'assaut. Une fois ce boss vaincu, vous atteindrez le hall principal.

Rendez-vous vers la sortie principale du château. Lorsque vous croiserez des gardes, ils vous prendront en chasse. Marle arrivera au moment où vous atteindrez la sortie, elle aura une conversation avec son père puis se joindra à vous. Fuyez les soldats et prenez à droite (vous n'avez pas d'autre choix). Vous trouverez un portail temporel, utilisez-le pour vous téléporter.

Scène 5 : Au-delà des ruines

Après un moment, vous vous retrouverez dans le Dôme de Bangor. Il existe une porte que vous ne pouvez pas ouvrir pour le moment. Sortez puis dirigez-vous rapidement (l'air extérieur est irrespirable) vers le Dôme de Trann, au sud de la carte. A l'intérieur de ce dôme, vous trouverez des individus. Parlez-leur pour récolter des infos. Vous apprendrez Alors le nom de ce dôme puis vous pourrez acheter des équipements ainsi qu'une machine pour récupérer tous vos PV et PM. Les personnes résidant à cet endroit vous informeront qu'il existe de la nourriture au Dôme d'Arris. Vous pouvez vous y rendre en traversant les Ruines n°16. Ne perdez pas une seconde de plus et partez vers les ruines (à l'extrême nord par rapport à votre position actuelle).

Arrivé aux ruines, évitez les rats qui vous volent vos potions par simple contact. Explorez les lieux pour trouver une Bague de Berserk et, un peu plus loin, un Sabre d'argent et un Arc d'argent. Continuez votre chemin jusqu'au coin supérieur droit des ruines, vous vous retrouverez donc contre des monstres extrêmement résistants aux attaques physiques. Le seul moyen de les battre est la magie. Après les avoir battu, continuez votre chemin en explorant la sortie qui est au nord des ruines. Une fois sorti, dirigez-vous vers le Dôme d'Arris et parlez aux personnes qui sont sur place. Ils vous racontent qu'il existe un ordinateur au sous sol qui pourrait vous fournir de nombreuses informations. Avant d'y aller, allez acheter des équipements et régénérez vos points de vie puis sauvegardez.

Maintenant que vous êtes prêt, allez au sous-sol en descendant par les échelles. A l'intérieur et vers le nord, vous trouverez un terminal qui nécessite un mot de passe (que vous découvrirez plus tard). Maintenant, montez à l'échelle de gauche et traversez les poutres vers le nord. En cours de route, vous passerez à coté d'une statue qui vous affirme que vous allez périr si vous vous approchez des provisions. Continuez quand même en pénétrant dans la pièce. Dès que vous vous approcherez de la pièce qui est tout au nord de la zone, une alarme se déclenche et vous devrez affronter un

boss. Il s'agit du Gardien. Pour le battre, commencez par éliminer les deux modules en ayant recours à des attaques variées (physiques et de magie). Focalisez-vous ensuite sur le Gardien en n'utilisant que des attaques physiques car il est complètement insensible à la magie. Utilisez Chrono en solo pour venir à bout de ce monstre. Une fois l'ennemi vaincu, vous trouverez de la nourriture pourrie ainsi qu'un cadavre et vous récolterez des graines se trouvant à gauche. Ouvrez le coffre pour prendre un Super-éther. Sur le cadavre, il y a une feuille sur laquelle il est marqué que la statue que vous avez rencontrée n'est pas réellement une statue. Retournez vers les poutres et attrapez le rat que vous rencontrerez et qui connaît tous les secrets du dôme. Une fois que vous l'aurez attrapé, il vous révélera le mot de passe pour le terminal de tout à l'heure.

Le mot de passe : Maintenir R et L appuyés puis appuyez sur A.

Revenez maintenant au terminal puis utilisez le mot de passe pour pouvoir passer la porte et entrer. Rendez-vous à la porte qui est en haut de la pièce. Vous visiterez alors un endroit qui contient un deuxième terminal (au nord), une porte de couleur noire (que vous ne pouvez pas encore ouvrir) et une porte normale. Franchissez cette dernière pour rejoindre le centre d'informations.

Consultez l'ordinateur pour connaître l'emplacement du portail temporel. Vous pourrez aussi en savoir plus sur le jour de Lavos. Vous savez donc maintenant que Lavos est le cataclysme qui a détruit le monde et que cet endroit est le futur. Après l'explication, Marle suggère à Chrono et à Lucca de changer l'avenir et de sauver le monde c'est ici que commence votre vraie mission ; Sauver la planète en battant le grand Lavos. Allez reprendre vos esprits et retournez à l'étage supérieur. Don vous offre la Clé de Moto et vous suggère de vous rendre aux ruines n° 32. Allez vers la machine pour récupérer des PH et des PM. Sauvegardez votre partie et sortez du dôme.

Maintenant, votre prochaine destination est le Dôme de Prométhée mais d'abord vous allez devoir passer par les endroits suivants.

Accès aux égouts

Vous êtes repéré par une sentinelle qui va porter l'information de votre intrusion au Sieur Rampant, le mini boss de ce niveau. Allez tout d'abord à droite pour ouvrir le coffre et obtenir 600 G puis retournez vers la gauche et passez le pont. Battez les premières créatures puis espionnez les prochaines pour écouter leur conversation. Ensuite, suivez-les et descendez par l'escalier. Si vous trouvez que les combats sont trop difficiles, essayez de les éviter (la plupart d'entre eux peuvent l'être facilement).

Allez à gauche puis à droite et lisez le papier qui vous dit qu'il ne faut faire aucun bruit pour éviter les monstres. Quatre pièges vous sont tendus, tous menant à des combats. Si vous examinez le chat, il miaulera et vous serez attaqué par trois Néréées.

Plus loin, vous trouverez une canette et une poubelle. Si vous les examinez, vous ferez un boucan susceptible de vous faire repérer et attaquer par quatre Néréées. Même le bout de fromage risque de vous entraîner dans un combat contre un rat et deux Néréées. Le point de sauvegarde aussi entraîne avec sa disparition un combat contre trois Néréées. Montez à l'échelle pour continuer droit devant puis à droite et longez le mur en vous repérant sur la carte. Plus loin, il existe un chemin que vous ne voyez pas, il se trouve à droite quand vous longez le mur. Arrêtez vous dès que vous apercevez le chemin sur la carte puis tourner à droite pour traverser le mur et appuyez sur interrupteur pour ouvrir la porte. Vous allez voir deux grenouilles qui essaient d'activer les ponts. Revenez donc sur vos pas et tournez à droite puis encore à droite. Continuez votre chemin en prenant la porte que vous aviez ouverte comme repère. Passez la porte, tournez à droite puis à gauche. Traversez le pont et ouvrez le coffre qui contient un Bracelet de colère. Continuez à droite et vous allez rencontrer le Mini boss. Battez-le en utilisant la magie et vous gagnerez un Super-éther. Continuez à descendre puis tournez à gauche. Avancez droit devant vous et prenez à droite puis ouvrez le coffre pour obtenir un Sabre fulgurant. Appuyez sur le bouton pour faire apparaître les ponts qui faciliteront votre passage, plus tard. Allez maintenant vers l'est jusqu'à l'échelle. Une fois sorti des égouts, allez vers le sud jusqu'au Dôme du Gardien.

Dôme du Gardien

Il n'y a rien de particulier à cet endroit mais allez quand même discuter avec le vieux qui vous parle des événements futurs qui se produiront dans le passé (le présent étant la date du début de votre aventure). Il existe aussi une porte

marquée par un symbole mais celle-ci est infranchissable pour le moment. Quittez le Dôme et allez vers le Mont des Défunts (au Nord-est).

Mont des Défunts

Foncez en longeant le mur de droite jusqu'à l'objet scintillant ; il s'agit d'une Gélule de force. Prenez-la. Ensuite, vous allez être repoussé par le puissant vent de la montagne. Vous pourrez y revenir plus tard, car pour le moment il n'y a rien à faire. Repartez vers les égouts et sortez en empruntant tout simplement les ponts. Sortez et prenez la direction des Ruines n°32 (extrême nord).

Ruines n°32

Vous possédez déjà la clé de Moto et de nombreux autres objets et voici que se rajoute à la liste une Super-potion se trouvant dans le coffre de droite. Ensuite, montez et allez vers la moto. Appuyez sur A pour utiliser la clé mais entre temps vous allez être intercepté par quatre robots. Heureusement pour vous que Johnny vient à votre secours, il est le chef de cette bande (comme il le dit si bien). Ce dernier vous propose une course sur l'ancienne autoroute et vous apprend à conduire votre engin. Effectuez la course et mettez toutes les chances de votre côté en utilisant le turbo avant la fin. Lorsque vous aurez remporté le challenge, sortez des ruines et allez vers le Dôme de Prométhée (au sud).

Dôme de Prométhée

A l'intérieur, vous devez effectuer deux combats puis emparez-vous de l'énergiseur qui se trouve au coin gauche. Reposez-vous ensuite puis descendez les escaliers pour rencontrer un futur compagnon ; il s'agit de Robo (Un automate conçu dans un lointain futur que vous découvrez cassé et abandonné). Lucca va alors s'atteler à la tâche et réparer Robo. La porte menant au portail temporel est fermée, vous devez aller jusqu'à l'Usine pour l'ouvrir. Robo décide alors de se joindre à vous. Choisissez ensuite d'abandonner Marle sur place et continuez avec Lucca dans votre équipe. Maintenant, sortez du Dôme et prenez la direction du nord vers l'usine désaffectée pour rétablir le courant.

Scène 6 : L'usine désaffectée

L'usine

Dirigez-vous vers le terminal pendant que Robo désactive la sécurité. Consultez-le et ouvrez le passage qui se trouve sous le coffre. Ouvrez ensuite le coffre et empruntez ce passage. Continuez votre chemin en battant les monstres qui vous arrêtent jusqu'à trouver une porte. Celle-ci conduit jusqu'à une grande salle. Prenez le contenu des deux coffres ; il s'agit d'un Bras marteau et d'une Veste de Titane. Neutralisez les lasers via le terminal et quittez la pièce. Prenez à droite jusqu'à un ascenseur. Une fois en bas, prenez à gauche et avancez jusqu'au coffre. Saisissez le Pistolet à plasma et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la porte de sortie. A ce moment, vous pouvez soit quitter l'usine soit continuer.

Bref, rebroussez chemin jusqu'à l'ascenseur et montez à trois reprises. Sortez et prenez le deuxième ascenseur (à droite). Avancez, tournez à gauche et franchissez la porte. Vous perdrez Chrono de vue mais allez quand même vers la droite et ouvrez un coffre contenant un Super-éther. Sortez et allez vers les deux échelles avant de monter à celle de gauche. En haut, vous trouverez un coffre, saisissez son contenu et redescendez. Prenez maintenant celle de droite et avancez jusqu'au tapis roulant. Allez à gauche et avancez. A quelques pas de vous se trouve une grue, utilisez-la pour atteindre le tapis du milieu. Avancez et franchissez la première pièce après avoir combattu vos premiers ennemis. Faites-en de même avec la deuxième puis la troisième pièce.

Quittez cette dernière et avancez sur le tapis roulant. Sortez et descendez pour trouver une porte. Franchissez-la et escaladez l'échelle jusqu'en haut. Avancez et traversez le pont. Prenez le contenu du coffre et entrez. Saisissez les objets se trouvant dans les deux coffres qui sont à l'intérieur puis consultez l'ordinateur pour trouver le mot de passe qui vous permet de contrôler la grue. Sortez par la gauche et faites la manipulation requise devant le panneau de contrôle (X, A puis B, B). Cela vous permet de déplacer les deux barils et libérer la porte. Quittez la pièce par la droite et descendez par l'échelle. Avancez et prenez le contenu des coffres. Allez jusqu'à l'ordinateur et consultez-le pour obtenir les nouveaux codes (X, A, B et Y). Ils vous permettront d'ouvrir la dernière porte. Sortez et prenez à droite puis avancez

et prenez l'ascenseur qui mène au hall de l'usine. Montez dans le deuxième ascenseur et descendez à trois reprises. Sortez et entrez le mot de passe devant l'interrupteur puis actionnez-le. C'est là que le système de sécurité deviendra hors de contrôle.

Il faut maintenant que vous vous échappiez de l'usine avant de perdre la vie. Prenez les échelles et éliminez toute résistance en chemin. Vous devrez entre autre combattre six robots qui attaqueront Robo et le mettront hors d'état de nuire. Éliminez-les et laissez vos compagnons s'occuper de la suite.

Retour au Dôme de Prométhée

Après la réparation de Robo, le moral des troupes se retrouve à nouveau au beau fixe, en plus vous pouvez ouvrir la porte pour trouver un passage temporel. Empruntez-le pour revenir au présent.

La Fin Des Temps

Vous vous retrouvez dans un endroit étrange. Passez la porte, avancez et vous rencontrerez un vieil homme. Parlez-lui et il vous expliquera que cet endroit est la Fin des Temps. Il s'agit d'un endroit qui vous permet de vous déplacer vers toutes les époques que vous découvrirez au fur et à mesure du jeu. Le vieux vous explique que vous ne pouvez voyager qu'à trois donc vous allez devoir choisir qui de vos compagnons restera sur place (en sachant qu'au cours du jeu, il est possible de le rappeler et de le remplacer). Donc, faites votre choix.

Maintenant, prenez la colonne qui mène à l'an 1000 mais avant cela régénérez tous vos PH et PM (à gauche du vieil homme) puis sauvegardez. Allez à la porte qui est au nord Est, juste en face de vous, et vous rencontrerez le dieu de la guerre. Après les présentations, Specchio (le dieu en question) vous révèle que vous possédez une force spéciale qui est la Force de l'âme. Elle vous permet d'utiliser la magie et il vous parle des quatre éléments. Il vous indique aussi que chaque personnage de votre équipe possède une affinité avec un de ces éléments.

Chrono : la lumière
Gren : l'eau
Marle : l'eau
Ayla : pas d'élément
Lucca : le feu
Robo : pas d'élément

Specchio vous demandera ensuite de marcher en faisant le tour de la pièce dans le sens des aiguilles d'une montre à trois reprises. Il vous apprendra ensuite à maîtriser les pouvoirs magiques de chaque personnage. Vous devrez ensuite le combattre avant d'emprunter le premier pilier pour aller au Village de Medina.

Scène 7 : Le village des mystiques

Vous sortez d'un placard et vous vous retrouvez devant deux Reptiles qui vous fournissent quelques informations sur les habitants. Quittez la maison et vous vous rendrez compte que vous êtes dans le village de la Medina. Allez au centre vers la Place de Medina. Sur place, quelques monstres sont en train d'adorer la statue d'un célèbre personnage ; Magus (que vous rencontrerez plus tard dans le jeu).

Pour le moment, allez à la maison du maire pour obtenir une Gélule de rapidité dans le coin de la cuisine et une Gélule de magie à l'étage (juste dans le coin gauche). Si vous parlez aux monstres qui sont à l'intérieur, vous saurez très rapidement qu'ils ne vouent que de la haine envers leur chef Vinnie VIII. D'ailleurs ce dernier vous avouera fièrement que son ancêtre a combattu les humains. Maintenant, sortez et allez vers la Demeure de Bosch. Ce dernier vous propose de jeter un coup d'oeil sur sa collection. Prenez ce qui vous tente et sortez. Bosch vous révèle que le seul moyen de vous rendre à Truce consiste à traverser les grottes du nord qui sont infestées de créatures maléfiques.

Allez aux Grottes d'Héclan. Une fois sur place, vous serez attaqué par de nombreux monstres dont la plupart résiste à merveille aux attaques physiques. N'hésitez donc pas à les foudroyer, les bruler ou les geler. Battez-les et prenez l'échelle pour descendre et vous emparer de l'Ether qui se trouve dans le coffre qui est à votre droite. Descendez via

l'échelle et les escaliers et entamez de nouveaux combats. Dans la pièce d'en face, deux combats vous attendent. Sortez vainqueur puis prenez le Foulard Magique qui est dans le coffre.

Revenez à la pièce principale et passez par le deuxième chemin. Ouvrez le coffre puis montez pour entamer un autre combat facile. Ensuite allez vers la droite pour ouvrir un coffre et redescendez en prenant vers le sud avant de monter les escaliers. Passez par le trou puis allez vers le nord pour trouver deux coffres noirs que vous ne pouvez pas ouvrir pour l'instant. Il ne vous reste qu'à suivre le cours d'eau pour passer à la pièce suivante où demeure le prochain boss ; Héclan. N'oubliez pas de sauvegarder avant.

Pour battre Héclan, utilisez les attaques en duo et la magie. Lorsqu'il vous demande de l'attaquer pour voir, évitez de le faire mais profitez plutôt de ces instants pour vous soigner. Dès que vous l'aurez battu, il vous confirme que Magus est la cause de tout ce chaos. Il faut donc rejoindre la Foire du Millénaire et passer par le portail qui se trouve sur place pour aller vers l'an 600 en passant par la Fin des Temps. Continuez donc tout droit et sautez dans l'eau. Le courant vous emportera près de la maison de Lucca. Entrez-y puis passez la porte qui est au nord et montez les escaliers de droite. Parlez d'abord à la mère de Lucca puis vous apercevrez Taban qui apporte des pommes à sa femme. Descendez et revenez à l'entrée pour discuter avec Taban. Ce dernier vous donnera une Veste de Taban, une protection fabriquée sur mesure pour Lucca.

Maintenant, sortez et allez au magasin pour retrouver Fritz (la personne que vous aviez sauvée à la prison). Il vous offre dix Super-éthers. Vous trouverez aussi des objets qui vous aideront à devenir plus fort. Après avoir rempli votre inventaire, soignez-vous et sauvegardez. Dirigez-vous maintenant vers la Place de Leene et traversez le portail. Vous vous retrouvez maintenant dans la Fin des Temps et les piliers 4 et 5 sont désormais accessibles. Entrez dans le pilier 5 pour vous retrouver au Canyon de la trêve, en l'an 600. Prenez le chemin que vous connaissez déjà en combattant les monstres puis sauvegardez pour clore ce chapitre.

Scène 8 : Le héros légendaire

Parlez aux habitants du village puis allez au sud-ouest vers le pont de Zénan. Parlez au capitaine qui vous dira que les vivres sont épuisés et que le ravitaillement en provenance du château n'est toujours pas arrivé. Partez au château et tournez directement à droite puis descendez les escaliers pour aller à la cuisine. Allez parler au cuisinier puis repartez pour sortir du château. Le chef vous rejoint et vous demande d'apporter les vivres au capitaine. Il vous offre aussi une Gélule de force. Revenez au Pont de Zénan et allez parler au capitaine puis donnez-lui les vivres. Acceptez ensuite d'aider l'équipage à combattre le magistère. Il vous remercie en vous donnant un Armet d'or.

Passez le pont et vous devrez affronter Ozzie. Il est invincible mais si vous le touchez plusieurs fois, vous stoppez le flot des squelettes qui ne cessent de vous attaquer. A la fin, Ozzie invoquera Abomination, le prochain boss. Commencez à attaquer la partie inférieure avec des attaques en duo de foudre et de feu (pas de glace pour la partie du bas car la glace augmente ses PV). Ensuite passez à la partie supérieure avec des attaques physiques, de magie ou glace.

Lorsque vous l'aurez vaincu, quittez le pont et allez vers le Village de Dorino. Allez à la maison du maire et vous verrez alors un jeune homme nommé Tomas. Il a été engagé pour trouver le Coquillage arc-en-ciel. Maintenant allez à la résidence de Fiona au sud-est pour y trouver deux coffres. Ouvrez-les pour obtenir deux Super-Ethers puis sortez et allez à l'auberge de San Dorino pour rejoindre Tomas. Allez lui parler et payez-lui un verre, ce dernier vous filera une info ; une grenouille étrange vit dans une forêt au sud. Ne perdez pas de temps et allez-y. Allez donc à la forêt aux grenouilles. Au bout de la forêt, vous trouverez un buisson qui ne cesse de vibrer. Contournez-le et descendez pour trouver une pièce secrète. Faites un tour jusqu'à trouver Gren. Mémoirisez son emplacement pour y revenir plus tard. Maintenant prenez la direction du sud jusqu'à quitter lois maudits. Dirigez-vous ensuite vers le nord-est jusqu'aux Montagnes de Denadoro.

Scène 9 : Tarta et la grenouille

Avant d'aller à la montagne, placez Lucca dans votre équipe (son feu vous sera très utile contre les Organes marteau). Avancez et prenez le contenu du coffre (Bras mirage pour RoBo) puis rebroussez chemin et montez à l'échelle. Prenez à gauche pour ouvrir le coffre et obtenir un Ether puis descendez vers le sud pour ouvrir le deuxième coffre qui contient

un Nectar d'Athéna. Revenez à votre point de départ et dirigez-vous droit devant, vers le nord. Ouvrez le coffre qui contient 500G puis revenez et traversez le pont qui est à votre droite. Descendez vers le sud et montez sur les deux échelles que vous trouverez. Continuez jusqu'à l'extrémité et tournez à droite. Longez le mur si vous voulez éviter les monstres puis prenez le chemin de gauche. Prenez l'objet qui est dans le coffre, revenez et prenez le deuxième chemin.

Prenez le contenu du coffre puis montez à l'échelle. Prenez l'armet d'or dont vous pouvez équiper Robo puis affrontez les monstres et tournez à gauche deux fois. Descendez via l'échelle, ouvrez le coffre, revenez et tournez à gauche. Vous allez être attaqué par un monstre qui vous jette des pierres. Essayez de les éviter, montez à l'échelle et partez vers la droite. Ensuite, montez à une autre échelle, ouvrez le coffre qui est à droite et vous obtiendrez alors 600G. Prenez le chemin de gauche jusqu'à l'extrémité et vous aurez quelques combats assez faciles à effectuer. Plus loin, vous trouverez un coffre vers la gauche, emparez-vous des 300G qu'il contient puis continuez votre chemin en traversant l'eau. Allez ouvrir un coffre à l'extrémité gauche puis descendez les échelles et passez le pont qui se trouve à l'ouest. Tournez ensuite à gauche et vous trouverez alors un point de sauvegarde.

Sauvegardez puis continuez votre parcours en descendant à l'échelle et en prenant le coffre qui est à votre droite. Descendez à nouveau via une échelle et continuez. Vous rencontrez un deuxième monstre lanceur de pierres, évitez-les et tuez tout ce qui bouge. Passez par l'échelle et continuez pour trouver une caverne dans laquelle se trouvent un petit garçon et une épée enfoncée dans le sol. Avancez vers l'épée et le garçon vous demandera si votre but est de vous emparer de GrandLeon. Répondez par l'affirmative si vous êtes prêt à combattre deux boss (Gran & Leon).

Les deux boss se transforment tout d'abord en deux créatures extra-terrestres. Combattez-les et battez-les. Après le combat, ils fusionnent et prennent la forme d'un monstre géant (utilisez toutes vos compétences pour battre les deux formes de l'ennemi). Si vous battez ce monstre, vous pourrez obtenir l'épée (elle est toutefois en morceaux). Vous vous retrouverez juste après dans la maison du petit garçon que vous aviez sauvé et il vous donnera le Médaillon du héros. Maintenant, allez chez Gren et parlez-lui. A la vue du médaillon, il vous laisse ouvrir un coffre dans lequel vous trouverez la deuxième partie de l'épée GrandLeon. Sur la lame est gravé le nom de BOSCH. Rendez-vous maintenant à sa demeure en l'an 1000 en passant par la Fin des Temps et en prenant le pilier 1. Votre destination est le village de Medina.

Maintenant que vous êtes à Medina, partez vers le Sud-ouest vers la demeure de Bosch pour essayer de trouver une solution pour recoller les deux morceaux de l'épée. Ce dernier vous dit que le seul moyen est de trouver la Pierre Onirique ; une pierre Rouge qui malheureusement a disparu depuis des millénaires. Mais il vous dit aussi que si vous la retrouvez, revenez le voir pour réparer l'épée. Maintenant vous savez ce qu'il vous reste à faire ; revenir à la Fin des Temps pour aller à l'époque de la Préhistoire (An -650000). Allez sauvegarder et commencez le prochain chapitre.

Scène 10 : Pierre rouge, Pierre rare

Reposez-vous une fois à la Fin des Temps puis partez vers le pilier numéro 3. Après une longue chute, vous vous retrouvez au milieu de plusieurs monstres de couleur verte, recouverts d'écailles. Battez la première vague (ils ne cessent de rappliquer) et attendez qu'une jeune femme aux pouvoirs extraordinaires fasse son apparition. Vous aurez ensuite droit à une nouvelle cinématique.

Battez ensuite les quatre monstres qui restent en utilisant les pouvoirs de lumière de Chrono car ces monstres sont sensibles à la lumière. Allez ensuite à la rencontre de la fille qui vous a sauvé. Il s'agit d'Ayla, la chef d'une tribu préhistorique qui possède une force et une endurance surprenantes. Elle fera désormais partie de votre petite équipe de combattants. Après les présentations Ayla vous demande de la suivre. Exécutez-vous et allez tout au sud pour sortir de la vallée. A votre gauche se trouve un coffre vert, ouvrez-le pour prendre une Bague de Berserk. Ensuite, combattez tous les monstres que vous trouverez car en les tuant vous accumulerez des objets tels que les Cornes, Plumes, Crocs et Pétales qui vous serviront beaucoup plus tard dans le jeu. Quittez la vallée pour vous retrouver sur la Carte du monde. Vous allez voir quatre tentes.

A la Tente d'Ioka, vous pouvez acheter des objets en parlant au dernier personnage, à gauche. Vous pouvez aussi échanger les objets que vous aviez ramassés précédemment contre des armes et des armures.

ARMES

Pétales + Crocs = Pistolet à rubis (pour Lucca)

Pétales + Cornes = Arc de shaman (pour Marle)

Pétales + Plumes = Bras de pierre (pour RoBo)

Crocs + Cornes = Sabre d'ivoire (pour Chrono)

PROTECTIONS

Crocs + Plumes = Veste de rubis (résiste au feu)

Cornes + Plumes = Armet de pierre

Mais tout d'abord, allez à la Tente du chef et parlez-lui. Pour fêter l'évènement (votre rencontre) Ayla décide d'organiser une fête. Vous pouvez parler au chef puis vous rendre auprès de Lucca pour manger avec elle et parler à Marle pour danser avec elle (vous devrez alors appuyer sur tous les boutons pour danser et sur A pour vous arrêter). Reparez ensuite à Ayla pour qu'elle vous montre la fameuse Pierre rouge (la pierre précieuse, la pierre rare). Toutefois, vous ne pourrez l'acquérir sans contre partie. Ayla vous lance alors un défi qui consiste à boire autant de soupe que possible (en appuyant pendant un max de temps A). Si vous remportez le défi, le chef du village vous offre la Pierre Onirique. Vous et votre équipe vous évanouirez immédiatement après. Vous vous réveillez le lendemain au même endroit et vous vous rendez compte que la Clé Stabilisatrice a disparu (sans la Clé, vous ne pouvez pas voyager à travers le temps !).

Allez directement à la tente d'Ayla et prévenez-la. Elle pense que ce sont les Sauriens qui vous l'ont volée. Elle se joint à vous pour retrouver la clef. Sortez de la tente et allez parler à tout le monde pour recueillir des informations et échanger vos objets contre des armes. Après avoir discuté avec tous les habitants, un villageois vous donne cinq Potions et un autre vous dira d'aller au Sud dans la Jungle en suivant les traces de pas.

Scène 11 : Suivre empreintes !

En entrant dans la jungle, vous allez rapidement découvrir qu'Azara (le chef des Sauriens) vous a bien volé la clé mais il affirme qu'un reptile la lui a subtilisée. Suivez les traces pour passer tout d'abord sous les arbres et prenez le contenu du coffre. Descendez à travers les feuillages (pour ramasser tous les objets). Prenez le coffre qui est au sud puis descendez encore. Passez sur l'arbre qui relie les deux coté et allez au sud pour ouvrir le coffre contenant une Super-potion. Allez au nord pour ouvrir le coffre. Suivez ensuite les traces et vous allez combattre une créature. N'oubliez pas d'utiliser la foudre, la lumière et les attaques physiques.

Continuez à suivre les traces et tournez à gauche pour ouvrir le coffre et récolter un Nectar d'Athéna. Un peu plus loin, vous trouverez un autre coffre contenant une Tente. Tournez ensuite à droite et continuez à traverser l'allée. Battez les deux créatures et avancez. A la prochaine bifurcation, allez d'abord à droite et combattez les créatures puis allez à l'extrémité sud-est et prenez le contenu du coffre (Super-éther). Revenez au croisement et prenez, cette fois, à gauche. Continuez à avancer en suivant les traces et en ramassant le contenu des coffres. Allez ensuite derrière les palmiers pour ouvrir un nouveau coffre puis descendez le feuillage jusqu'au sud. Sortez enfin de la jungle, sauvegardez et régénérez vos points de vie avant de combattre de nouveaux monstres et un boss ; Nizbel, qui se trouvent dans l'Antre des Sauriens.

Vous allez d'abord tomber nez à nez avec quatre Créatures. Si vous ne les attaquez pas, elles disparaîtront dans le sol laissant derrière elles des trous béants. Appuyez sur A devant l'un des trous pour les rejoindre et les combattre. Utilisez la foudre pour les débarrasser de leurs boucliers puis attaquez-les au corps à corps. Après le combat, avancez jusqu'à une pièce qui grouille d'ennemis. Prenez d'abord le contenu des coffres (un Armet de pierre et un Méga-éther) puis allez à droite pour trouver une porte. Franchissez-la puis allez vers le nord. A ce stade de votre progression, vous pouvez quitter les grottes par la porte de gauche. Si vous décidez de continuer, avancez vers le nord. Vous rencontrerez de nouveaux reptiles, éliminez-les et vous ferez apparaître un point de sauvegarde. Sauvegardez et sortez. Plus loin, vous rencontrerez Azara qui vous demande l'utilité de la Clé Stabilisatrice. Il vous faudra, dans tous les cas, affronter Nizbel.

Boss : Nizbel

Pour vaincre Nizbel, il faut commencer par le foudroyer grâce aux pouvoirs de Chrono. Dès que sa défense est au plus bas, attaquez-le avant qu'il n'utilise l'énergie cumulée et qu'il vous enlève la plus grande partie de vos points de PH. Soignez-vous continuellement jusqu'à en venir à bout.

C'est là qu'Azara s'enfuit en abandonnant la Clé Stabilisatrice. Prenez-le et revenez voir Ayla dans sa tente. Ensuite, sortez et allez effectuer quelques achats avant de repartir au Mont étrange (là où vous étiez apparu la première fois). Prenez le pilier n°1 pour aller à la Fin des Temps. Dirigez-vous vers le Village de Médina pour aller réparer GrandLeon chez Bosch.

Scène 12 : A l'attaque, Grandleon

Profitez du fait que vous soyez dans la demeure de Bosch pour lui parler. Il va pouvoir réparer l'épée grâce à la Pierre Onirique et ce à l'aide de Lucca/RoBo. Suivez-les au sous-sol et regardez-les travailler. Dès que vous aurez obtenu l'épée partez directement à l'An 600. Allez à la Fin des Temps et prenez le pilier n°5 pour rejoindre Gren et lui donner Grandleon. Allez donc à la Forêt aux Grenouilles et rejoignez la cachette de Gren.

Allez lui parler car, en voyant Grandleon, Gren vous demande de passer la nuit sur place. Entre temps, allez voir ce qu'il se passe au passé pour regarder Cyrus et Glenn qui essayent d'affronter Magus et Vinnie. En vain, Cyrus est mort et Glenn subit un sort et tombe de la falaise puis se transforme en grenouille (vous l'avez deviné il s'agit de Gren).

Tout de suite après, Gren réveille tout le monde et décide de rejoindre le groupe pour attaquer le Palais du Magistère. Il espère vaincre Magus grâce à l'épée GrandLeon. Avant de partir au palais, allez à la Fin des Temps et parlez au dieu de guerre pour que Gren puisse utiliser la magie aquatique. Cela ajoutera un duo d'attaque supplémentaire à votre arsenal déjà bien étoffé.

Palais du Magistère

Pour aller au palais du Magistère, allez au nord-est vers la Grotte des mystiques. Dès que vous y serez, Gren s'approchera du rocher et aura un nouveau flash back. Il se rappelle de son enfance et de Cyrus qui avait décidé de devenir chevalier. Ensuite il revoit le moment où Gren est tombé de la falaise et trouve La médaille du héros. Il implore donc Chrono de lui donner Grandleon. En s'approchant de l'épée, il jure de se venger de Magus. Regardez la nouvelle cinématique durant laquelle Gren tranche la falaise en deux grâce à Grandléon. Il ouvre ainsi un nouveau passage. Entrez et combattez tous les monstres qui sont à l'intérieur puis avancez. Après le deuxième combat, des rats apparaissent, suivez-les sans les toucher puis montez les escaliers. Une fois en haut, vous trouverez un cadavre sur lequel se trouve un papier. Il y est écrit que "Les jongleurs du palais du Magistère deviennent plus résistants à chaque coup qu'on leur porte". Quand vous sortirez, vous allez vous retrouver directement devant le grand plai des Magistères. Sauvegardez et entrez.

Avancez dans le château et examinez ce premier étage pour ramasser le contenu des coffres qui s'y trouvent. Marchez ensuite sur le point de sauvegarde pour que Vinnie apparaisse et vous provoque en duel. Vous devrez aussi vous débarrasser de Slash, de Mayo et d'une centaine de monstres. Visitez le chemin de droite et éliminez les fantômes qui protègent le coffre et avancez vers la pièce suivante pour tomber nez à nez avec la Reine Leene. Ignorez-la et allez directement vers la troisième pièce. Éliminez Mayo et la chauve souris qui vous poursuit se transforme en la vraie Mayo. Éliminez-la et prenez les Gélules de magie.

Rebroussez chemin jusqu'au hall et allez à gauche, cette fois. Entrez dans la pièce qui contient cinq personnes et parlez à chacune d'elles. Dès qu'elles se transforment, éliminez-les. Attendez-vous ensuite à combattre Soja. Éliminez-le et sauvegardez. Revenez au hall à nouveau et avancez sur le point de sauvegarde pour vous retrouver ailleurs.

Avancez en combattant les créatures jusqu'à trouver Vinnie, qui s'enfuit à nouveau. Poursuivez-le et traversez les obstacles jusqu'à trouver un coffre qui contient une Armure Obscure, prenez-la. Vinnie s'enfuit à nouveau et vous devrez encore le poursuivre. N'oubliez pas de prendre le contenu du coffre qui contient des Griffes létales.

Dans la salle suivante, allez droit devant vous en évitant ou en tuant toutes les créatures pour éviter la créature en forme de boule. Descendez les chaine quand il passe puis remonte-les et continuer. Combattez aussi des jongleurs et allez vers la prochaine salle. Vinnie ouvrira des trappes sous vos pieds. La première fois que vous tomberez, vous devrez affronter un groupe de Descendants. Après les avoir vaincus, prenez les deux coffres, en haut à gauche, et les deux autres en haut à droite ainsi qu'une Gélule de Magie (en bas à droite). Dans cette pièce, vous trouverez quatre éléments ressemblants à des points de sauvegarde. Marchez sur l'un d'eux pour effectuer un combat, sauvegarder ou

vous faire téléporter vers la dernière salle visitée. Longez les murs de la salle pour atteindre Ozzie, il s'enfuira une fois de plus.

Vous finirez par arriver dans une pièce où Vinnie invoque des monstres qui vous attaqueront. Battez-les et dirigez-vous vers Vinnie qui s'enfuit à nouveau. Dans la pièce suivante, suivez le chemin en détruisant tous ceux qui vous attaquent (vous pouvez éviter les combats en rasant les murs) pour arriver devant un coffre et une porte.

Franchissez la porte et prenez le contenu du coffre. Vous allez enfin pouvoir affronter Vinnie, ce dernier est protégé par une barrière de glace. Détruisez les poulies qui l'entourent pour l'éliminer facilement. Deux points de sauvegarde apparaissent : celui de droite vous permet de sauvegarder tandis que celui de gauche vous téléporte vers des escaliers. Descendez les marches et franchissez la porte. Continuez pour déclencher une cinématique. Vous devez maintenant affronter Magus. Faites le plein de MP puis choisissez Marle comme allié car elle peut vous soigner en cas de besoin. Utilisez l'attaque en duo (Chrono et Gren) Taillade croisée pour infliger à votre ennemi un max de dégâts. N'oubliez pas que vous possédez l'épée Grandleon, elle réduit les points de défense de votre adversaire. Lorsque vous l'aurez battu, il ouvrira un portail temporel qui vous aspirera tous les trois

Scène 13 : Aller simple vers le passé

Vous vous réveillerez dans la tente d'Ayla (L'an 6500000 av J-C). Allez vous coucher à nouveau puis, à votre réveil, vous vous rendrez compte qu'Ayla est partie à la recherche du village de Laruba. Dirigez-vous vers la tente d'Ioka pour créer de nouvelles armes et armures :

ARMES

Pétale + Croc = Pistolet onirique : (Lucca)

Pétale + Corne = Arc onirique : (Marle)

Pétale + Plume = Bras de magma : (RoBo)

Croc + Corne = Sabre antique : (Chrono)

PROTECTIONS

Croc + Plume = Veste de rubis (résiste au feu)

Corne + Plume = Armet de pierre

Maintenant, partez au Nord du village pour voir la forêt bruler. Entrez dans les Ruines de Laruba et vous apprendrez que Kino a été enlevé par les Sauriens. Un peu plus loin, vous verrez Ayla discuter avec l'Ancien, il lui reproche d'être la cause de l'incendie. Cette dernière essaye de le convaincre de lui donner les Ptéranodons (ce sont des oiseaux qui vous permettront d'aller au Fort Tyrannos, le repère des Sauriens). Elle arrive enfin à le convaincre et vous devrez vous rendre au Nid des Ptéranodons avec elle. Partez vers l'Est et battez les créatures puis suivez le chemin. Prenez les objets dans les coffres en chemin et rejoignez Ayla pour partir avec elle et éliminer les Sauriens. Une fois arrivé au Fort Tyrannos, n'oubliez pas de sauvegarder.

Scène 14 : La loi du plus fort

Vous vous retrouvez donc dans le Fort et vous entamez un combat assez facile. Entrez dans le passage ouvert et descendez les escaliers. Après un combat contre deux Sauriens, actionnez l'interrupteur près de la porte des ossements pour libérer les prisonniers. Maintenant, continuez et descendez les escaliers suivants. Tuez les trois Sauriens qui s'y trouvent puis Parlez à Kino à travers les barreaux de la cellule.

Libérez-le, prenez le contenu du coffre et suivez-le. Avancez en sa compagnie et montez les escaliers. Entrez dans la pièce dans laquelle se trouvent deux interrupteurs. Chaque interrupteur sert à actionner une trappe qui fera disparaître un groupe d'ennemis. Franchissez la porte de droite effectuez les deux combats. Utilisez l'attaque solo Foudre ou Foudre² pour réduire les défenses de vos ennemis. Passez ensuite la porte puis prenez la Méga-potion qui se trouve dans le coffre de gauche. Ignorez celui de droite et rebroussez chemin. Franchissez maintenant la porte de gauche.

Cette pièce contient des téléporteurs cachés, ils vous permettent de vous déplacer dans cet endroit pour atteindre des coffres. Ces derniers contiennent un Armet Osseux, une Potion et un Nectar d'Athéna. Il en existe un en haut qui contient un Plastron osseux (à droit de la pièce). Pour atteindre le téléporteur qui vous y emmènera, avancez droit

devant vous après l'entrée puis prenez la deuxième à droite et vous serez alors téléporté vers le Sud-ouest. Prenez à droite à nouveau et vous vous retrouverez devant le coffre. Avancez ensuite et montez les marches jusqu'à la corniche. Franchissez la seule porte ouverte (il y en a deux) pour vous retrouver devant deux interrupteurs. Ils permettent d'ouvrir le crâne qui est en face de vous (celui de gauche déclenche également un combat). Actionnez l'interrupteur qui est dans le crâne pour ouvrir la porte de la corniche qui était fermée. Rebroussez chemin et franchissez-la.

Sauvegardez votre partie et montez les escaliers pour que Nizbel II vous barre la route. Combattez-le et montez puis avancez jusqu'au balcon. Prenez la seule porte ouverte et entrez dans la pièce. Activez les interrupteurs l'un après l'autre pour combattre deux Mégasaures (interrupteur de droite), sauvegarder (interrupteur central) et faire apparaître deux trous au sol (celui de gauche). Allez maintenant dans la pièce dont vous avez ouvert la porte pour retrouver Azara et son animal : Tyrannosaure. N'oubliez pas de prendre les coffres qui sont à gauche et à droite et qui contiennent un Armet Osseux et un Super-Ether puis rejoignez Azara pour le combattre. Commencez par Azara en utilisant la magie puis passez à son animal de compagnie en utilisant des attaques en duo ou en solo. Choisissez de le combattre avec le trio Chrono, Ayla et Gren. Après les avoir vaincus, quittez la tanière. Cela coïncide avec l'arrivée de Lavos qui réduit tout le fort en poussière mais sans arriver à vous tuer.

Visitez le cratère géant qui se trouve maintenant à la place des grottes pour découvrir un Portail Temporel. Passez-le pour vous retrouver dans une nouvelle ère.

Scène 15 : Zhyle, royaume magique

Après la téléportation, vous vous retrouvez dans une pièce possédant une seule sortie. Sortez et vous vous retrouvez devant un monde de glace (an -12000 av J-C). Dirigez-vous vers le Sud-est pour atteindre la Voie du ciel. Entrez et marchez sur le Symbole rouge. Vous serez téléporté dans une île dans le ciel. Votre prochaine escale sera Enhassa, à l'Est de votre position. Parlez aux habitants pour récolter des informations. Vous devez aussi trouver trois livres ; l'un devant vous et qui représente le Feu. Le deuxième se trouve au Nord-est et il représente l'Eau. Le dernier se trouve à l'extrémité Nord-est et il représente le Vent (en y allant, vous allez croiser un garçon qui vous informera que l'un des trois périra bientôt). Ouvrez ces Livres dans l'ordre suivant pour faire apparaître un passage secret : l'eau, le vent et le feu.

Entrez donc dans ce passage, vous allez trouver un Gnu qui vous défie au combat. Il se transforme en six clones. Battez-les tous et obtenez une Gélule de magie et une Gélule de rapidité. Maintenant sortez de Enhassa et dirigez vous vers la Voie de la terre qui se situe au Nord (par rapport au chemin par lequel vous êtes arrivé). Une fois sur place, allez au nord-ouest vers la Voie du Ciel. Placez-vous sur le symbole et vous serez transporté vers une autre île dans le Ciel.

Allez maintenant vers Kajar (au nord-est) et parlez à tout le monde pour obtenir des informations. En haut, à droite de la pièce se trouve un point lumineux que vous atteindrez en franchissant la porte et en trouvant le passage qui est dans le mur. Vous trouverez aussi trois livres que vous devez ouvrir selon un certain ordre (Eau, Vent, Feu) pour faire apparaître une porte. Franchissez-la et vous vous retrouverez dans une pièce contenant une Poupée mystérieuse, une Pierre noire et un livre ouvert. Consultez-le pour apprendre qu'il existe une Pierre Rouge qui cultive les rêves. Maintenant sortez et allez au Cygne noir. Continuez jusqu'au Nord pour enfin faire la connaissance de Dalton. Ensuite, sortez et allez aux Grottes pour arriver tout en haut et atteindre le Palais de Zhyl (via trois téléporteurs). Quand vous y serez, parlez aux habitants avant de rencontrer un Gnu qui vous demande de lui gratter le dos (c'est là que vous apprendrez que son point faible est le dos).

Maintenant que vous connaissez le secret des Gnus, vous pouvez retourner à Kajar et gratter le dos de celui qui vous tourne le dos (dans la salle du Nord) pour obtenir une Gélule de magie. Franchissez alors la porte qui est à droite de la pièce qui mène aux chambres à coucher puis celle de droite. Ecoutez la conversation entre Sarah et Janus (le garçon qui vous a prédit la mort tout à l'heure) avant d'apprendre que la Reine demande à voir Sarah. Cette dernière est emmenée au sanctuaire sous-marin. Suivez-la et regardez-la essayer d'ouvrir la porte avec son pendentif. Essayez d'en faire de même, sans succès. Franchissez la porte de gauche, qui mène à la salle du réceptacle sacré. Une fois devant le réceptacle, votre médaillon change de couleur et brillera d'un rouge écarlate. Retournez à la porte et ouvrez-la. De l'autre côté de la porte se trouve la reine qui vous demande de vous présenter. Exécutez-vous avant que cette dernière ne demande à ses hommes de vous chasser (le Prophète ne voit pas d'un très bon oeil votre petite incursion). Combattez les soldats mais vous finirez quand même dehors.

Le Prophète décide de vous éliminer mais Sarah et son frère l'imploront pour qu'il change d'avis. Vous vous faites donc éjecter du palais et de cette époque. Vous vous retrouverez ainsi en l'An -65000000 et vos personnages se rappellent d'une porte Noire portant le même symbole que celle du palais se trouvant en 2300 (dans le futur). Allez au portail du Mont Etrange et rendez-vous en 2300. Maintenant que votre collier est capable d'ouvrir toutes les portes noires ainsi que les coffres noirs que vous n'aviez pas ouverts de toute l'aventure, allez le faire. Visitez toutes les époques et ouvrez les coffres à la recherche de trésors.

Scène 16 : Briser le sceau

Vous vous retrouvez donc à la Fin des Temps. Parlez au vieil homme qui vous annonce que vous aurez besoin d'ailes pouvant parcourir librement le Temps. Pour cela, vous devez revenir à l'an 2300 et rejoindre le Dôme du Gardien. Sur place, vous pourrez ouvrir la porte noire grâce au collier. Donc, pour y aller, passez par le Pilier n°2 et allez vers les Ruines n°32. Faites une course contre Johnny ou allez-y à pieds en prenant le chemin de gauche. Vous aurez à combattre jusqu'à trois mutants en même temps. Emparez-vous de l'enregistreur dans le coffre qui est à l'Est. Lorsque vous atteindrez la sortie, allez parler à Johnny. Certains scores vous donneront droit à des bonus comme dix Super-Ethers.

Lorsque vous êtes prêt, sortez des Ruines et passez par les égouts pour rejoindre le Dôme du gardien. Parlez au Gnu et prenez la route du Nord vers la porte Noire. Ouvrez-la grâce au collier puis entrez. Vous vous retrouverez dans une pièce contenant cinq points scintillants. Examinez-les tous pour connaître l'histoire de l'humanité telle que écrite par Gasch ; le Sage de la raison du royaume de Zhyle. Il vous demande à travers ses écrits de battre Lavos et vous offre sa création ; les Ailes Du Temps. Avancez pour atteindre une autre porte noire. Ouvrez-la et admirez enfin "les Ailes du Temps". Allez tout au bout de la pièce et assistez au petit dialogue entre vos amis. Ensuite, essayez de quitter la pièce et vous serez stoppé par le Gnu de tout à l'heure. Il s'avère que cette créature possède l'esprit de Gasch. Il vous demande de nommer la machine (le nom par défaut est Ibis) avant de monter à bord et la mettre en marche.

Vous devez maintenant vous rendre à l'Antiquité (-12 000 avant JC). Une fois sur place, vous déclenchez une cinématique. Après cette petite scène, vous vous retrouverez sur la glace. Allez au Nord-est vers la Caverne des terriens. Escaladez une échelle et prenez à gauche vers la sortie (parlez à tous ceux que vous rencontrerez en cours de route). Franchissez l'entrée de droite pour trouver un marchand. Après avoir fait vos courses, sortez et descendez via une première échelle puis une deuxième. Parlez au petit garçon et allez vers l'entrée Est pour vous reposer.

Ensuite, sortez et descendez à une autre l'échelle pour parler aux habitants et réaliser que le trou mène au Nus du Terraphage. Cette zone relie le Mont du tourment à la surface. Sauvegardez et traversez le passage pour vous retrouver au Sud. Dans le coin droit se trouve une Gélule de force, prenez-la et continuez vers le Nord. Combattez les Terraphages à deux reprises puis montez les escaliers et vous rencontrerez le prochain Boss (Terra-diablotin avec ses deux Terraphages Bleu et Rouge). Le Terra rouge est sensible aux attaques du duo Chrono-Marle (Sabre de glace) tandis que le Bleu est sensible au feu (mais aussi au duo Chrono-Gren). Sachez que si vous abattez les deux acolytes du boss, ce dernier risque de s'enfuir. Que vous le tuiez ou pas, vous remportez le combat. Montez ensuite sur la chaîne qui vous mènera au Mont du tourment.

Scène 17 : Le sage du Mont du tourment

Les créatures de cet endroit vous font gagner de nombreux points de PC que vous les battiez ou qu'ils réussissent à s'enfuir, ne les évitez donc pas. Vous vous trouvez donc dans un endroit brumeux, allez vers le Nord et combattez toutes les créatures. Au bout du chemin, prenez la chaîne qui est à gauche et combattez le rocher qui se trouve devant vous. Ensuite, allez vers le Sud et passez sous le pont. Ouvrez le coffre qui contient un Armet de platine puis revenez sur vos pas jusqu'à l'entrée. Maintenant, tournez à gauche et battez les créatures puis rejoignez la zone suivante en utilisant la chaîne. Allez à gauche pour combattre le rocher puis revenez et prenez le chemin opposé. Avancez jusqu'à un point de sauvegarde et sauvegardez votre progression.

Continuez sur ce chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une chaîne que vous pouvez atteindre, elle est sur votre droite. Ouvrez les deux coffres qui contiennent une Sphère bouclier et une Veste de platine. Maintenant revenez via la chaîne et allez à l'extrême gauche. Prenez le contenu du coffre et retournez à droite jusqu'à une rampe menant à l'étage supérieur. Suivez ce chemin, ouvrez le coffre et prenez à droite deux fois. Descendez vers le point de sauvegarde.

Traversez la chaîne et suivez le chemin jusqu'à la section suivante. Avancez en prenant le contenu des coffres puis utilisez la chaîne pour continuer droit devant vous. Lorsque vous atteindrez un endroit où il faudra choisir entre monter sur une chaîne pour aller en haut ou à droite, ouvrez les deux coffres qui sont à droite et montez. Combattez les créatures en utilisant des attaques puissantes comme foudre². Elle peut vous aider à éliminer tous vos ennemis en même temps (si vous êtes sur le point de mourir, fuyez). Suivez le chemin puis prenez à droite pour ouvrir deux coffres. Revenez et continuez votre chemin jusqu'au point de sauvegarde et la chaîne conduisant à la section suivante. Il existe un boss dans les parages, sauvegardez et utilisez une tente en cas de besoin.

Continuez à avancer et prenez la Toque temporelle et le Méga-éther qui se trouvent dans les deux coffres. Vous escaladerez ensuite une longue chaîne pour vous retrouver tout en haut. Sur place, vous trouverez un grand cristal. Examinez-le et vous déclencherez un combat contre Giga-Gaia. Gardez Gren dans votre équipe et faites en sorte qu'il vous soigne constamment. Utilisez vos attaques en duo pour neutraliser la main gauche avant de passer à la droite et finir avec la tête. Dès que vous l'aurez battu, Bosch sera libre. Ensuite un séisme se déclenche et vous vous retrouverez dans une caverne. Après une petite discussion entre Bosch et Sarah, Dalton surgit et repousse le premier puis assomme Sarah et frappe son petit frère avant de disparaître. Vous décidez donc de détruire le Réceptacle sacré, Bosch vous offre alors un Couteau écarlate qui vous aidera dans votre mission. Quittez la caverne et allez vers le Nord-est pour emprunter la Voie du ciel.

Scène 18 : Là-haut dans le ciel

Allez au nord en direction de la Voie de la terre puis effectuez le même chemin que précédemment pour vous rendre à la deuxième Ile. Allez vers Karaj et visitez le Gnu vendeur de marchandises si vous voulez acheter des armes et autres équipements. Dirigez-vous ensuite vers le Palais de Zhyle pour combattre Dalton. Allez donc vers la porte du centre puis sauvegardez et continuez tout droit devant vous pour retrouver Dalton. Battez-le à l'aide du trio Chrono, Gren et Marle en exécutant des attaques en duo. Faites gaffe à ses ripostes qui divisent vos ponts de HP par deux (vous ne pouvez toutefois pas mourir car il ne peut les réduire que jusqu'à 1). Une fois le combat soldé par votre victoire, votre ennemi s'échappe par un portail dimensionnel. Suivez-le pour vous retrouver au Palais de l'Océan.

Scène 19 : L'appel de Lavos

Palais de l'Océan

Vous vous retrouverez dans une pièce en compagnie de Leon. Dalton et ses acolytes sont devant le Réceptacle sacré lorsque la reine demande d'augmenter la puissance de ce dernier jusqu'à sa limite. Vous allez devoir affronter des créatures aux différentes sensibilités face à vos attaques. Choisissez le trio Chrono, Lucca et Marle pour mettre à mal vos ennemis.

L'éclaireur Jaune-gris est sensible à la foudre

L'éclaireur bleu est sensible à l'eau et à la glace

L'éclaireur rouge est sensible au feu

Djinn & Génie : battez d'abord le Génie avec vos attaques Magiques puis, dès que Djinn perd son bouclier, utilisez vos attaques physiques.

Mage de Zhyle : il risque de vous faire perdre vos compétences pendant le combat (momentanément), essayez donc de l'éliminer en premier (il est sensible à la Magie).

Augure : est sensible aux attaques physiques, ne les attaquez pas lorsqu'ils sont en groupe et utilisez le Coup foudroyant de Chrono et l'Estocade en piqué de Gren pour en venir à bout.

Vous vous retrouvez dans la salle principale, prenez le contenu des deux coffres en battant toutes les créatures puis allez au passage du Sud. Prenez le Sabre Céleste qui se trouve dans le coffre puis sortez. Vous vous retrouverez comme par enchantement dans une pièce différente. Dirigez-vous vers le point bleu et marchez dessus. Combattez les créatures puis sortez par la droite. Maintenant restez sur la gauche et allez vers la porte du Sud (dans le coin). Prenez

l'Onde de Choc dans le coffre puis allez vers le Sud. Avant de continuer, tournez à gauche et longez le mur jusqu'à ce que Chrono s'arrête. C'est là que se trouve un passage qui mène vers un coffre qui contient l'arme Epée démonicide (pour Gren).

Revenez et tournez à droite. Combattez les créatures puis prenez le coffre dans le coin droit, au sud. Il contient l'arme Super Sonic (pour Marle), puis revenez et tournez à droite. Appuyez sur le bouton bleu sur le sol puis continuez vers la droite pour effectuer deux combats. Revenez ensuite à la salle principale et puisque vous en avez fini avec le côté gauche, faites la même chose pour le côté droit ; passez la porte du milieu, combattez les ennemis et prenez le contenu des coffres. Vous sortirez ensuite dans l'étage supérieur, allez donc vers le Sud (dans le coin droit) et effectuez un combat. Arrêtez-vous à mi-chemin pour découvrir un passage et prendre le contenu du coffre qui contient l'arme Bras de Kaiser (pour RoBo) puis sortez et allez à la Salle principale.

Maintenant que vous avez visité toutes les portes, il ne vous reste que le passage du Sud. Revenez à la première pièce et sauvegardez avant de passer à la seconde. Une fois sur place, combattez vos ennemis et descendez les escaliers. Avancez en éliminant toute résistance jusqu'à rencontrer Gran. Il vous révèle qu'une pierre rouge a été transmise de génération en génération depuis des millénaires et qu'elle a servi à créer le pendentif, le réceptacle et le couteau. Il vous demande aussi de vous hâter si vous voulez intercepter la Reine.

Descendez et sauvegardez. Franchissez la porte et éliminez vos ennemis avant de vous rendre auprès du point lumineux. Ce dernier activera un ascenseur qui vous mènera en bas (si vous remontez, vous obtiendrez une Gélule de magie mais vous devrez redescendre à pieds). Allez à droite et entrez dans la prochaine pièce puis activez un interrupteur. Allez ensuite à gauche et faites la même chose avec l'interrupteur. Revenez vers le point lumineux et marchez dessus pour activer un pont. Traversez-le et franchissez la prochaine porte pour trouver un point de sauvegarde. Sauvegardez et franchissez la prochaine porte.

C'est là que vous tomberez sur Dalton. Ce dernier vous envoie deux Golems, éliminez-les et regardez-le s'enfuir. Franchissez ensuite la porte du fond pour retrouver la Reine. Détruisez le Réceptacle et faites face à Lavos. Ce dernier vous bat très facilement avant que Magus ne fasse interruption. Lavos se rue donc sur ce dernier avant d'aspirer Sarah. Une cinématique s'en suit durant laquelle Chrono se sacrifie pour sauver ses amis.

La meilleure équipe pour battre les deux monstres sera composée de Chrono, Lucca et Gren. Vous devez utiliser les Ondes soporifiques de Lucca pour endormir les deux monstres et en attaquer un seul à la fois. Utilisez le Sabre de feu², une technique en duo de Chrono et Lucca pour infliger un max de dégâts.

Après les derniers événements, vous vous retrouvez dans le village des terriens ou un ancien qui vous montre l'emplacement de votre vaisseau avant de vous rendre votre Pendentif. Choisissez vos compagnons de route puis sauvegardez. Visitez la tente du milieu et faites vos achats avant d'aller à la Place du Village. Dirigez-vous ensuite vers le nord avant de vous faire capturer par Dalton.

Scène 20 : Le nouveau roi

A votre réveil, vous vous rendez compte que vous êtes à l'intérieur du Cygne Noir. Vous devez quitter la pièce dans laquelle vous vous retrouver. Sur un des murs de la pièce se trouve un passage qui mène vers les conduits d'air. Traversez ces conduits à la recherche de vos biens. Après avoir visité tous les compartiments et vous être réapproprié les équipements de vos camarades, allez à la recherche des vôtres. Lorsque vous aurez trouvé la pièce qui contient vos objets, franchissez la porte. Dirigez-vous vers l'ouest du vaisseau et faites attention aux tourelles qui vous tirent dessus et disparaissent. Combattez ensuite Golem (un des sbires du Prophète) et éliminez-le. Lorsque vous l'aurez vaincu, Dalton apparaît puis s'échappe à bord de l'Ibis. Vous devrez alors le combattre. Lorsque vous en viendrez à bout, montez à bord de votre appareil et détruisez le Cygne Noir. Eloignez-vous de cet endroit.

En fin de compte, vous atterrirez devant le Village des survivants. Allez à la tente de gauche pour sauvegarder puis visitez celle du milieu pour acheter de nouveaux équipements chez le Gnu. Ensuite, allez à la Place du Village et parlez à tout le monde et particulièrement à la femme qui est près de la plante et qui vous demande si elle devrait plutôt la planter ou la brûler. Conseillez-lui de la planter. Un habitant affirme avoir aperçu une ombre au cap nord. Allez sur place en vous dirigeant vers le nord. Sur place, vous trouverez Magus, vous pouvez le combattre ou pas. Si vous le

combattez, vous gagnez une amulette et si vous le laissez se joindre à votre groupe il vous sera d'une aide inestimable. Allez vers l'Ibis puis montez à bord. Vous apercevrez alors le Palais de l'Océan. Vous pouvez le visiter mais votre niveau actuel ne vous permet pas de progresser très longtemps. Allez plutôt vers la Fin des Temps.

Scène 21 : L'oeuf du temps

Sur place, rendez-vous chez le dieu de la guerre puis allez parler au vieil homme. Allez ensuite vers le pilier pour que l'homme vous rappelle et vous offre Chrono Trigger. Il vous demande de solliciter le créateur des ailes pour qu'il le fasse éclore (il s'agit d'un Œuf du Temps). Allez donc vers le Dôme de Prométhée (An 2300) et de là visitez le Dôme du gardien (vous connaissez le chemin). Lorsque vous y êtes, franchissez la porte noire et prenez la Gélule de magie. Franchissez ensuite une deuxième porte noire pour tomber nez à nez avec le Gnu qui possède l'esprit de Gasch. Ce dernier vous demande d'aller chercher un clone de Chrono (la poupée que vous aviez gagnée au présent dans la tente des horreurs et qui est dans la maison de Chrono). Rapportez donc ce clone et parlez à Gasch. Ce dernier effectue quelques manipulations qui vous aideront dans votre quête. Sortez donc et allez à la Cime de la Mort.

Dirigez-vous vers la poupée n° 1. Suivez son conseil et avancez dès que le vent cesse de souffler pour passer d'un arbre à l'autre. Au bout du troisième arbre, vous verrez une échelle. Utilisez-la pour monter et prenez à droite. Montez à une deuxième échelle et prenez à nouveau à droite. Avancez en éliminant les ennemis jusqu'au croisement. Descendez d'abord pour prendre le contenu du coffre (Bague barrière) puis sauvegardez. Rebroussez chemin et entrez dans la grotte. Vous trouverez un clone de Lavos, éliminez-le. Prenez le contenu du coffre et avancez. Prenez à gauche vers le point lumineux pour ouvrir un passage dans les grottes.

Rebroussez chemin jusqu'à l'endroit du combat contre le clone de Lavos et franchissez la porte. Montez les escaliers et avancez. Franchissez une deuxième porte et affrontez un deuxième clone de Lavos. Battez-le et avancez jusqu'à la poupée n°2. Traversez la plateforme sans tomber (ou vous devrez tout recommencer). Une fois de l'autre côté, descendez et vous trouverez la dernière poupée. Ecoutez le conseil qu'elle vous donne et descendez. Avancez vers la gauche puis descendez et sauvegardez. Remontez ensuite et affrontez le troisième clone de Lavos. Une fois vaincu, déplacez sa carapace vers l'échelle et montez. Prenez le contenu du coffre et montez encore jusqu'au sommet. Regardez la cinématique qui répond à quelques unes des questions que vous vous posiez avant de vous retrouver à la Fin des temps.

Fin Des Temps

Parlez à Hasch, il évoque les trois possibles chemins qui vous permettront de vous rendre auprès de Lavos et le combattre ; vous pouvez utiliser le portail et aller vers l'an 1999 où vous pourrez combattre votre ennemi. Vous pouvez utiliser l'Ibis et vous y rendre aussi. La troisième possibilité consiste à traverser le Songe Obscur (cette dernière possibilité est obligatoire pour débloquer le mode "+").

Parlez ensuite à Gaspar pour qu'il vous énonce les six missions secondaires que vous pouvez effectuer avant de passer à Lavos (vous avez le choix mais vous devriez les faire pour augmenter votre niveau) :

1- Ramenez la forêt à la vie

Cette quête se déroule au Moyen-âge. Il s'agit de la jeune femme (Fiona) à qui vous aviez conseillé de planter l'arbre (dans le cas contraire, vous ne pourrez pas finir cette mission).

2- Le Retour D'Ozzie

Cette quête se déroule aussi au Moyen-âge. Vous devrez visiter la grotte et éliminer de nombreuses créatures avant d'affronter Ozzie et le tuer. En cours de route, vous amasserez des objets très utiles pour votre combat contre Lavos.

3- L'Origine des Machines

Cette quête se déroule en l'an 2300. Vous devez éliminer Cerveau Mère et trois Moniteurs.

4- Les Fils du Soleil

Cette quête commence en l'an 2300. Vous devez transformer la Pierre Obscure en Pierre du Soleil. Visitez les ans 600 puis 1000 (par deux fois) puis revenez à l'an 2300 pour obtenir un Pistolet Miracle et des Lunettes de Soleil.

5- Vengez Sir Cyrus

Cette quête commence en l'an 1000. Voyagez entre les ans 600 et 1000 jusqu'à rencontrer le Lanceur de pierres et obtenir la Pierre Dorée (perso principal : Gren).

6- Le Coquillage Arc-en-ciel

Cette quête se déroule au Moyen-âge. Trouvez le coquillage qui permet à Bosch de créer de nouvelles armes.

Scène 22 : L'heure fatidique

Regardez la cinématique puis frayez-vous un chemin en neutralisant les lasers qui protègent l'entrée. Une fois rentré, La reine fera apparaître Méga Mutant que vous devrez combattre. Battez-le pour poursuivre votre chemin et trouver un point de sauvegarde un peu plus loin. Continuez maintenant à avancer et à battre ou à éviter les monstres que vous allez rencontrer puis continuez vers le nord jusqu'à ce que vous trouviez un tube de lumière. Avancez dessus pour vous faire téléporter ailleurs. Descendez jusqu'au point lumineux qui sert à abaisser une plateforme. Descendez à nouveau et avancez en prenant à droite. Descendez les marches et prenez le contenu du coffre qui se trouve sous les escaliers. Remontez et ouvrez le coffre puis franchissez la porte.

Commencez par monter en ramassant le contenu des coffres que vous trouverez en chemin (essayez de n'en rater aucun). Un peu plus loin, vous trouverez un point de sauvegarde, sauvegardez et avancez. A un certain moment vous arriverez à un endroit où se trouvent deux Gnus, faites vos emplettes et allez vers le mur du fond pour trouver une porte. Franchissez-la et avancez jusqu'au coffre. Prenez son contenu et franchissez la porte qui se trouve à proximité.

Au prochain croisement, descendez (par un des deux chemins) en combattant vos ennemis puis prenez le contenu des coffres. Continuez à avancer jusqu'à trouver un bouton au sol. Marchez dessus pour vous téléporter.

Avancez dans la nouvelle zone et franchissez une première porte. Avancez et prenez à gauche pour saisir le contenu du coffre puis continuez à monter. Prenez à droite et avancez jusqu'à trouver un tournant à gauche. Tournez et saisissez encore des objets dans les deux coffres que vous trouverez, un peu plus loin sur la route. Franchissez la prochaine porte et sauvegardez. Avancez et combattez le Gigamutant. Éliminez-le et franchissez la porte qui est à proximité avant de vous téléporter à nouveau.

Avancez jusqu'au point lumineux et faites monter l'ascenseur. Combattez les créatures qui vous barrent la route puis franchissez la porte. Avancez et franchissez une deuxième porte pour vous retrouver devant quatre panneaux de contrôle. Détruisez-les pour faire apparaître un point de sauvegarde. Sauvegardez votre progression et saisissez la Gélule de rapidité qui se trouve dans le coffre. Prenez à droite et affrontez le Téramutant. Battez-le et saisissez le contenu des deux coffres qui se trouvent dans la zone. Franchissez ensuite la porte et avancez dans ce long couloir jusqu'à vous retrouver devant un clone de Lavos. Éliminez-le et franchissez la porte pour vous retrouver à nouveau devant des panneaux de contrôle. Ils sont au nombre de cinq, détruisez-les pour faire apparaître un point de sauvegarde avant de sauvegarder.

Avancez pour rencontrer la Reine Zhyle. Combattez-la une première fois et sortez vainqueur. Placez Gren dans votre équipe car il sera très efficace lors de ce combat. La Reine n'attaque pas souvent mais ses assauts sont dévastateurs. Restaurez vos points de vie et ripostez jusqu'à en venir à bout.

Dès lors, un combat contre le Réceptacle sacré vous attend. Utilisez la magie car les attaques physiques régénèrent votre ennemi. Gardez Gren dans l'équipe pour les soins et attendez que la machine s'immobilise (un message s'affichera à l'écran) pour effectuer des attaques en tous genres dans le but de provoquer un max de dégâts.

Enfin, vous combattrez la Reine à nouveau mais sous une nouvelle forme. Ce combat est plus dur que le précédent et il vous faudra beaucoup de patience pour venir à bout de votre ennemi. Il existe trois cibles ; la tête du boss ainsi que ses deux mains. Ne visez pas les mains et concentrez toutes vos attaques sur la tête de votre ennemi. Soignez votre équipe à chaque tour et utilisez les attaques physiques pour réduire la barre de vie de la Reine. Lorsque vous l'aurez éliminé, Lavos réapparaît et détruit le Songe Obscur. Il ne vous reste qu'à le combattre.

LAVOS

Pendant la première partie du combat, Lavos prend la forme de plusieurs boss que vous aviez rencontrés au cours de votre voyage. Ces boss sont :

- Dragon d'assaut
- Gardien
- Héclan
- Abomination
- Gran&leon
- Nizbel II
- Magus
- Azara & Tyrannosaure
- Giga Gaia

Référez-vous aux informations déjà invoquées précédemment dans cette solution pour battre chaque ennemi. Vous pouvez vous soigner entre les combats et changer d'équipe. Cette étape est très longue et vous devrez appliquer toutes les techniques que vous aviez déjà apprises pour en sortir vainqueur. Après le combat, un passage apparaît, franchissez-le. Sauvegardez votre progression et reposez-vous.

Avancez ensuite en montant pour affronter une deuxième fois Lavos sous une forme différente.

Choisissez le trio Chrono, Gren et Magus et commencez par infliger des dégâts aux bras de votre ennemi en ignorant la tête. Concentrez-vous ensuite sur celle-ci en restant disposé à soigner les membres de votre équipe après chaque attaque du boss. Lorsque vous l'aurez vaincu, vous passez à la troisième et dernière partie du combat.

La dernière forme de Lavos est composée d'une partie centrale qui est le coeur et de deux appendices qui servent à soigner et à infliger des dégâts. Vous ne pouvez attaquer le coeur (partie de droite) que si vous détruisez un des appendices. A ce moment, le premier devient vulnérable. Utilisez des attaques physiques et oubliez les attaques magiques car elles sont absorbées par Lavos. Après quelque temps, les trois parties sont de retour et vous devrez à nouveau détruire une des parties du milieu ou de gauche pour pouvoir attaquer le coeur. Continuez à suivre cette technique jusqu'à venir à bout de votre ennemi. Félicitations, vous venez de battre Lavos et de finir le jeu. Vous pouvez sauvegarder et éteindre votre console avant de la rallumer pour découvrir que le Mode + est disponible.

Cliffed

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

PERSONNAGES SECRETS

Celeste

Obtenir la deuxième accélération.

Johnny

Obtenir la troisième accélération.

COLLAPSE!

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

MOTS DE PASSE

Si vous battez le deuxième et le troisième boss en mode Quest, vous obtiendrez deux mots de passe permettant de débloquer des récompenses spéciales.

Mot de passe : EINDHOVEN (2ème boss)

Récompense : Nouveau costume pour la version PC.

Mot de passe : DUSSELDORF (3ème boss)

Récompense : 300 pièces extra pour Facebook.

+ D'INFOS

FORUM

TROPHÉES GAME CENTER

Monsters

Finir le premier chapitre

Obtenir les 3 lumières dans chaque niveau du premier chapitre

The Night

Finir le deuxième chapitre

Obtenir les 3 lumières dans chaque niveau du deuxième chapitre

Machine

Finir le troisième chapitre

Obtenir les 3 lumières dans chaque niveau du troisième chapitre

Moonlight

Finir le quatrième chapitre

Obtenir les 3 lumières dans chaque niveau du quatrième chapitre

Firefly

Collecter 90 lumières

Blue Lantern

Collecter 180 lumières

Speedy Racer

Atteindre la vitesse de 500 pixels par seconde sur le sol

The Mighty Bird

Atteindre la vitesse de 1 000 pixels par seconde dans les airs

Rush Hour

Finir n'importe quel niveau en 5 secondes

Fast and Perfect

Finir n'importe quel niveau en 10 secondes et en collectant les 3 lumières

Base Jumper

Tomber hors de l'écran 50 fois

Acupuncture

Tomber sur les épines 50 fois

Feed the Monsters

Se faire manger 50 fois

Spider

Attacher 6 tentacules à la fois

I Hate Tentacles

Taper sur l'oeil des tentacules 200 fois

Cannon Man

Se lancer 100 fois avec le canon

Slingshot Addict

Se lancer 100 fois depuis le lance-pierre

Hammer Head

Détruire 20 blocs

Moonlight

Collecter 240 lumières

Crash Bandicoot Nitro Kart 2

© Activision

+ D'INFOS

FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Crunch

Obtenir 28 points en faisant des missions.

N. Gin

Obtenir 37 points en faisant des missions.

Pura

Obtenir 8 points en faisant des missions.

Ripper Roo

Obtenir 62 points en faisant des missions.

Tiny Tiger

Obtenir 20 points en faisant des missions.

Yaya

Obtenir 52 points en faisant des missions.

TOUS LES KARTS

Kart de Coco

Obtenir 47 points en faisant des missions.

Kart de Cortex

Obtenir 16 points en faisant des missions.

Kart de Crash

Obtenir 4 points en faisant des missions.

Kart de Crunch

Obtenir 32 points en faisant des missions.

Kart de N. Gin

Obtenir 42 points en faisant des missions.

Kart de Nina

Obtenir 72 points en faisant des missions.

Kart de Pura

Obtenir 12 points en faisant des missions.

Kart de Ripper Roo

Obtenir 67 points en faisant des missions.

Kart de Tiny Tiger

Obtenir 24 points en faisant des missions.

Kart de Yaya

Obtenir 57 points en faisant des missions.

Crash Bandicoot Nitro Kart 3D

© Vivendi Universal Games 2008

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

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Pour débloquer la totalité des personnages disponibles dans le jeu, il vous faut récupérer dans chaque course du mode Histoire les 5 lettres jaunes formant le mot C-R-A-S-H.

Crazy Labyrinth

© Soft-Juice 2010

+ D'INFOS

FORUM

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Repérez les six ronds qui apparaissent sur les bords de l'écran du menu principal du jeu. Vous devez les toucher dans l'ordre suivant :

1. En bas à gauche
2. En haut à droite
3. Au milieu à droite
4. En haut à gauche
5. En bas à droite
6. Au milieu à gauche

Si vous vous trompez, vous devrez relancer le jeu.

Cro-Mag Rally

© Pangea Software 2008

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

VÉHICULE INVISIBLE

Lorsque vous roulez sur le circuit du désert, passez sous la tête du sphinx pour voir votre véhicule disparaître. Il ne restera plus que votre ombre.

Crystal Defenders : Vanguard Storm

© Square Enix 2008

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NIVEAU BONUS : LES RUINES DE DELGANTUA

Complétez la totalité des niveaux du jeu sans perdre aucun cristal pour accéder aux Ruines de Delgantua.

Cut the Rope

© Chillingo / Zeptolab 2010

+ D'INFOS

FORUM

📍 EMLACEMENT DES DESSINS CACHÉS

Boîte 1

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

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

Boîte 2

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

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

Boîte 3

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

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

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

Boîte 4

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

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

Boîte 5

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

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

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

Boîte 6

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

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

Boîte 7

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

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

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

Boîte 8

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

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

Boîte 9

Le dessin caché de la boîte 9 de Cut The Rope : Box Outils
Niveau 9-21 : Le dessin est juste en dessous du monstre.

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

Cut the Rope : Experiments

© Chillingo / Zeptolab 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

ALBUM

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

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

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

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

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

Dead Strike

© Psychoz Interactive

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

CHEAT CODES

Allez sur le menu de triche et tapez sur le clavier pour saisir les codes suivants. Vous devrez mettre les premières lettres en minuscule.

iamgod	Invincibilité
idontreload	Munitions infinies
Iwhanttokill	Mort subite
iamfast	Vitesse accélérée
iwhanteverything	Activer tous les codes
iaminvisible	Invisibilité
iwhantmoney	Gagner 3 000 000 000\$
iwhantitems	Tous les objets
iwhantweapons	Toutes les armes

Deathsmiles

© Rising Star Games / Cave 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

COSTUME BLEU POUR TIARA

Terminer le jeu en Novice pour débloquer ce costume.

MUSIQUE ALTERNATIVE

Cliquez sur la petite lumière jaune qui apparaît sur la carte du monde, et faites de même sur les deux suivantes qui vont apparaître. Vous devriez entendre un rire. Une nouvelle musique sera débloquée pour le Stage #? A et le Stage #? B.

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

TOUS LES TITRES

<u>Titres</u>	<u>Bonus Str</u>	<u>Bonus Agl</u>	<u>Niveau requis</u>
Novice	Str+1	Agl+1	5
Aspiring Warrior	Str+3	Agl+3	10
Hero	Str+5	Agl+5	20
Reputed Warrior	Str+7	Agl+7	40
Hercules	Str+9	Agl+9	60
Super Hero	Str+11	Agl+11	80
Legendary Warrior	Str+15	Agl+15	99

Devil May Cry 4 Refrain

© Capcom 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

YAMATO

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

PASSER LES MISSIONS

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

ANIMA MERCURY

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

WING TALISMAN

Terminer le jeu une fois avec le rang A.

FRUIT SÉPHIROTHIQUE

Terminer le jeu une fois avec le rang B.

CORPS RUSALKAN

Terminer le jeu une fois avec le rang C.

DoDonPachi Resurrection

© Cave 2010

+ D'INFOS

FORUM

CHANGER LA MUSIQUE

Terminez le jeu pour avoir la possibilité de changer la musique dans les options.

MUSIQUE ALTERNATIVE DU STAGE 1

DoDonPachi Dai-ondo

En mode Arcade, au stage 1, mettez le jeu en pause et secouez l'iPhone jusqu'à ce que vous entendiez un son.

DoDonPachi Dai-ondo Remix

En mode iPhone, au stage 1, mettez le jeu en pause et secouez l'iPhone jusqu'à ce que vous entendiez un son.

DÉBLOQUER HIBACHI (MODE IPHONE)

Méthode 1

A l'écran de sélection des vaisseaux, appuyez sur Type B, puis faites : A, B, C, A, B, C, B, C, A, B, C, A, C, A, B, C, A, B. Hibachi apparaît alors en bas de l'écran.

Méthode 2

Battez-le durant le jeu pour le débloquent.

Doodle Bowling

© GameResort

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

COMPRENDRE LA PHYSIQUE

Bien que le jeu essaye d'appliquer la physique du monde réel, vous remarquerez au bout de quelques parties qu'elle est différente. Comprendre ce système particulier va vous aider à lancer la boule correctement. La vitesse de votre tir et le spin de la boule sont directement liés à la puissance de l'objet lancé. Plus de spin signifie moins d'énergie et vice versa.

OBTENIR LES DIFFÉRENTES PISTES

Le jeu ne nécessite pas de cheat codes pour déverrouiller les pistes. En faisant de bonnes parties, vous aurez accès aux crédits que vous pourrez utiliser pour débloquent les pistes manquantes. Il y a 13 pistes à déverrouiller dans le jeu (piste de bowling classique, piste sous-marine, volcan, espace et mine abandonnée), toutes jouables en mode Portrait ou Paysage.

Doodle Grub

© Pixowl Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Caporal (10 pts)

Détruire 10 ennemis.

Lieutenant (50 pts)

Détruire 50 ennemis.

Colonel (80 pts)

Détruire 200 ennemis.

Géant (90 pts)

Atteindre une taille de 50.

Délirium (80 pts)

Attraper 10 pièges en une partie.

Miam miam ! (80 pts)

Manger 5 bonus.

Assez pour une bonne tarte (30 pts)

Manger 50 pommes.

Assez pour 20 tartes (80 pts)

Manger 1000 pommes.

Staying alive (20 pts)

Rester en vie avec 15 ennemis.

Guerrier (100 pts)

Remporter un match en multijoueur.

Twitter (80 pts)

Tweeter un score.

Facebook (80 pts)

Poster un score sur Facebook.

Doodle Jump

© Lima Sky 2009

+ D'INFOS

FORUM

+ NIVEAU CACHÉ

Entrez le mot de passe **Bunny** en guise de nom lorsque vous mourez.

+ NOUVELLES SKINS

Entrez les mots de passe suivants en guise de nom lorsque vous mourez.

Ennemis issus de The Creeps

Mot de passe : Creeps

Incarner un insulaire de Pocket God

Mot de passe : Ooga

Thème Halloween

Mot de passe : Boo

Thème Neige

Mot de passe : Snow

+ SUCCÈS

Twitter Connector (10 pts)

Publier un score sur Twitter

Facebook Connector (10 pts)

Poster un score sur Facebook

Spring Shoes Jump (10 pts)

Sauter avec les chaussures à ressort sans tomber

Serial Springer (10 pts)

Sauter sur 3 ressorts à la suite

Super Serial Springer (20 pts)

Sauter sur 5 ressorts à la suite

Monster Bouncer (10 pts)

Sauter sur 10 monstres en une partie

Super Monster Bouncer (20 pts)

Sauter sur 30 monstres en une partie

Conflict Avoider (10 pts)

Saute à côté de 10 monstres en une partie

Super Conflict Avoider (20 pts)

Saute à côté de 30 monstres en une partie

Sharp Shooter (10 pts)

Tirer sur 5 monstres à la suite sans louper

Super Sharp Shooter (20 pts)

Tirer sur 10 monstres à la suite sans louper

Propellerhead (10 pts)

Utiliser 3 propellerhats (casquettes à hélices) en une partie

Jetpack Rider (20 pts)

Utiliser 3 jetpacks en une partie

Old-fashioned Jumper (20 pts)

Sauter à côté de 3 jetpacks sans les attraper

UFO abduction survivor (10 pts)

Echapper à un enlèvement d'OVNI

INCARNER BUNNY

Entrez le mot de passe suivant en guise de nom lorsque vous mourez : **E.B.** (ou : **HOP**).

TUTO : LES PLATES-FORMES

Pour les débutants, voici comment connaître les fonctions des différentes plates-formes du jeu :

- Plate-forme verte : Plate-forme de base, elle n'a aucune fonction particulière.
- Plate-forme marron : Une fois dessus, elle se casse et disparaît.
- Plate-forme bleue : Plate-forme qui bouge, elle va de gauche à droite (ou de droite à gauche).
- Plate-forme jaune : Elle n'a rien de particulier mise à part qu'elle devient rouge au bout d'un certain temps, et elle disparaît ensuite.
- Plate-forme blanche : Une fois dessus, elle disparaît.
- Plate-forme jaune qui bouge : Une fois dessus, elle change d'un seul coup de place.
- Plate-forme bleue avec des flèches : Avec l'écran tactile, on peut déplacer cette plate-forme, mais une fois dessus, elle devient verte et on ne peut plus la déplacer.

Ces plates-formes concernent uniquement le niveau de base, d'autres couleurs interviennent dans les niveaux supérieurs !

LES OBJETS PERMETTANT DE GAGNER PLUS DE POINTS

Voici la liste des objets qui permettent d'aller plus haut (donc de gagner plus de points) :

- Le ressort : Si vous vous appuyez dessus, cela va vous faire aller plus loin, vous sauterez comme un ressort !
- La paire de ressorts : Même effet, sauf que l'effet dure plus longtemps.
- L'hélice : Touchez l'hélice pour qu'elle vous transporte.
- La petite fusée : De même que l'hélice, sauf que c'est une fusée, donc elle vous conduira plus haut.
- Trampoline : Mettez votre bonhomme dessus et vous sauterez comme sur un vrai trampoline.

LE MENU "STORE"

Le menu Store est disponible pour les niveaux "Fantômes" et "Ninja".

- Pour le niveau fantôme : 10 équipements à débloquer en ayant des bonbons dans ce niveau.
- Pour le niveau ninja : 8 équipements à débloquer en ayant des petits objets ronds dans ce niveau.

Doom Classic

© id Software 2009

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

CHEAT CODES

Cliquez sur l'écran avec quatre doigts en même temps pour ouvrir la console et entrez les codes suivants. Vous devez appuyer sur la touche Retour entre chaque code.

"god" Invincibilité

"give" Toutes les armes

Doom II RPG

© id Software

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MODE DEBUG

En cours de partie, mettez le jeu en pause et cliquez aux endroits suivants dans cet ordre précis : en haut à gauche, en haut à droite, en bas à gauche, en bas à droite, en bas à gauche et en bas à droite. Vous accéderez alors au mode Debug et pourrez activer les codes de triche.

DragonVale

© Backflip Studios 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[TOUS LES DRAGONS](#)

Plant

Type : plant
Breeding : aucun
Habitat : Plant
Market : 100 GC
Vente : 50 GC

Earth

Type : earth
Breeding : aucun
Habitat : Earth
Market : 75 GC
vente : 50 GC

Fire

Type : fire
Breeding : aucun
Habitat : fire
Market : 500 GC
vente : 250 GC

Cold

Type : cold
Breeding : aucun
Habitat : cold
Market : 30,000 GC
de vente : 15,000 GC

Lightning

Type : lightning
Breeding : aucun
Habitat : lightning
Market : 75,000 GC
vente : 37,500 GC

Water

Type : water
Breeding : aucun

Habitat : water
Market : 500,000 GC
vente : 250,000 GC

Tree

Type : plant, earth
Breeding : plant + earth
Habitat : plant, earth
Market : 25 gems
vente : 5,000 GC

Poison

Type : plant, fire
Breeding : plant + fire
Habitat : plant, fire
Market : 25 gems
vente : 5,000 GC

Flower

Type : fire, plant
Breeding : fire + plant
Habitat : fire, plant
Market : 25 gems
vente : 5,000 GC

Moss

Type : earth, plant
Breeding : earth + plant
Habitat : earth, plant
Market : 25 gems
vente : 5,000 GC

Lava

Type : fire, earth
Breeding : fire + earth
Habitat : fire, earth
Market : 25 gems
vente : 5,000 GC

Mountain

Type : cold, earth
Breeding : cold + earth
Habitat : cold, earth
Market : 50 gems
vente : 50,000 GC

Scorch

Type : fire, lightning

Breeding : fire + lightning
Habitat : fire, lightning
Market : 100 gems
vente : 100,000 GC

Quake

Type : earth, lightning
Breeding : earth + lightning
Habitat : fire, lightning
Market : 100 gems
vente : 100,000 GC

Frostfire

Type : Cold, Fire
Breeding : cold + firefly
Habitat : cold, fire
Market : 100 gems
vente : rien

Storm

Type : lightning, cold
Breeding : lightning + cold
Habitat : lightning, cold
Market : 100 gems
vente : 100,000 GC

Firefly

Type : fire, lightning
Breeding : fire + lightning
Habitat : fire, lightning
Market : 100 gems
vente : 100,000 GC

Crystal

Type : lightning, earth
Breeding : lightning + earth
Habitat : lightning, earth
Market : 100 gems
vente : 100,000 GC

Blue Fire

Type : fire, cold
Breeding : fire + storm
Habitat : fire, cold
Market : 100 gems
vente : 500,000 DC

Ice

Type : cold, water
Breeding : cold + water
Habitat : cold, water
Market : 250 gems
vente : 250,000 GC

Iceberg

type : water, cold
Breeding : ice + water
Habitat : water, cold
Market : 250 gems
vente : 250,000 GC

Seaweed

Type : water, plant
Breeding : water + plant
Habitat : water, plant
Market : 250 gems
vente : 250,000 GC

Mud

Type : earth, water
Breeding : earth + water
Habitat : earth, water
Market : 250 gems
vente : 250,000 GC

Swamp

Type : plant, water
Breeding : plant + water
Habitat : plant, water Market : 250 gems
vente : 250,000 GC

Panlong

Type : water, earth, fire, air
Breeding : mud + blazing
Habitat : water, earth, fire, air
Market : 500 gems
vente : 1,000,000 GC

Air

Type : air
Breeding : fire + water
Habitat : air
Market : 500 gems
vente : 500,000 GC

Sandstorm

Type : air, earth
Breeding : air + tree
Habitat : air, earth
Market : 1,000 gems
vente : 500,000 GC

Snow

Type : cold, air
Breeding : cold + air
Habitat : cold, air
Market : 1,000 gems
vente : 1,000,000 GC

Sonic

Type : air, lightning
Breeding : air + lightning
Habitat : air, lightning
Market : 1,000 gems
vente : 1,000,000 GC

Fog

Type : water, air
Breeding : water + air
Habitat : water, air Market : 1,000 gems
vente : 1,000,000 GC

Blazing

Type : air, fire
Breeding : air + fire
Habitat : air, fire
Market : 1,000 gems
vente : 1,000,000 GC

Willow

Type : air, plant
Breeding : air + plant
Habitat : air, plant
Market : 1,000 gems
vente : 1,000,000 GC

Draw Something

© OMGPOP 2012

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

OBTENIR DES PALETTES DE COULEURS RAPIDEMENT

Pour obtenir des palettes de couleurs rapidement, économisez des pièces pour acheter des bombes. Avec ces dernières, vous pourrez choisir des thèmes avec des mots qui vous rapporteront jusqu'à 9 pièces, contrairement aux thèmes de base qui ne font gagner que jusqu'à 3 pièces. Avec un plus grand nombre de pièces obtenu, vous pourrez acheter des palettes de couleurs.

Eden - World Builder

© Kingly Software 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

AVOIR UN MONDE PLAT

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

ETRE PLUS RAPIDE À LA CONSTRUCTION

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

GRIMPER RAPIDEMENT

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

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

GAGNER DU TEMPS

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

Espgaluda II

© Cave 2010

+ D'INFOS

FORUM

📌 CHOIX DU NIVEAU

Vous devez terminer le jeu pour avoir la possibilité de choisir votre niveau de départ.

Fieldrunners

© Subatomic Studios 2008

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MODE ENDLESS

Terminez chaque map en mode Classic pour la débloquent en mode Endless.

PERSONNALISER SON EMBLÈME

Terminez les trois campagnes du royaume de Carrone pour pouvoir customiser la couleur et le symbole de votre blason.

Final Fantasy

© Square Enix 2010

+ D'INFOS

FORUM

ZONES SECRÈTES

"Earthgift Shrine"

Vaincre Lich dans la caverne de la terre.

"Hellfire Chasm"

Vaincre Marilith au Mt. Gulg.

"Lifespring Grotto"

Vaincre Kraken dans le temple englouti.

"Whisperwind Cove"

Vaincre Tiamat dans la forteresse volante.

"Labyrinth of Time"

Vaincre Lich, Marilith, Kraken et Tiamat, puis aller au temple de Chaos.

Final Fantasy : All The Bravest

© Square Enix / BitGroove 2013

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

AVOIR 40 COMBATTANTS À LA FOIS

Pour avoir jusqu'à 40 unités au lieu de 32 en combat, vous devez publier vos scores sur les réseaux sociaux.

Final Fantasy III

© Square Enix / Squaresoft 2011

+ D'INFOS

FORUM

🔓 DÉVERROUILLER LES PORTES

Lorsque vous vous retrouvez bloqué devant une porte verrouillée, le seul moyen de l'ouvrir consiste normalement à utiliser une Clé Magique. Toutefois, vous pouvez également placer un voleur en tête de votre équipe pour pouvoir passer sans utiliser de clé. Cette astuce pourra vous éviter des allers-retours au manoir de Goldor.

🔓 LES INVOCATIONS

Chocobo, Shiva, Ifrit, Ramuh, Titan

Les 5 premières invocations peuvent être achetées dans le village de Leprit, au nord-ouest de Salonia, peu après avoir obtenu le job de Conjurateur.

Leviathan

Après avoir récupéré l'airship Invincible, volez par-dessus le petit rocher pour accéder au lac où l'on aperçoit l'ombre de Leviathan. Ce lac se trouve à l'ouest, sur la première carte.

Bahamut

Après avoir récupéré l'airship Invincible, volez par-dessus les deux petits rochers pour atteindre la grotte de Bahamut. Celle-ci se trouve au sud-est sur la première carte.

Odin

Avec le Nautilus, plongez sous les flots au sud-est de la grande cité de Salonia pour trouver les catacombes gardées par Odin (2ème carte).

🔓 CHÂTEAU DE SALONIA

Le seul moyen de pénétrer à l'intérieur du château, après avoir perdu l'airship et une fois que le prince Allus est avec vous, est de changer tous vos personnages en Dragoon Knight. Vous trouverez l'équipement adéquat dans la tour de la cité nord-est et dans l'armurerie de cette même cité. Une fois à l'intérieur, vous devrez livrer bataille contre Garuda, un boss assez difficile à battre étant donné que la puissance de ses attaques vous empêche de survivre plus de quelques secondes. Le moyen le plus facile pour le vaincre est d'effectuer uniquement des "jump" pour échapper à certains de ses assauts. En achetant quelques Wind Spear dans le magasin au nord-est et en équipant deux armes par personnage, vous pourrez le vaincre en seulement deux tours. Au pire, vous pouvez leveler dans les environs pour améliorer les jobs de vos personnages.

RISTOURNE DANS LES MAGASINS

Vous pouvez payer la plupart des items moins cher en les achetant par lots. Observez l'évolution du total, et vous verrez que le vendeur vous fera une réduction à partir d'un certain nombre d'articles.

Final Fantasy Tactics : The War of the Lions

© Square Enix 2011

+ D'INFOS

FORUM

📌 VAINCRE GAFGARION

Pour ce boss facilement, dépouillez-le de tout son équipement avant le combat, puis transformez-le en prêtre ou en tout autre créature faible.

📌 TROUVER DES ARMES PUISSANTES

Dirigez-vous vers le Deep Dungeon pour trouver une zone de combats aléatoires, et enchaînez les batailles jusqu'à ce que vous vous retrouviez face à des ninjas. Éliminez rapidement tous les ninjas jusqu'à ce qu'il ne reste que la fille, et attendez qu'elle vous lance une arme. Si tous vos personnages possèdent la compétence Catch, vous pourrez récupérer l'arme. Répétez cette astuce pour obtenir différentes armes.

📌 RÉCUPÉRER FACILEMENT DES OBJETS

Lorsqu'un personnage puissant, comme Gafgarion rejoint votre groupe, modifiez sa classe afin de récupérer ses armes et tous ses objets.

📌 PLUS DE JOB POINTS

Assurez-vous de posséder dans votre équipe un mediator avec la Talk Skill Threaten ainsi qu'un Monk. Allez faire un combat dans les plaines Mandalia pour rencontrer un chocobo. Ne tuez pas l'oiseau, mais débarrassez-vous des ennemis qui l'entourent. Faites un threaten plusieurs fois et frappez-le jusqu'à ce qu'il soit en situation critique. Il se soignera et ira dans un coin. Placez les deux personnages dont vous voulez augmenter les JP à côté de l'oiseau pour le coincer et placez le Monk en diagonale du chocobo à l'horizontale de vos deux personnages. Avec vos persos, frappez le chocobo, il se soignera pour se redonner de la vie. S'il vous frappe, soignez vous à votre tour avec le Monk. Si vous êtes proche de tuer le chocobo, passez votre tour pour ne rien faire. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez obtenu le nombre de JP souhaité.

TROUVER CLOUD

Dans le chapitre 4, avant d'aller à Orbonne Monastery, rendez-vous au bar de Zeltennia et choisissez d'écouter la rumeur au sujet de l'île maudite (Cursed Island). Allez à Zarghidas Trade City et achetez une fleur à Aerith puis allez à Goug Machine City. Entrez dans le bar de Goland Coal City et écoutez la rumeur du fantôme de Colliery (Ghost of Colliery). Allez ensuite à Lesalia Imperial Capital. Beowulf se joindra à votre équipe. Retournez à Goland Coal City et combattez quatre fois. Lorsque vous sauvegardez le Holy Dragon, faites en sorte qu'il vous rejoigne et vous obtiendrez un objet appelé "Zodiac Stone". Retournez une nouvelle fois à Goug Machine City et un géant de fer sortira de la boule. Battez-le dans le temple de Nelveska pour recevoir la seconde pierre du zodiaque. Revenez à Goug Machine City. La deuxième pierre activera la machine qui invoque Cloud. Assurez-vous d'être dans l'histoire après la dispute entre Dycedarg et Adramelk à Igros Castle. Rendez-vous à Zarghidas et protégez Cloud du groupe de voleurs. Ce personnage mythique de l'univers FF, rejoindra alors votre équipe. Il débutera en tant que Soldier d'un niveau assez faible. Pour le rendre puissant, il vous faudra obtenir la matière Blade. Elle lui permettra d'utiliser ses Limit Breaks. Cette matière se trouve au sommet du volcan Berubenia. Utilisez la capacité de Chemist "Item Find" pour atteindre le sommet.

PERSONNAGES CACHÉS

Vous devez avoir Mustadio dans votre groupe pour débloquent ces personnages durant le chapitre 4 en remplissant les conditions indiquées.

Beowulf

Lisez les rumeurs à Goland, allez à Lesalia, puis acceptez d'accompagner Beowulf à Goland. Il vous rejoindra définitivement après une série de batailles.

Biblos

Il vous rejoindra lorsque vous aurez traversé les 10 étages de Deep Dungeon.

Cloud

Allez à Goug après avoir rendu forme humaine à Reis, pour voir Cloud s'enfuir vers Zarghidas. Terminez Igros, puis rendez-vous à Zardigas et remportez le combat.

Dragon Reis

Accompagnez Beowulf à Goland Coal City. Reis sera sauvé durant la dernière bataille.

Human Reis

Lisez les rumeurs à Zeltennia, achetez une fleur à Zarghidas, et retournez à Goug. Remportez la nouvelle bataille à Zeltennia pour que Reis prenne forme humaine et vous rejoigne.

Worker 8

Après avoir sauvé Reis à Goland, revenez à Goug Machine City pour que Worker 8 vous rejoigne.

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

Football Pinball

© Mobility Games

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

MINI-JEUX

Pour débloquer un mini-jeu, vous devez d'abord obtenir un high score dans une partie normale. Entrez alors l'un des codes suivants en guise de nom pour débloquer le mini-jeu correspondant.

iamapervert Mini-jeu : Touchdown

kickmyball Mini-jeu : Field Goal

Frogatto & Friends

© Lost Pixel

+ D'INFOS

FORUM

📌 TRICHER À FORT MICA (MONDE DU RECLUS)

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

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

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

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

📌 LES CAPSULES DE SANTÉ

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

Mission : Chercher la fourmi dorée !

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

Mission : Eliminer les fourmis dans la cave de Nene !

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

La caverne cachée

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

SECRET : LA CAVERNE ÉTOILÉE

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

SOLUTION COMPLÈTE

1 - Grotte de Frogatto et alentours

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

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

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

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

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

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

évident ou parle de lui-même.

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

2 - Maison du Reclus et alentours

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

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

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

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

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

juste devant.

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

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

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

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

3 - Village de la crevasse et alentours

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

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

Toujours dans le "Village de la crevasse", sauvegardez votre partie avec la cabine se trouvant au début du niveau. Ensuite, il suffit d'aller à droite jusqu'à la maison, le chemin parle de lui-même. Entrez-y, et un mercenaire puissant de Milgram tente d'assassiner un vieil homme pour lui prendre son argent. Vous vous en doutez, il va falloir le battre. Il n'y a pas trois mille moyens de le battre : il suffit de lui sauter dessus une bonne paire de fois. Le plus dur reste d'éviter ses

attaques puissantes, et sa vitesse est considérable. Sa barre de vie est en bas de l'écran, vous pouvez constater en direct les dommages que vous lui faites subir. Une fois l'ennemi battu, l'Ancien vous ouvre un portail pour continuer l'aventure en guise de remerciement. Passez-y.

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

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

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

4 - Forêt des mauvais pressentiments et alentours

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

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

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

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

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

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

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

votre partie. Allez ensuite tout simplement à droite pour sortir du niveau.

5 - Bon bosquet et alentours

Dans "Bon bosquet", avancez à droite, grimpez aux branches, allez à gauche en montant. Quelques pièces se trouvent sur une falaise. Prenez désormais la droite. L'oiseau que vous avez croisé lors de vos aventures précédentes est de retour. Il vous indique le chemin à suivre pour aller au château de Milgram. Avancez, et droit devant vous se trouve le téléporteur pour aller à la map du monde. Un peu plus loin, descendez et continuez tout droit, car pour aller en bas il vous faut une clef. Reprenez vos vies avec la fontaine, puis grimpez aux branches pour pouvoir continuer. Une fois sur la falaise en hauteur, prenez la grande pièce. Un peu plus bas, actionnez le levier avec un coup de langue pour que le transporteur se mette à bouger. Servez-vous de lui pour atteindre l'autre côté. Là, montez aux arbres afin de récupérer la clef argentée. Revenez en arrière, au petit pont de bois. Ici, faites-vous tomber, et allez à droite. Ouvrez la serrure, puis entrez dans la grotte.

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

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

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

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

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

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

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

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

Vous voilà à la "Mine d'insectes". Avancez tout droit, montez avec l'ascenseur, sauvegardez votre partie, et placez-vous sur les transporteurs. Ne tombez pas dans le liquide vert. Montez avec les ascenseurs, allez à droite, et sautez sur le

ressort pour qu'il vous amène au rocher en hauteur. Avalez la clef rouge puis allez à droite, traversez le mur qui est un passage secret. Laissez-vous tomber du pont pour récupérer trois pièces et une capsule de vie dans l'eau. Faites de même pour le pont d'à côté, il y a une grande pièce.

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

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

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

6 - Château de Milgram et alentours

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

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

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

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

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

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

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

Fruit Ninja

© Halfbrick 2010

+ D'INFOS

FORUM

📌 RÉCOMPENSES DE LA VERSION HD

Sabres

Couteau papillon

Réaliser un combo avec une fraise 40 fois.

Lame disco

Trancher 50 bananes.

Lame de feu

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

Lame de glace

Trancher 20 bananes gelées en mode Arcade.

Mr. Sparkle

Echouer au mode Classic avec un score de 42.

Old Glory

Echouer au mode Classic avec un score de 50.

Pixel Love

Suivre Halfbrick Studios sur Facebook ou Twitter.

Arrière-plans

Fruit Ninja

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

Great Wave

Trancher 150 pastèques.

I Heart Sensei

Lire 3 conseils du Sensei (perdre 3 fois).

Yin Yang

Trancher 75 fruits de la passion.

Ghost Trick : Détective Fantôme

© Capcom 2012

+ D'INFOS

FORUM

BASE DE DONNÉES

Après avoir terminé le jeu, vous pouvez accéder à la base de donnée en cliquant sur l'icône située dans le coin supérieur gauche, à l'écran titre. Vous pourrez consulter les informations des profils de tous les personnages et leur évolution au fil du jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : 7:02 PM

Le jeu commence avec une scène de meurtre et la victime c'est vous même! Transformé en fantôme, vous devez sauver la vie de la jeune demoiselle à votre gauche. Celle-ci a un fusil à pompe pointé sur elle. Lisez bien les instructions affichées à l'écran (en bas) pour apprendre à vous déplacer et à manipuler les objets. Tapez sur l'âme (en forme de flamme bleue) se trouvant dans votre cadavre, tout en maintenant appuyé et glissez-la vers le noyau bleu à droite qui est en fait une barrière. Continuez la discussion avec Ray (dont vous allez faire connaissance plus tard) ensuite tapez rapidement sur la touche Tour affichée en bas à droite de l'écran, la barrière se lève brusquement. Mais ce n'est pas fini, la fille a encore l'arme pointée sur elle. Dès que vous revenez en mode fantôme, glissez, comme tout à l'heure, votre âme vers la guitare à droite puis tapez sur Tour. La fille gagne quelques pas en avant, mais le tueur est toujours derrière elle. Ici, il ne vous reste que votre cadavre dont vous pouvez prendre possession mais lorsque vous tapez sur Tour, il ne se passe rien. En effet vous ne pouvez manipuler que les objets inanimés. Ray vous demande de déplacer le plan pour suivre ce qu'il se passe avec la fillette, tapez sur l'écran tactile et glissez votre doigt à gauche.

Après la cinématique vous rencontrerez enfin Ray, vous parlerez un peu puis vous allez passer à l'action. Tapez sur la bulle de pensée en haut de l'écran et lisez les instructions, un nouveau bouton vous sera accessible : Fantôme. Ce dernier vous permet d'entrer dans le monde des morts, et ainsi prendre en possession les objets inanimés. Passez en mode fantôme et prenez possession de la portière, du panneau de signalisation et enfin du lit pliant en haut. Vous trouvez affichées sur l'écran supérieur les actions que vous pouvez faire avec les objets en possession. Retournez au monde réel en appuyant sur Retour en bas à gauche ensuite tapez sur Tour. Une fois le lit déplié, revenez au monde des fantômes et possédez la lampe, une petite scène se lance. Tapez sur Fantôme et possédez le cadavre de la demoiselle pour lancer une nouvelle scène et apprendre un nouveau pouvoir : Remonter le temps. Appuyez sur ce bouton.

Vous revenez alors 4 minutes avant que la fille ne meurt. Passez en mode fantôme et glissez vers la lampe. Faites attention au temps affiché sur l'écran supérieur, vous devez réagir rapidement. Ray vous aide à atteindre le mannequin en haut, glissez ensuite vers le pneu à droite puis revenez au temps réel et tapez sur Tour. Le mannequin sera soulevé, possédez-le puis passez au réfrigérateur et faites votre Tour. Un mixeur va ressortir et il vous sera indiqué que le temps passe. Tapez encore sur Tour pour fermer la porte du réfrigérateur puis possédez le mannequin ensuite le mixeur. Ici vous devez effectuer vos " tours " dans le bon timing pour atteindre le niveau supérieur (en fait, si vous activez un objet puis que vous passez en mode fantôme à l'instant même, tout s'arrêtera ainsi vous pouvez profiter de ce laps de temps pour circuler librement) ; d'abord mettez en marche le mixeur, ensuite glissez vers le ventilateur en passant par le drapeau et enfin mettez-le en marche et dépêchez-vous de revenir au drapeau qui sera hissé par le mixeur.

Maintenant prenez contrôle du vélo en haut et tapez sur Tour quand vous atteindrez les guidons. Il s'affiche alors " Destin Modifié ". Un nouveau pouvoir s'ajoute, celui de refaire la dernière étape au cas où vous échouez dans votre mission. En effet, il suffit de taper sur le bouton se trouvant au coin supérieur, à droite de l'écran. Descendez maintenant vers les pédales et faites votre Tour, le vélo avance un peu. Atteignez le levier en haut à gauche en passant par les guidons et baissez-le, la grosse boule changera alors de place. Dépliez l'échelle en bas pour arriver au lampadaire puis à la pince qui détient le boulet de démolition, tapez donc sur Tour pour finir une fois pour toutes avec cet assassin.

Après la cinématique, un nouveau bouton vous sera accessible : le Récapitulatif, il vous donne un résumé de ce qu'il vient de se passer et vous permet de sauvegarder. Maintenant prenez le contrôle des guidons et déplacez le vélo, ouvrez ensuite le parapluie, en bas. Tapez sur la bulle affichée au-dessus de la fille, elle emportera le parapluie et descendra. Appuyez sur la nouvelle bulle pour que la jeune demoiselle ressorte un mémo de votre veste, passez en mode fantôme et essayez de le lire. Le téléphone va sonner, lorsque la fille décroche, possédez-le pour finir ce chapitre.

Chapitre 2 : 7:31 PM

Maintenant, vous êtes dans une salle luxueuse et en possession du téléphone. Dès que vous aurez accès aux commandes, tapez sur Fantôme et glissez vers le dossier qui est entre les mains du méchant sourcilleux. Appuyez sur la bulle qui s'affiche en haut puis tapez sur Tour, votre ennemi va donc ranger le dossier dans un coffre secret. Passez en mode fantôme et glissez vers la lampe à droite puis vers le projecteur en haut. Mettez-le en marche. Après avoir lu la discussion entre le méchant sourcilleux et son serviteur, tapez sur Fantôme et observez le noyau bleu en bas du tableau roulant. Vous devez trouver le bon timing pour y glisser. Mettez en marche le projecteur puis, tout de suite après, tapez sur Fantôme et vous trouverez le noyau juste en dessous de vous, possédez-le. Une fois en bas, passez en mode fantôme et possédez le tableau de commande à votre droite ensuite actionnez-le. Le téléphone sera à nouveau sur la table, vous pouvez ainsi quitter la pièce en le possédant. Votre ennemi va recevoir un nouvel appel de la part de Tengo qui est dans l'appartement de Lynne, glissez vers le tableau puis vers le téléphone enfin faites votre Tour.

Vous voilà dans l'appartement de Lynne où se trouvent un petit chien mort, un autre tueur et une fillette attachée à droite. Entrez en mode fantôme et allez vers le chien mort en passant par la petite porte en bas, faites connaissance et remontez dans le temps. Observez bien la scène et surtout les mouvements de Kamila. Quand vous reprenez le contrôle du jeu, remontez vers le parapluie pliant et attendez un peu. Lorsque Kamila essaie de prendre le casque rouge et risque de le faire tomber, appuyez à ce moment sur Tour pour allonger le parapluie ainsi vous vous débarrasserez du machin rouge et il s'affiche " Destin Modifié ". Kamila va donc ramener le chariot, possédez-le et faites votre Tour pour le déplacer. Ne laissez personne secouer le bol de beignets, ni vous ni Kamila, car vous n'avez qu'une seule chance pour accomplir votre mission. Tapez sur Fantôme et montez vers l'étoile en haut à droite, faites-la jouer.

Kamila va venir l'arrêter et accidentellement, elle va faire tomber une boule rouge. Vous remarquerez en haut à droite une décoration de Noël, il s'agit d'un moyen qui vous permet d'aller du côté droit. Attendez qu'elle se rapproche de vous puis tapez Fantôme et possédez-la. Retournez au monde des vivants et au moment où vous serez au-dessus de lampadaire, passez en mode fantôme et possédez la porte sous la télévision en passant par le lampadaire. Ouvrez-la et la balle rouge sera projetée sous le canapé. Lisez la discussion en tapant sur la bulle en haut. Maintenant refaites la même procédure appliquée sur la balle rouge avec le beignet ; revenez au bol, faites-le secouer puis projetez le beignet qui tombe sous le canapé au moment où la souris essaie de le manger (il faut être assez rapide et surtout avec la décoration de Noël tournante).

Après avoir sauvé Kamila, on vous affichera " Destin évité ". Revenez donc au chariot et allez au noyau jaune de Missile. Discutez un peu puis faites déplacer le chariot, possédez le bol ensuite le téléphone. Après la cinématique, revenez au chariot et faites-le déplacer du côté droit. Montez vers la décoration de Noël et faites-la tourner plus rapidement. Vous remontez un peu plus en haut ainsi vous pouvez atteindre le loquet au plafond, ouvrez-le pour faire tomber la boîte à musique. Redescendez vers l'étoile (n'oubliez pas de diminuer la vitesse de la décoration de Noël) et faites-la jouer pour que la jeune demoiselle s'aperçoive de la présence de la boîte.

Chapitre 3 : 8:04 PM

Votre situation est maintenant un peu délicate car le téléphone, votre seul moyen de sortir de cette pièce, est endommagé. Possédez la télécommande que Kamila a laissée sur le canapé et utilisez-la pour ouvrir la télévision.

Missile commence à aboyer ce qui rend la voisine folle. Montez vers l'étoile et activez-la pour produire plus de bruit. Affolée, cette dernière va faire tomber le tableau à droite et laisse sa bouteille près du mur. Ainsi sera votre trajectoire : étoile, porte, lampadaire, tableau et enfin la bouteille.

Vous êtes maintenant dans l'appartement de la voisine, à un certain moment la dame viendra chercher le dictionnaire qui est sous l'étagère mais elle n'arrive pas à le voir. Avant qu'elle n'atteigne l'armoire, ouvrez le loquet tout en haut puis basculez l'oiseau buveur juste en dessous pour pousser la souris. Faites tourner le moulin à droite (ainsi la dame se penchera pour voir la souris) puis placez-vous dans le dictionnaire (en bas) et vous serez transporté près de la table. Si vous êtes curieux, glissez le plan à droite et suivez la conversation entre la femme et sa fille.

Lorsqu'elle regagne sa place, éteignez la lampe qui est sur la table. La dame fera surement une faute de frappe, préparez vous à posséder le papier dès qu'elle le froisse pour le transformer en boule. Vous serez donc projeté dans la poubelle, possédez-la. Vous devez l'ouvrir et dès que la boule de papier sera en air, tapez sur Fantôme et utilisez cette dernière comme passage vers le téléphone. Deux numéros s'ajoutent à votre annuaire mais celui qui vous intéresse le plus est celui de la décharge.

Après avoir effectué la discussion avec Ray, tapez sur la bulle entre les deux détectives puis approchez-vous du médecin pour pouvoir l'entendre. Utilisez le parapluie, le plot, le panneau de signalisation et enfin la portière. Maintenant une drôle de personne arrive, il s'agit de l'inspecteur Cabanela, possédez le téléphone lorsque ce dernier l'utilise. Vous obtenez donc un nouveau numéro, celui du parc. Dès que l'inspecteur part, regagnez la portière et écoutez ce que disent les deux détectives et le médecin. L'arme du crime sera donc par terre, examinez-la. Juste après, le téléphone sonne, magnez-vous pour le posséder et ainsi apprendre un nouveau numéro. Tapez sur Tour et allez au bureau du gardien.

Chapitre 4 : 8:23 PM

Pour la deuxième fois, Lynne est morte et vous devez la sauver ! Entrez en contact avec elle en passant par le téléphone, la lampe de bureau, le carnet (à droite), la sacoche du médecin (en bas), le moteur juste en dessous et enfin le cadavre de Lynne. Vous allez avoir une discussion dans laquelle vous pouvez poser quelques questions. Peu importe l'ordre que vous choisissiez, les réponses sont les même. Maintenant revenez dans le temps, observez bien la scène et passez à l'action. Dès que vous commencez, passez par le moteur (en bas) vers l'escabeau (ne le déplacez pas) et attendez l'arrivée du policier. Possédez maintenant le carnet en haut, la lampe de bureau puis le téléphone, ainsi vous obtenez un nouveau numéro mais n'y allez pas. Dès que l'on vous affiche " Tour ! ", possédez la lampe de bureau et faites-la pivoter ensuite montez au noyau bleu juste au dessus et allumez-la. Le policier va donc apercevoir le carnet rose et donc appelez sur le champ le détective. Il s'agit de votre seule chance de sortir. Possédez alors le téléphone et tapez Y aller.

Vous voilà dans la décharge, vous aurez une brève conversation avec Ray qui vous indique que le tir venait d'en haut. Vous commencez, encore une fois, une course contre la montre. Vous devez atteindre la partie supérieure avant l'inspecteur Cabanela, il s'agit de la même trajectoire que le chapitre 1 mais avec quelques modifications ; passez du téléphone au parapluie, plot, panneau de signalisation, portière, Sissel (votre cadavre), Ray (lampe de bureau) et enfin le lit pliant que vous devez replier. Ensuite vient la petite énigme du drapeau ; activez le ventilateur, allez ensuite au mixeur et activez-le puis revenez rapidement au drapeau. Ici vous comprendrez l'importance du timing mentionné précédemment. Si vous arrivez après l'inspecteur, bien évidemment vous ratez l'occasion de vous faire transporter à la partie droite. Une fois le drapeau hissé, passez au projecteur en haut et attendez que Cabanela prenne son vélo et dès qu'il s'approche tapez sur Fantôme et possédez les pédales.

Avant tout, il faut que vous remarquiez qu'il existe trois projecteurs, mais vous ne pouvez en allumer que deux en même temps. Possédez rapidement la porte arrière de la voiture et ainsi le tueur fera son apparition. Ouvrez la portière pour vous rapprocher un peu du troisième projecteur, vous pouvez ainsi allumer ce dernier. Le tueur sera gêné par la lumière, il changera de place. Revenez à la porte arrière et fermez-la. Attendez l'arrivée du policier pour posséder sa matraque. Il vous emportera près d'une autre voiture de police, où vous attend le tueur. A ce moment, vous ne devez surtout pas toucher à ce deuxième projecteur sinon votre mission sera allongée et deviendra plus difficile à accomplir avant le temps imparti. Allumez plutôt le gyrophare de la voiture. Un nouveau policier apparaît et représentera un nouveau moyen de transport vers le premier projecteur. Il ne vous reste qu'à l'éteindre pour pouvoir allumer le deuxième

sans que le troisième ne s'éteigne.

Une fois que le deuxième projecteur allumé, utilisez le nouveau policier pour aller à l'extrémité gauche et ainsi localiser la nouvelle cachette du tueur. Possédez le premier projecteur et ne l'allumez pas, levez ensuite la barrière. Passez au parapluie et surtout ne l'ouvrez pas, possédez plutôt la palette de caisse et enfin le crochet. Baissez-le pour finir une fois pour toutes avec le meurtrier. Vous pouvez maintenant ouvrir le parapluie pour descendre. Vous devez atteindre le téléphone de la décharge pour avoir des nouvelles sur Lynne, votre trajectoire sera donc : le mixeur, le drapeau, le lit pliant, le panneau de signalisation, le plot, l'autre parapluie et enfin le téléphone. Vous aurez une brève conversation avec Ray, tapez ensuite sur Tour et allez au bureau du gardien.

Chapitre 5 : 8:34 PM

Allez à l'escabeau et faites-le déplacer en passant par la bouilloire et le carnet. Tapez ensuite sur la bulle affichée au-dessus du détective. Déplacez l'escabeau à nouveau pour que le policier le suive puis faites pivoter la lampe de bureau et allumez-la. Le policier s'aperçoit du carnet et le détective utilisera le téléphone pour appeler le numéro enregistré dans le mémo de Lynne. Déplacez-vous vers l'appareil pour entendre la conversation ensuite tapez sur Tour pour aller à cette adresse.

Vous êtes maintenant dans la prison, attendez que le gardien attache un mémo au mur ensuite utilisez-le pour examiner le moniteur qui est en haut. Revenez au mémo et libérez-le ensuite tapez sur la bulle affichée au-dessus du second gardien. Vous serez projeté dans la poubelle et le premier gardien va recevoir un appel de Lynne. Possédez le téléphone et écoutez la discussion. Vous obtiendrez un nouveau numéro, tapez sur Tour et visitez cette adresse.

Vous voilà au sous sol du bureau du gardien, vous trouverez Lynne morte une troisième fois ! Après le déroulement de la scène, passez du téléphone à la lanterne puis au cadavre de Lynne et remontez le temps. Attendez que Mr Pigeonneau s'approche de vous pour glisser dans la lanterne puis vers le téléphone. Attendez encore l'appel du policier. Tapez ensuite sur Y aller, vous serez transporté vers le haut. Dépêchez-vous de fermer le bec bouilloire, après un instant, le policier va le mettre à terre. Profitez de l'occasion pour posséder le moteur en bas ensuite la balle. Attendez que Lynne active le ventilateur pour effectuer quelques actions mais en vitesse ; dès que la balle touche le bol en bas, entrez en mode fantôme et passez au gâteau factice puis ouvrez la trappe en dessous. Rapidement, avant que la balle ne tombe de la table, allez à la boîte à outils en haut à gauche. A l'instant où la balle sera en air, tapez sur Tour. Il s'affiche alors " Destin évité " et vous aurez une discussion avec Lynne. De retour au présent, allez vers le noyau orange de la fillette. Posez-lui les trois questions dans n'importe quel ordre puis tapez sur " retour " pour terminer.

Chapitre 6 : 9:03 PM

Remontez en utilisant le treuil, le moteur, l'escabeau, la bouilloire et enfin le téléphone. Tapez sur la bulle affichée puis sur Tour. Allez à la prison intitulée " Hommes en uniformes ". Vous trouverez deux mémos accrochés, libérez-les pour que le second gardien en lise le contenu. Bailey va alors accrocher une troisième feuille, lorsque vous la libérerez, glissez vers le levier d'urgence sous la table à droite avant que le second gardien ne transforme la feuille en boule et la projette dans la poubelle. Tapez donc sur la bulle qui s'affiche en haut, ce mémo parle du prisonnier que l'on cherche dans la cellule D99. Le second gardien va terminer alors sa pyramide de cartes et placera le verre au sommet. Actionnez le levier pour l'atteindre.

Passez maintenant du verre à pied au moniteur puis à la caméra et enfin au bouton (en bas). Appuyez sur ce dernier et lorsque la porte atteint le milieu de sa trajectoire, tapez sur Fantôme et utilisez le poigner pour aller à la guitare électrique. Faites votre Tour pour l'examiner, vous serez emporté dans la cellule du jeune guitariste. Dès que vous reprenez le contrôle du jeu, possédez le tableau noir en haut à droite. Vous remarquerez que vous avez oublié comment lire. Passez donc aux toilettes, au téléphone interne à droite puis au bouton d'alerte en haut. Activez-le et observez la réaction des prisonniers en déplaçant l'écran. Refaites la même action et dépêchez-vous de posséder la feuille avec la marque grand X, dans la cellule du jeune rockeur.

Vous serez jeté dans les conduits de la toilette puis repêché dans une autre cellule, celle de l'amateur de curry. Vous remarquerez que ce dernier essaie de s'évader, mais grâce à l'alerte, il revient à sa cellule et jette la feuille à la poubelle. C'est ici que vous passez à l'action, possédez la toilette, la cloche puis le tableau noir et examinez-le.

Revenez à la cloche et sonnez pour que le gros se réveille et tienne la cuillère. Pressez-vous de la posséder en passant par le tableau noir et le lustre (en haut). Attendez l'amateur jusqu'à ce qu'il lèche la cuillère et qu'il tende la main en bas, ainsi vous pouvez atteindre la couchette (à gauche). Allez au téléphone à l'extérieur puis aux toilettes de gauche pour trouver votre prisonnier barbu. Ouvrez le cadre à gauche puis examinez la coupure de journal en haut. Utilisez ensuite le lustre pour arriver au tableau noir. L'emploi du temps de ce prisonnier est en effet vide, rebroussez donc chemin vers le cadre et fermez-le.

Après la cinématique, continuez votre chemin vers le téléphone à l'extérieur et utilisez-le pour aller à la salle des gardiens. Tapez sur les bulles affichées ensuite appelez le dernier numéro que vous venez d'obtenir. Ecoutez la discussion entre l'inspecteur et le chef de la section d'enquête spéciale. Dès que vous aurez le contrôle, dépliez l'antenne (en haut). Glissez vers l'alarme à droite puis le haut parleur et enfin l'écran et déroulez-le. Vous vous rapprochez de la télécommande, utilisez-la pour connaître votre tueur. Après le déroulement des événements, le détective va utiliser le téléphone. Rebroussez chemin pour localiser l'endroit du point X.

Chapitre 7 : 10:05 PM

Vous commencez ce chapitre par une nouvelle scène désastreuse ; tapez sur la bulle affichée en haut, faites rouler la roue en bas ensuite, si c'est nécessaire, vous pouvez lire vos pensées. Vous trouverez alors le cadavre de la jeune rousse, caché derrière le grand morceau de viande. Posez-lui quelques questions au cours de votre petite discussion. Remontez le temps pour la sauver, pour la quatrième fois. Utilisez le cadavre de la fillette pour atteindre le menu puis la cloche. Vous remarquerez que si vous examinez le panneau, Lynne vous informe qu'à chaque fois vous sonnez trois fois de suite la cloche, la serveuse amène avec elle de l'eau.

Demandez alors de l'eau et, à ce moment, accrochez-vous à la carafe puis rapidement au chariot. Examinez la valise et tapez sur la bulle, une discussion se déroule entre les deux clients (en haut). Sonnez la cloche en haut à droite et surtout ne tapez pas sur la bulle. Servez-vous plutôt du porte-bouteilles pour verser l'alcool dans le verre ainsi le casser puis dirigez-vous vers la valise lorsque le serveur place un nouveau verre. Attendez que l'on vous ramène à gauche puis tapez sur la bulle. Passez au vase puis au lustre et ne faites osciller ce dernier que lorsque l'os se rapproche après l'accident. Vous pouvez donc vous y accrocher, lorsque le grand machin pivote. A l'instant où Lynne va mourir, possédez le gyrophare en bas puis passez au fantôme du chauffeur et remontez le temps.

Vous voilà dans la camionnette du détective, passez au gyrophare puis au levier du siège et attendez que l'homme jette les jumelles. Inclinez le siège puis remontez-le, passez directement au gyrophare et allumez-le avant que le détective ne reçoive l'appel. Une fois les jumelles entre ses mains, possédez-les. Utilisez le téléphone pour retourner au restaurant, plus précisément à la cuisine. Montez vers le t-shirt en haut et déplacez-le à droite. Retournez à l'interrupteur (à gauche) et attendez que la serveuse l'allume. A ce moment, éteignez-le et allez à la toque du cuistot en passant par le téléphone, le t-shirt, la marmite et la bouilloire (inutile de la faire secouer). Lorsque la toque sera baissée, possédez la pédale. Le cuistot va déposer une nouvelle poule et la serveuse va réactiver l'interrupteur. Profitez de cette occasion pour appuyer sur la pédale et ainsi échanger les deux poulets. Le destin sera évité, rebroussez donc chemin vers le téléphone pour rejoindre Lynne au buffet. Sonnez la cloche trois fois et dès que la serveuse se rapproche de vous, possédez la carafe pour atteindre le menu à gauche. Allez discutez avec Lynne et posez-lui les questions, dans n'importe quel ordre.

Chapitre 8 : 10:55 PM

Vous êtes dans le bureau des uniformes à la possession du téléphone, utilisez-le pour aller à la salle d'exécution en appelant la détention spéciale dans les numéros de poste. Passez par le levier, le tableau électrique, l'éclairage de secours (en haut) et le lustre. Possédez une goutte d'eau dès sa création et attendez qu'elle atteigne le seau. Allez à la boîte à outils (à gauche) et ouvrez-la pour faire tomber l'objet qui permet au policier de trouver sa clef et réparer le générateur. Revenez au seau puis passez à la sphère de mise à la terre tournante lorsqu'elle s'approche de vous, même chose pour la gouttelette d'eau. Il faut choisir le bon moment pour la posséder (lorsqu'elle se crée).

Revenez rapidement au tableau électrique et utilisez-le puis passez au levier et tapez sur les bulles. Quand le policier va régler le bout de la chaise, baissez le levier. Une fois l'homme est à vos côtés, tapez vite sur Fantôme et allez vers sa clef, en bas. Attendez-le jusqu'à ce qu'il regagne sa place puis possédez le seau, comme avec l'autre goutte d'eau.

Attendez le bon moment où les deux gouttelettes soient proches du seau de sorte que vous puissiez atteindre l'une d'elles. Possédez l'isolant de tête et basculez-le, faites basculer le chariot aussi puis retournez à l'isolant de tête pour atteindre le téléphone. Possédez le vase et parlez au détective Jowd puis remontez le temps.

Vous êtes toujours lié au cadavre du détective à barbe, allez au téléphone et tapez Rester ici. Restez attaché au téléphone jusqu'à ce que le policier reçoive un appel. Tapez maintenant sur y aller. Atteignez la toilette du rockeur ensuite le mémo en bas. Dépliez-le pour que le destin soit modifié. Une fois dans la poubelle, accédez aux toilettes puis sonnez la cloche. De cette manière, le prisonnier apporte sa cuillère. A ce moment là, accrochez-vous à la cuillère jusqu'à ce que l'homme la lance. Passez donc à la couchette puis au téléphone interne ensuite aux toilettes du détective. Allez à la poubelle en passant par le cadre, la serviette et la bouteille. Quand Jowd termine le poulet et dirige la serviette vers la poubelle, ouvrez cette dernière. Possédez-la rapidement et attendez que l'homme la jette dans les toilettes. Lorsque l'amateur de curry vous amène en haut, accrochez-vous à la cuillère. Une fois en bas, possédez le distributeur d'alimentation, le lustre, l'éclairage de secours, le tableau électrique et le levier. Baissez-le et la chaise sera détruite donc le destin sera évité.

Chapitre 9 : 11:13 PM

Vous avez empêché l'exécution du détective Jowd, votre mission consiste maintenant à aider ce prisonnier à s'enfuir de la prison. Rebroussez donc chemin (vers l'amateur de curry), allez ensuite vers le cadre en passant par la couchette, le téléphone interne et les toilettes. Ouvrez donc le cadre pour atteindre la bouteille puis la couchette. Parlez au détective et posez-lui quelques questions dans n'importe quel ordre. Une nouvelle touche vous sera accessible, celle qui fait appel au détective. Maintenant retournez à la couchette du prisonnier C74, déplacez l'écran à gauche de sorte à pouvoir voir le détective et le policier. Quand ce dernier tourne à gauche, touchez le signe de Jowd pour qu'il vous rejoigne.

Attendez que le deuxième policier s'approche de vous et accrochez-vous rapidement au gilet pare-balles. Le policier va vous emmener aux escaliers, lorsqu'il s'approche du troisième policier et avant qu'il ne descende, accrochez-vous au gilet pare-balles de l'autre policier caché en haut. Passez dans ce cas à la valve puis au mécanisme de la trappe (celle en haut), ouvrez-la et attendez que l'un des agents remonte les escaliers. Possédez alors son gilet et attendez sa chute. Accompagnez-le jusqu'aux escaliers. Quand vous serez au premier étage près de la canette vide, possédez-la puis passez au tableau de distribution. Faites appel au détective mais seulement lorsque les deux policiers seront en haut (pour les éviter). Rebroussez chemin jusqu'à la valve et attendez que la situation des deux policiers soit la suivante ; il faut que celui qui tombe doit être en haut et que celui qui fait la patrouille entre les deux étages soit en bas (mais aussi orienté vers la gauche). Tapez alors l'icône de Jowd.

Quand l'homme à barbe est enfin en haut, fermez le mécanisme de la trappe. Allez alors à la valve qui se trouve à gauche, refaites l'appel et montez à la poubelle puis aux toilettes. Attendez donc le policier venant de droite pour vous accrocher à son gilet, il vous guidera vers la couchette à laquelle vous devrez accéder rapidement. Allez donc jusqu'au mécanisme de la trappe en passant par le téléphone interne, les toilettes, les mémos et la guitare. Ouvrez le mécanisme puis possédez la batterie et faites-la jouer. Lorsque le policier tombe, revenez au mécanisme (le plus élevé) et tapez sur l'icône de Jowd pour qu'il vous rejoigne encore une fois. Fermez la trappe, possédez la batterie puis la couchette et faites appel au détective (veillez à ce que les policiers n'aperçoivent pas Jowd).

Repartez vers la batterie, la guitare, les mémos, les toilettes et enfin le téléphone interne. Faites votre appel à la salle des gardiens puis effectuez un appel à l'extérieur, vers le nouveau numéro. Parlez au détective et posez-lui les questions dans l'ordre que vous choisirez.

Chapitre 10 : 11:41 PM

Vous voilà dans le bureau du ministre de la justice, passez du téléphone aux documents et enfin au noyau du Lynne. Parlez-lui puis passez au fantôme du ministre de la justice et remontez le temps. Allez au téléphone et tapez " Rester ici ", possédez alors le drapeau en passant par la carafe d'eau. Attendez que ministre fasse une crise cardiaque, projette le flacon de médicaments et essaye d'attraper la carafe, juste avant qu'elle ne tombe, agitez le drapeau. Revenez très rapidement à la carafe d'eau et lorsque l'homme lève sa main pour boire, allez rapidement au ventilateur du plafond. Une fois le destin modifié, faites augmenter l'intensité du ventilateur et dès que la feuille s'approche de vous, possédez-la.

Allez au flacon de médicaments et levez le bras gauche de l'armure. Passez à la corbeille suspendue puis au support du tableau. Enlevez-le et rebroussez chemin jusqu'à baisser le bras de l'armure. Fermez le rideau pour passer de l'autre côté et levez le bras droit de l'autre armure. Faites d'abord tourner le support du globe terrestre ensuite tournez le globe pour que l'urne tombe. Allez au deuxième support de tableau et enlevez-le. Retournez au globe terrestre et faites-le tourner encore une fois. Ouvrez le rideau, levez le bras de l'armure qui se trouve à gauche, tournez la corbeille suspendue et faites-la osciller. Repassez au globe terrestre puis à l'épée et donnez un coup en utilisant ce dernier et le destin sera évité.

Donnez un coup d'épée pour que Lynne vienne vous parler, elle vous transporte avec elle mais vous restez encore à distance du ministre de la justice. Reparlez-lui et tapez sur la bulle. Allez maintenant au téléphone et appelez le nouveau numéro, en bas de la liste.

Chapitre 11 : 12:10 AM

Vous êtes dans la planque des ravisseurs où la fille du ministre est censée être kidnappée. Passez du téléphone à la chandelle et faites-la brûler plus intensément. Allez à la décoration (en haut, à droite) et balancez-la. Elle sera accrochée au ventilateur, passez donc au moteur qui est en haut et augmentez l'intensité. Rebroussez chemin jusqu'à la chandelle et possédez la porte du bas. Ouvrez-la et revenez à la décoration attachée au ventilateur. Passez à travers les décorations de droite et baissez le store. Possédez la caisse en bas, la poupée sur la table à gauche, la balle et la toupie perpétuelle.

Tirez le cône à serpentins qui se trouve sous la table puis celui qui se trouve en haut à gauche. Rebroussez chemin vers la chandelle et brûlez-la plus fort. Allez rapidement au moteur et augmentez son intensité. Possédez le candélabre à droite en passant par les décorations et le store. Penchez-le et passez à la toupie (en bas) pour la faire tourner. Ainsi, vous pouvez ouvrir la valise en passant par l'horloge de la cheminée. Passez par le livre ensuite parlez à Kamila et posez-lui quelques questions.

Chapitre 12 : 12:25 AM

Dans ce chapitre vous n'allez pas faire grand-chose. Vous vous trouvez dans le bureau du ministre de la justice, tapez sur la bulle et parlez au ministre ensuite à Lynne et enfin au détective Jowd. Tapez sur la bulle et reprenez le détective Jowd, allez vers le téléphone et appelez l'appartement de la romancière.

Chapitre 13 : 12:51 AM

Vous êtes cette fois dans l'appartement de la romancière, allez au briquet à droite et allumez-le. Passez maintenant du briquet au loquet en passant par la poubelle, la lampe, le balancier et l'horloge. Ouvrez-le puis faites sonner l'horloge, retournez au loquet et tournez la valve à gauche. Allez au treuil puis au toquet qui se trouve à gauche, ouvrez-le et passez au dictionnaire puis au levier en bas et tournez-le. La romancière va retourner le levier mais avant qu'elle ne regagne sa place et quand elle sera juste sous le lustre (au milieu plus précisément) tournez encore une fois le levier. Elle sera donc coincée, tournez-le encore et revenez au lustre pour en augmenter l'intensité. De cette façon, la queue de la souris s'allume et elle sera attachée à l'horloge. Rejoignez-la et balancez le balancier plus fort. Retournez au téléphone en passant par la lampe (en bas), la poubelle et le briquet.

Parlez au ministre de la justice et posez-lui toutes les questions. Appelez le parc Tamsik pour rejoindre la petite rousse.

Chapitre 14 : 01:28 AM

Dans le parc Tamsik, possédez le prospectus, la caisse de livraison, la toque et enfin la balançoire. Balancez-la plus fort et allez au ballon de basket en bas. Faites tourner le globe-cage mobile puis possédez rapidement le ballon de basket. Une fois proche de l'autre attraction, possédez le tape-cul et balancez-le puis allez à la balle de base-ball. Parlez ensuite à Lynne en passant par le pneu et dirigez-vous vers le cadavre pour remonter le temps. Passez à la petite pelle (à gauche) puis à l'autre flamme et tapez sur Parler. Atteignez le noyau de la mascotte et reliez-le à celui de la feuille (à droite), appuyez donc sur Echanger.

Maintenant, vous pouvez contrôler l'âme de Sissel ou de Missile. Vous pouvez choisir l'un des deux en appuyant sur la nouvelle icône, au milieu en bas de l'écran. Commencez par Sissel, allez au baril et ouvrez le couvercle de la benne de droite enfin balancez le tape-cul. Utilisez la balle pour passer à l'autre tape-cul (celui sur la partie gauche). Incarnez ensuite Missile, faites le même chemin puis échangez la balle de base-ball avec le ballon de basket. Reprenez le corps de Sissel et possédez la balle. Attendez que le gardien du parc s'accroche au globe-cage mobile, atteignez ce dernier et faites-le tourner.

Allez à la botte (en haut) et possédez les prospectus volants puis secouez la lettre d'amour et passez au troisième prospectus, à gauche. Fermez le parapluie puis ouvrez-le. Prenez le contrôle de l'âme de Missile, possédez le pneu et attendez que le gardien saute sur le tape-cul. Echangez, à cet instant, la balle de base-ball se trouvant en haut dans le parapluie avec le pneu. Allez donc vers le ballon de rugby à gauche et attendez que la mascotte s'échange avec la feuille. Ainsi vous pouvez échanger le ballon de rugby avec la mascotte, le destin sera évité.

Parlez à Lynne puis au gardien du parc et posez-lui certaines questions. Une fois dans le bureau du ministre de la justice, posez quelques questions au détective Jowd.

Chapitre 15 : 02:55 AM

Parlez au détective Cabanela et remontez le temps. Passez au téléphone puis à la bouilloire (à droite) et attendez que l'homme en rouge la fasse tomber. Possédez rapidement le treuil en bas et déplacez-le. Ouvrez la boîte à outils à droite, possédez la toupie ensuite l'âme de l'homme et remontez le temps. Examinez l'instrument de mesure et tapez sur toutes les bulles. Attendez qu'une voix vous adresse la parole (lorsque Sissel active la toupie). Cherchez sa source rapidement en déplaçant l'écran vers le bas et à droite. Le destin sera modifié, tapez vite sur Fantôme et prenez le contrôle de Missile. Possédez la toupie perpétuelle en haut, le gâteau factice à droite, le couvercle de la poubelle en bas et les vieux journaux, juste à côté. Echangez ces derniers par les vieux magazines, remplacez maintenant le couvercle de la poubelle qui vient de tomber avec le pneu et allez vers la trappe. Revenez au mode normal et, lorsque le couvercle retombe, échangez-le avec la trappe qui se trouve en haut (quand il sera totalement en équilibre).

Dépêchez-vous de passer de l'instrument de mesure vers le treuil puis le moteur. Attendez que la bouilloire tombe pour aller précipitamment vers la lampe de bureau. Faites-la pivoter rapidement mais seulement lorsque l'homme en rouge tourne à droite. Passez vite au casque et secouez-le avant que ce criminel ne se retourne à gauche. Passez au contrôle du chien et amenez-le au livre qui se trouve tout en haut. Attendez maintenant que l'homme revive et, en contrôlant Sissel, déplacez rapidement l'escabeau. Allez vers le bonnet en haut et secouez-le. Déplacez encore une fois l'escabeau et prenez le contrôle de Missile. Vous pouvez échanger alors le livre et le bonnet. Attendez maintenant que l'homme en rouge tire sur le détective Cabanela et, à cet instant, échangez le bonnet avec la balle du pistolet et le destin sera évité. Parlez au détective ensuite au gardien et posez-leur des questions.

Chapitre 16 : 4:19 AM

Parlez à Missile qui se trouve juste en dessous, votre but pour le moment est d'atteindre le téléphone avant qu'il n'arrête de sonner. Prenez contrôle de Missile et échangez le ballon de basket juste en bas par la balle de base-ball à gauche. Utilisez cette dernière pour que Sissel atteigne l'éclairage de secours (celui à droite). Re-contrôlez Missile et échangez cette fois la balle de base-ball avec le ballon de basket (à droite). Ainsi Sissel peut atteindre facilement le téléphone. Tapez donc sur Y aller.

Parlez à la jeune demoiselle puis allez au moniteur en bas. Possédez la poignée et faites-la tourner. Discutez ensuite avec Lynne et remontez le temps. Observez bien la scène ; lorsque Kamila pointe son arme vers Lynne, utilisez-la pour posséder la poignée. Allez maintenant au moniteur puis au téléphone. Sur place, se trouvent deux autres poignées, une à gauche et une à droite. Tournez d'abord celle de gauche puis celle de droite pour décrocher le téléphone. Possédez-le et tapez Y aller. Le destin sera modifié et vous gagnerez plus de temps.

Tournez ensuite la valve à gauche. Possédez la poubelle en bas et dès que vous l'ouvrirez, passez au ballon de basket (en haut). Lorsque vous serez en hauteur, passez à l'éclairage de secours ensuite à la capsule et attendez un peu. Vous serez transporté en haut, possédez alors le levier (à droite) et baissez-le rapidement. Dépêchez-vous de passer au missile (en bas), après le lancement vous serez dedans. Arrêtez les deux gyroscopes au bon timing, lorsque les

deux grands blocs noirs seront en haut, ainsi la souris disparaîtra. Utilisez enfin le joint au milieu pour sécuriser le missile, le destin sera évité.

Vous devez rejoindre Lynne, pour cela il faut utiliser le démarreur, en bas. Une fois la machine en marche, passez par le mécanisme en bas mais il faut que vous vous dépêchiez avant que tout ne s'arrête. Allumez la torche en haut pour que Lynne vous aperçoive et vous emporte avec elle. Passez ensuite à l'éclairage de secours à droite puis tournez la poignée en haut. Possédez le gant (en haut), la boîte à fusible (à droite) puis baissez l'interrupteur. Revenez à la torche et allumez-la à nouveau. La situation s'aggrave ; attendez que Lynne rapproche la torche de l'eau pour vous glisser vers le démarreur (à droite). Prenez le contrôle de Missile et échangez les ventilateurs de sorte que le plus grand soit dans le mécanisme du bas et que le plus petit (que vous trouverez au dessus du mécanisme) soit dans le mécanisme du haut.

Utilisez enfin le démarreur en chargeant Sissel de cette tâche. Redémarrez la machine pour que vous puissiez rejoindre Lynne. Maintenant vient le tour de Missile, échangez l'emplacement des canalisations de sorte que la vapeur ne constitue plus un obstacle pour la jeune détective (mettez la canalisation qui fait jaillir plus de vapeur juste au dessus de Lynne et fermez la valve à côté avec Sissel). Une fois que la jeune rousse est de l'autre côté, utilisez Sissel pour déplacer le crochet tout en haut. Faites remonter la demoiselle puis essayez d'ouvrir la porte.

Chapitre 17 : 5:10 AM

Posez les questions et, après la cinématique, utilisez le tableau de commande (en haut). Possédez rapidement le bras mécanique et attendez qu'il se soulève pour passer au téléphone. Appelez et allez à la salle des torpilles. Baissez l'interrupteur juste au dessus, parlez à Missile pour pouvoir emprunter ses pouvoirs. Echangez alors les deux interrupteurs et activez celui de gauche. Possédez enfin la torpille. Parlez au détective Jowd, posez-lui les questions et remontez le temps. Prenez possession ensuite de l'enveloppe (le cadavre de Yomiel). Remontez encore une fois le temps.

Dernier chapitre : 5:26 PM

Attendez que la fillette soit kidnappée pour pouvoir posséder ses écouteurs. Augmentez alors leur volume. Passez ensuite à la patate douce cuite qui vient de tomber et secouez le panier (à gauche). Ici vous devez agir vite, lorsque la patate douce passe devant la buse (en bas), aspergez et lorsqu'elle atteint le milieu de sa trajectoire, tapez sur Fantôme et utilisez-la pour atteindre la buse d'en haut. Maintenant prenez le contrôle de Missile et possédez la patate flottante. Demandez à Sissel d'asperger plus haut, ainsi Missile pourra échanger cette patate avec la mascotte. Ensuite, échangez cette dernière avec le verre du lampadaire (à droite). Attendez tranquillement la chute de la météorite ensuite échangez la balle avec la demi-patate cuite en bas. Suivez enfin les instructions dictées par Yomiel pour finir. Félicitations ! Vous venez de venir à bout de Ghost Trick.

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

NOUVEAUX KARTS

Pour pouvoir modifier l'apparence de vos karts, vous devez obtenir un score A sur toutes les courses.

NOUVEAUX CIRCUITS

Circuit de 1998

Remporter la course C sur le circuit oval.

Circuit de 2000

Remporter la course C sur le circuit de 1998.

Circuit de 2003

Remporter la course C sur le circuit de 2000.

Circuit de 2010

Remporter la course C sur le circuit de 2003.

Circuit 8

Remporter la course C sur le circuit de 2010.

Grand Theft Auto : Chinatown Wars

© Rockstar Games 2010

+ D'INFOS

FORUM

TROPHÉES PERSONNELS

Réaliser certaines actions vous permet de gagner des trophées qui sont ensuite entreposés sur l'étagère dans votre appartement.

Bang incrusté

Offert par les Rastas du Bling pour services rendus en livrant des antidépresseurs

Clé incrustée

Posséder les 21 planques de la ville.

Coffre fort en argent

Réalisez un profit d'au moins 2000 \$.

Cuillère en bois

Réalisez une perte d'au moins 500 \$.

Jumelles dorées

Trouver 40 dealers de drogue.

Malette en titane

Trouver les 80 dealers.

Pilulier de diamant

Offert par les Psycho Teuffeurs pour une contribution a leurs deals d'hallucinogènes.

Seringue de platine

Achetez de l'héroïne.

📌 RÉCOMPENSES

Réduction au magasin Ammu-nation

Obtenir des médailles d'or pour toutes les armes au Gun-Club.

Médaille d'or

Atteindre un score de 10 000 ou plus pour chaque arme.

Immunité au feu

Obtenir l'or au mini-jeu Fire Truck.

Gilet pare-balles amélioré

Terminer les 5 missions de police sans réparer le véhicule, et obtenir la médaille d'or.

Sprint infini

Terminer 5 missions ambulances.

Régénération de santé

Réussir toutes les missions de livraison de nouilles en obtenant l'or.

Sac de livraison amélioré

Réussir toutes les missions de livraison du courrier en obtenant l'or.

📌 TOUS LES VÉHICULES

Une fois débloqués, tous ces véhicules deviennent disponibles chez Boabo.

500 XLR8

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses Algonquin.

Banshee

Terminer la mission "Weapons of Mass Destruction".

Bulldozer

Terminer la mission "Conterfeit Gangster".

Cityscape

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses en contre-la-montre.

Cognoscetti

Terminer la mission "Grave Situation".

Comet

Terminer la mission "Jackin Chan".

Coquette

Terminer la mission "Raw Deal".

Formula R

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses de Street Race.

Go-Kart

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses de Go-Kart en contre-la-montre.

Hearse

Terminer la mission "Wheelman".

Hellenbach

Terminer la mission "Bomb Disposal".

Infernus

Terminer la mission "Cash & Burn".

Limo

Terminer toutes les missions de Guy.

MK GT9

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses de Broker et Dukes.

NRG 900

Terminer la mission "Wheelman".

Patriot

Terminer la mission "Wheelman".

Resolution X

Terminer la mission "Pimp His Ride".

Rhino

Terminer toutes les missions du scénario.

Sabre GT

Terminer la mission "Operation Northwood".

Style SR

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses de Bohan.

📌 TAXI PARE-BALLES

Si vous réussissez à déposer 15 personnes à la suite avant la fin du temps imparti, tous les taxis deviendront insensibles aux balles lorsque vous serez dedans.

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Missions principales

Les missions de Kenny

Survis au kidnapping

Note : Cette solution a été rédigée à partir de la version DS. La progression est la même sur PSP et iPhone mais les indications de touches peuvent différer.

Après la longue cinématique, touchez l'écran tactile pour briser la vitre de la voiture et sortir. Nagez ensuite jusqu'au point jaune sur votre radar. Avancez ensuite vers la voiture et montez. Utilisez le tournevis (avec le stylet) pour faire démarrer la bagnole. Votre destination est le restaurant de votre oncle Kenny. Suivez donc l'itinéraire indiqué en jaune sur votre GPS. Une fois sur place, entrez dans le restaurant et parlez à votre oncle.

Après la conversation, quittez le restaurant et dirigez-vous vers votre appartement. Familiarisez-vous avec les commandes et consultez votre boîte mail. Votre oncle vous demande d'aller le voir au restaurant. Allez-y et parlez-lui.

Récompense : 50\$

Poursuit Farce

Après le briefing, sortez et prenez la voiture de Kenny. Localisez votre destination sur le GPS et foncez. Une fois sur place, Ling va monter avec vous et vous serez immédiatement pris en chasse par les flics. Vous devez les semer en détruisant trois de leurs voitures pour faire baisser l'indice de recherche de la police. Quand les deux étoiles clignotent, entrez dans une ruelle et attendez qu'elles disparaissent avant de sortir. Vous pouvez aussi passer chez un Pay'n'Spray pour modifier votre voiture et échapper aux flics. Dirigez-vous ensuite vers votre appartement pour terminer la mission.

Récompense : 50\$

Under gun

Allez encore une fois voir votre oncle. Après la conversation, rendez-vous derrière le restaurant pour trouver Ling. Suivez les indications pour frapper le mannequin. Ensuite utilisez l'arme de Ling pour tirer sur le mannequin. Quand votre oncle rapplique et vous donne une mission à faire, dirigez-vous vers la benne à ordures et ouvrez-la. Enlevez les sacs poubelle pour trouver un revolver. Allez ensuite vers le point jaune pour affronter les membres d'un gang. Poursuivez le gangster et verrouillez-le pour l'éliminer. Éliminez ensuite ses deux amis et montez vers le toit. Neutralisez le dernier ennemi et sauvez le patron.

Récompense : 50\$

Payback

Passez voir votre oncle Kenny. Après le briefing, suivez votre GPS pour croiser un membre du gang qui a tiré sur Ling. Ne le tuez pas, contentez-vous de le poursuivre pour qu'il vous mène à la planque de toute la bande. Éliminez alors ces ennemis et ramassez leurs armes. Éliminez les autres membres du gang qui se pointent et si l'un d'eux se sauve avec la voiture. Poursuivez-le et tirez-lui dessus jusqu'à l'abattre.

Récompense : 50\$

The wheelman

Revenez voir votre oncle pour une nouvelle mission. Vous devez livrer trois voitures en six heures. Ouvrez alors votre GPS, localisez la voiture la plus proche et choisissez-la comme destination. Suivez l'itinéraire jusqu'au véhicule. Une fois à bord, utilisez votre stylet pour désamorcer l'alarme et démarrer la voiture. Dévissez alors les vis, retirez les deux fils et connectez-les ensemble. Dirigez-vous ensuite vers le garage et laissez la voiture à l'intérieur. Allez vers la deuxième voiture. Pour la démarrer, il vous faut connecter un décodeur à la voiture. Appuyez rapidement sur les chiffres qui défilent pour entrer le code de démarrage. Ramenez cette voiture au garage et allez vers la dernière (qui est dépourvue de système de sécurité). Livrez cette dernière pour terminer la mission et débloquer le concessionnaire.

Récompense : 50\$

Tricks of the Triad

Revenez voir Kenny pour le briefing. Allez ensuite à votre appartement et prenez le LSD qui se trouve dans le coffre. Allez ensuite voir le dealer marqué par une mallette bleue. Appuyez sur select pour commencer le deal. Vendez tout votre stock de LSD. Consultez ensuite votre boîte mail et localisez un autre dealer. Allez le voir et achetez tout son stock de drogues. Après la transaction, vous serez pris en chasse par les flics. Roulez jusqu'à votre planque et, si la police vous gêne trop, avancez dans le parc pour vous mettre à l'abri, loin des regards. Une fois dans votre appartement, planquez la drogue dans le coffre rouge pour terminer la mission.

Récompense : 0\$

Natural Burn Killer

Allez voir votre oncle pour une autre mission. Suivez ensuite votre GPS et allez vers la station d'essence. Avec votre stylet, remplissez les cocktails Molotov et insérez les tissus dans les bouteilles à l'aide du stylet. Ne gaspillez pas l'essence pour obtenir le plus de cocktails possible. Suivez encore votre GPS et lancez les cocktails sur les voitures puis sur le magasin. Quand le camion des pompiers débarque, explosez-le avec des cocktails avant qu'il n'éteigne le feu. Si vous êtes à sec, cherchez dans la cour arrière pour trouver cinq autres cocktails. La mission s'achève après la

destruction totale du magasin.

Récompense : 50\$

Recrutement Drive

Après le briefing de votre oncle Kenny, prenez une voiture à cinq places et commencez votre recrutement. Sauvez trois personnes qui se font attaquer par les membres des gangs rivaux et enrôlez-les dans le votre. Amenez ensuite vos nouveaux camarades chez le tatoueur. Vous devez maintenant utiliser le stylet pour faire les tatouages. Remplissez les parties vides des dessins jusqu'à l'achèvement de la mission.

Récompense : 50 \$

Carpe Dime (suite à la mission Bomb disposal de Chan)

Avant de revenir voir Kenny, votre oncle, effectuez des deals pour ramasser 5000\$. Vous devez aussi récupérer un van pour votre oncle. Localisez-le sur le GPS et prenez-le en chasse. Tamponnez-le puis braquez-le et montez dans le van. Ramenez ce dernier à la planque de Kenny et utilisez le stylet pour découper l'habillage et trouver un agenda.

Récompense : 0\$

Store Wars

Vous devez maintenant protéger un magasin. Garez quatre voitures des deux cotés de la route. Sortez votre arme et préparez-vous à quatre vagues d'ennemis qui arrivent par la droite et par la gauche. Localisez le bonus de soin qui se trouve dans l'allée près du camion et le gilet pare-balles qui se trouve de l'autre côté près d'un arbre. Repoussez les ennemis avant que la jauge des dégâts du magasin ne se remplisse.

Récompense : 50\$

Copter carnage (après la mission The tail bagging the dogs de Heston)

Consultez votre boîte mail et lisez celui envoyé par votre oncle. Rejoignez-le pour un briefing. Vous devez protéger la marchandise des attaques du gang rival. Localisez vos ennemis sur le radar et éliminez-les. Prenez le gilet pare-balles et restez loin du champ de tir de l'hélicoptère. Laissez au moins une des voitures ennemies intacte pour l'utiliser plus tard. Quand les ennemis se replient, montez dans la voiture et suivez l'hélicoptère jusqu'à l'entrepôt des ennemis.

Récompense 400\$

Kenny strikes back

Revenez voir votre oncle pour une autre mission. Revenez à l'entrepôt des ennemis et allez vers l'interrupteur puis détruisez-le avec le stylet. Connectez les fils pour ouvrir le portail et entrez avec la voiture (pour plus de sécurité). Éliminez les gardes et allez à l'arrière pour prendre le van. Les ennemis ont fermé la porte et vous devez les éliminer avant de sortir. Restez dans le van et neutralisez les hommes armés. Descendez seulement pour atteindre la personne qui se trouve sur le toit. Une fois la zone nettoyée, le portail va s'ouvrir. Sortez et revenez au garage de votre oncle. Évitez les ennemis qui vous coupent la route et zigzaguez entre les voitures pour éviter les tirs. Entrez dans le garage pour terminer la mission.

Récompense : coke x3

Missed the boat ? (après la mission Street of rage de Heston)

Après le briefing, allez au port et embarquez sur le bateau. Allez vers le lieu du rendez-vous et prenez la marchandise. Foncez ensuite droit devant vous et semez les gardes côte. Quand votre bateau cale, utilisez le stylet pour le redémarrer et allez vers le débarcadère. Si, en chemin, vous êtes poursuivi par les gardes côte, semez-les avant d'aller à l'embarcadère.

Récompense : blanche +10

Rat race (après la mission Wi-find de Heston)

Revenez voir votre oncle et, après le briefing, prenez les commandes du mini gun pour dégommer tous les ennemis en chemin. Éliminez-les rapidement pour qu'ils ne causent pas trop de dégâts à votre voiture. Vous prenez ensuite les commandes de la voiture. Avancez en évitant les bombes larguées et rejoignez Hsin. Après la reconnaissance de Hsin, votre oncle est nommé boss de la famille et votre honneur est sauvé. Il s'agit de la dernière mission pour le compte de votre oncle.

Récompense : 0\$

Les missions de Chan

Pimp his ride (suite à la mission Recrutement Drive de Kenny)

Après le briefing, suivez le GPS pour localiser le champion de course à bord de sa voiture. Poursuivez-le en gardant vos distances. Quand il gare sa voiture et entre dans le local, volez le véhicule et ramenez-le au garage de Chan. Utilisez votre stylet pour saboter le moteur puis ramenez la voiture à sa place. Faites attention pendant le trajet. La voiture n'est plus du tout stable donc roulez lentement pour ne pas l'abîmer.

Récompense : 50\$

Whack the racers

Parlez à Chan pour recevoir une nouvelle mission. Vous devez l'aider à gagner la course en neutralisant ses adversaires. Choisissez une voiture puissante et commencez la course. Restez derrière Chan et dès qu'une voiture essaye de le dépasser, défoncez-la pour qu'elle parte en tête à queue. Continuez votre escorte jusqu'à la ligne d'arrivée parce que les concurrents n'arrêteront pas de revenir à l'assaut.

Récompense : 100\$

Jakin' Chan

Vous devez maintenant partir au secours de Chan, qui s'est fait enlever. Suivez votre GPS. Tuez ses agresseurs pour vous rendre compte que Chan est bloqué dans la voiture en flammes. Allez chercher le camion des pompiers qui se trouve dans la caserne (pas très loin). Éteignez-le feu et sauvez Chan. Montez dans sa voiture et ramenez-le à son garage. Évitez et ignorez les ennemis qui se trouvent sur le chemin et qui essayent de vous bloquer la route.

Récompense : 150\$

Raw Deal (suite à la mission Store Wars de Kenny)

Revenez voir le fils de Chan qui est tombé dans le piège de ses ennemis. Restez alors à pied et éliminez les ennemis qui essayent d'atteindre Chan. Restez loin des voitures pour éviter de mourir ou que Chan meure lorsqu'elles explosent. Ramassez les armes des ennemis morts et quittez la zone. Prenez alors une voiture et conduisez Chan chez son père. Vous serez arrêté alors par Heston mais il vous libérera à condition de faire le sale boulot pour lui.

Récompense : 200\$

Sa-Boat-Age (après la mission Missed the boat ? de Kenny)

Allez voir Chan et montez à bord du jet ski. Suivez Chan et passez dans les marques jaunes. Quand le bateau de Chan s'arrête, observez le radar et repérez les points rouges qui sont les ennemis. Quand vous les verrez arriver, foncez sur eux et éliminez-les avant qu'ils n'atteignent Chan. Ensuite, revenez rapidement vers votre allié pour éliminer ceux qui ont pu l'atteindre. Allez toujours vers le côté par lequel arrivent les deux bateaux. Résistez jusqu'à ce que l'hélicoptère arrive et emmène Chan.

Récompense : Taz+12

Counterfeit gangster (après la mission One shot, one kill de Hsin)

Vous devez détruire la marchandise avant l'arrivée des agents du FBI. Vous disposez de six heures pour faire cela. Localisez les caisses sur votre radar et allez les détruire. Après les caisses, vous devez jeter à l'eau les voitures trafiquées de Chan. Utilisez la grue pour déplacer les premiers véhicules et les noyer. Pour le deuxième lot de voitures, montez dans le bulldozer et poussez-les dans la mer.

Récompense : 0\$

Slaying with fire

Allez retrouver Chan et, après le briefing, vous devez embarquer dans un hélicoptère. Utilisez vos cocktails Molotov pour détruire les caisses au sol et pour éliminer les ennemis qui vous attaquent. Méfiez-vous des lance-roquettes et éliminez-les dès que vous les repérez. Détruisez ensuite l'hélicoptère qui arrive en renfort.

Récompense : 205\$

Clear the pier (après la mission Rat race de Kenny)

Armez-vous lourdement avant cette mission et allez vers le point indiqué sur votre radar. Entrez et commencez à éliminer tous les gardes. Ramassez le gilet pare-balles et les armes laissées par les ennemis morts. Mettez-vous à couvert et évitez de rester entre plusieurs ennemis. Attendez qu'ils viennent vers vous pour les abattre. Entrez dans l'entrepôt et nettoyez la zone jusqu'à sortir. Prenez une voiture et poursuivez Chan. Éliminez-le pour en finir avec cette balance.

Récompense : 0\$

Les missions de Zhou

Stealing the show

Pour commencer les missions de Zhou, faites des deal et ramenez 20 sachets d'herbe en suivant la carte trouvée dans le mail de Zhou. La première mission consiste à monter dans un camion et à balancer la marchandise vers la voiture de Zhou. Utilisez le stylet pour le faire et visez la voiture pour ne pas rater votre cible. Il vous faut 15 caisses avant de descendre du camion et revenir voir Zhou.

Récompense : 150\$

Flatliner

Allez voir Zhou pour une autre mission. Vous devez récupérer son ami prisonnier qui se trouve dans l'aéroport. Allez vers ce dernier et localisez l'ambulance. Montez à bord et foncez vers la planque de Zhou. Vous serez poursuivis par plusieurs voitures de police et l'indice de recherche sera de trois étoiles. Surveillez les battements du coeur d'Uri (l'ami de Zhou). Quand il s'arrête utilisez le stylet pour cliquer sur le coeur d'Uri plusieurs fois et ainsi le réanimer. Amenez-le enfin à Zhou et assistez aux retrouvailles.

Récompense : 150\$

Bomb disposal

Après le briefing, prenez une voiture et suivez votre GPS. Montez dans le premier van rouge et utilisez votre dispositif pour contrôler la tension des fils. Coupez ensuite le fil possédant la tension la plus élevée. Refaites la même action avec les autres vans. Vous devez ensuite éliminer les ennemis qui arrivent en renfort et qui essayent de détruire la voiture. Enfin désamorcez la bombe du van indiqué sur votre GPS.

Récompense 20\$

Driven to destruction (suite à la mission Raw Deal de Chan)

Vous allez effectuer une petite ballade avec Zhou. Rien de plus facile, il vous suffit de conduire et de ralentir pendant que Zhou dégomme ses ennemis. Avancez ensuite vers chaque groupe et déplacez-vous pour vous approcher des ennemis et pour que Zhou ne les rate pas.

Récompense : 300\$

Cash & Burn (après la mission Sa-Boat-Age de Chan)

Allez vers la voiture indiquée par un point bleu sur votre radar. Montez dedans pour récupérer le lance-flammes. Restez dans la voiture et conduisez jusqu'à l'entrepôt. Descendez ensuite et forcez le portail. Avancez et brûlez le matériel ennemi. Vous devez brûler 18 caisses pour terminer la mission. Carbonisez aussi les ennemis qui arrivent en renfort. Prenez le bonus de santé qui se trouve en bas, à droite de l'entrepôt.

Récompense : 0\$

Dragon Haul Z

Après le briefing, prenez une voiture et allez à la recherche du camion indiqué par un point rouge sur le radar. Pour

l'arrêter, vous devez l'obliger à percuter le mur. Le camion est robuste et aucune voiture ne l'arrêtera. Montez ensuite dans le camion et foncez vers la banque. Après la rencontre avec Zhou, portez votre costume de dragon et marchez sur les marques au sol en utilisant le stylet pour effectuer les mouvements indiqués. Soufflez aussi sur le micro pour cracher du feu. Vous devez effectuer tout cela rapidement pour que la jauge de soupçon ne se remplisse pas et que l'on ne découvre pas votre identité. Terminez la parade pour achever la mission.

Récompense 1000\$

The fandom menace (après la mission Slaying with fire de Chan)

Allez voir Zhou et emmenez-le avec vous en voiture. Plusieurs paparazzis vous entourent. Si l'un d'eux prend une photo de Zhou arrêtez-le et éliminez-le. Embarquez ensuite sur deux autres vedettes et continuez à massacrer les paparazzis qui vous photographient.

Récompense : 200\$

So near, yet sonar (après la mission Torpedo run de Heston)

Allez voir Zhou pour une nouvelle mission. Prenez un bateau et allez vers la zone à laquelle le bateau a été coulé ; elle est indiquée par une marque jaune. Utilisez le sonar du bateau pour détecter les objets qui sont sous l'eau. Evitez d'attirer les gardes côte et surveillez la jauge de détection. Passez sur les objets pour les remonter. Remontez les quatre caisses et revenez au port.

Récompense : +15 LSD

Hit from the Tong (après la mission Clear the pier de Chan)

Maintenant c'est le tour de Zhou de payer. Allez vers la zone où il se planque, brisez le cadenas pour entrer et commencez le massacre. Montez ensuite dans l'ascenseur. Prenez le lance-roquettes et évitez les tirs de l'hélicoptère de Zhou. Tirez sur ce dernier et quand il tire avec sa mitrailleuse, mettez-vous à couvert derrière l'abri qui se trouve au centre du toit. Il faut deux roquettes pour abattre l'hélico. Descendez ensuite du toit par l'ascenseur. Éliminez les renforts qui arrivent et avancez vers le bâtiment suivant. Défoncez la porte et montez jusqu'au toit. Tirez encore une fois deux roquettes sur l'hélicoptère et descendez. Nettoyez encore une fois la zone et allez vers le bâtiment suivant. Montez et répétez les mêmes actions pour détruire et éliminer une fois pour toutes ce mouchard.

Récompense : 0\$

Les missions de Hsin

Trail Blazer (après la mission Driven to destruction de Zhou)

Après le briefing, allez vers la station d'essence et volez le camion citerne. Suite aux coups de feu, la citerne est percée. Roulez alors sans trop ralentir pour ne pas finir dans les flammes et exploser. Défoncez les voitures qui se trouvent devant vous mais ne foncez pas dans les murs sinon c'est l'explosion assurée. Avancez vers votre cible et sautez du camion avant que ce dernier n'entre en collision avec le bâtiment.

Récompense : 300\$

The offshore offload (après la mission Dragon Haul Z de Zhou)

Pour cette mission de sauvetage, il vous faut une voiture à cinq places. Suivez votre GPS et approchez-vous de la zone indiquée. Contournez les flics par la ruelle et plastiquez le camion pour exploser la porte. Retrouvez les hommes et fuyez. Éliminez ensuite les policiers et montez dans votre bagnole. Cherchez le dernier homme et passez dans un Pay'n'Spray pour vous débarrasser de votre indice de recherche.

Récompense : 700\$

One shot, one kill

Après le briefing, suivez votre GPS jusqu'à l'hôtel. Prenez le fusil-sniper et montez-le. Visez l'ennemi portant une chemise blanche et tirez. Quittez ensuite l'hôtel, semez la police et entrez dans un Pay'n'Spray pour vous débarrasser de l'indice de recherche.

Récompense : 0\$

By myriads of swords (après la mission So near, yet sonar de Zhou)

Après le briefing, allez vers la benne à ordures, enlevez les sacs et prenez l'épée. Allez vers votre première cible et descendez à pied. Poursuivez votre cible jusqu'à l'impasse et décapitez-le. N'utilisez pas vos armes à feu mais seulement l'épée. Allez vers le suivant et restez en voiture pour le poursuivre quand il tentera de s'enfuir. Lorsqu'il descend de sa voiture, poursuivez-le et décapitez-le. Lisez ensuite le nouveau mail et sauvez votre GPS.

Récompense : 0\$

A shadow of doubt

Prenez en filature la personne avec un parapluie. Maintenez-la dans votre champ de vision pour ne pas la perdre. Cachez-vous dès que l'homme s'arrête et reprenez la poursuite quand il avance jusqu'à atteindre une planque. Placez un mouchard sur la voiture indiquée. Prenez une voiture et suivez le chemin sur votre GPS jusqu'à la planque.

Récompense : 0\$

Friend or foe ?

Après le briefing, suivez le chemin sur votre GPS et prenez les explosifs. Placez ensuite ces explosifs sur le bâtiment indiqué et actionnez le détonateur. Placez le van contre le trou dans le mur. Descendez ensuite pour garder la zone. Prenez le gilet pare-balles qui se trouve à droite et éliminez tous les coréens qui débarquent. Allez ensuite vers votre planque et ouvrez le coffre avec votre stylet.

Récompense : 200\$

Arms out of Harm's way (après la mission Scrambled après la mission de Heston)

Après le briefing, allez vers la destination indiquée sur votre radar. Éliminez les gardes et prenez le gilet pare-balles. Avancez en nettoyant la zone jusqu'aux quais. Prenez le jet ski et poursuivez les coréens. Évitez les mines et tirez sur le bateau jusqu'à son explosion.

Récompense : 200\$

The wages of Hsin

Prenez les explosifs qui se trouvent à l'arrière de la planque et allez vers le QG des coréens. Localisez les points sensibles du bâtiment et allez les détruire. Éliminez les ennemis qui défendent la zone et ramassez le gilet pare-balles et le kit de santé qui se trouvent dans la zone. Après l'explosion des trois points sensibles, il ne vous reste que le dernier point pour détruire complètement le QG. Explodez-le et allez vers le quai pour prendre un bateau et vous enfuir.

Récompense : 2500\$

A rude awakening (après la mission Oversight de Rudy)

Allez voir Hsin pour le briefing. Votre mission consiste à tuer Rudy. Ce dernier se trouve dans l'une des trois zones qui s'affichent sur votre radar. Il sera toujours dans la troisième planque visitée quelque soit l'ordre. Retrouvez Rudy, poursuivez-le avec une voiture et abattez-le. Ramassez 500\$ sur son cadavre et terminez la dernière mission de Hsin.

Récompense : 0\$

Les missions de Heston

The tow job (après la mission Trail Blazer de Hsin)

Après la rencontre avec Heston, allez chercher la voiture du coréen. Le camion de la fourrière vous a devancé et vous devez l'arrêter. Le conducteur est têtu et ne s'arrêtera que si vous arrivez à coincer son camion contre un mur. Quand le conducteur se sauve, allez à droite du camion et, avec le stylet, tournez la manivelle pour descendre la voiture. Montez et ne neutralisez pas l'alarme. Vous serez alors poursuivi par la police et c'est exactement ce que vous voulez. Ecrasez ensuite les passants jusqu'à augmenter votre indice de recherche pour récolter deux étoiles. Allez alors vers le commissariat de police et garez la voiture.

Récompense : 0\$

The tail bagging the dogs

Prenez une voiture et allez au commissariat. Poursuivez ensuite le coréen et restez assez loin pour qu'il ne vous repère pas. Liquidez ensuite ses lieutenants une fois qu'il les aura quittés. Approchez-vous des ennemis et, sans descendre du véhicule, tirez avec votre arme depuis la fenêtre. Quand le coréen vous repère, il prendra la fuite. Poursuivez-le et tirez sur sa voiture. Si votre véhicule est très endommagé, arrêtez-vous et prenez une autre voiture pour continuer la poursuite. La voiture des ennemis prendra feu et ils seront obligés de descendre. Éliminez alors le coréen et son lieutenant sans quitter votre véhicule.

Récompense : 0\$

Weapon of mass distraction (après la mission Kenny strikes back de Kenny)

Avant de commencer cette mission, allez à la station de service et remplissez quelques cocktails Molotov. Allez ensuite à la planque des coréens et lancez les cocktails sur leurs voitures. Éliminez ensuite les ennemis qui sortent du bâtiment sans quitter votre véhicule. Allez ensuite visiter les deux autres planques et éliminez les ennemis. Changez de voiture en chemin et évitez de sortir du véhicule pour ne pas devenir la cible de plusieurs ennemis à la fois. Amenez ensuite vos poursuivants jusqu'au port. Quittez la voiture et sautez dans le bateau. Éloignez-vous de la zone pour semer vos ennemis.

Récompense : 0\$

Street of rage

Vous devez partir au secours de Heston et de son unité coincés sur le pont. Dès votre arrivée, prenez le gilet pare-balles et avancez entre les voitures en liquidant les ennemis. Passez le péage et éliminez d'autres coréens. Allez ensuite à droite vers le bâtiment où se trouve Heston, il est blessé. Un ennemi avec un mini gun vous bloque la route. Pour l'éliminer, restez toujours derrière le mur gauche et verrouillez-le. Attendez qu'il explose toutes les voitures qui vous entourent pour plus de sécurité. Attendez ensuite qu'il tire deux fois et recule pour riposter en tirant quelques rafales. Revenez ensuite rapidement à votre abri et attendez qu'il tire encore deux fois. Passez à l'attaque et éliminez-le. Approchez-vous ensuite de Heston pour le sauver.

Récompense : 200\$

Operation Northwood (après la mission The fandom menace de Zhou)

Après le briefing, prenez une voiture et allez au garage pour placer une bombe dans la bagnole. Allez ensuite vers le dealer et poursuivez-le jusqu'à sa planque. Quand il entre, garez la voiture près du bâtiment et, avec votre stylet, actionnez le détonateur.

Récompense : 200\$

Torpedo run

Rencontrez Heston pour une nouvelle mission. Allez ensuite vers le bateau de police et embarquez dessus. Utilisez vos torpilles pour couler le bateau de Zhou. Evitez aussi les mines lancées par le bateau en question. Après le mail de Heston, débarquez au point indiqué sur votre radar. Prenez une voiture et trouvez rapidement le van. Eliminez ensuite tous les ennemis qui le protègent.

Récompense : 0\$

Scrambled après la mission Grave situation de Rudy)

Allez voir Heston qui vous donne une nouvelle mission. Prenez une voiture et suivez le chemin sur votre GPS. Quand ce dernier est brouillé, surveillez la jauge pour connaître l'emplacement du brouilleur. Eliminez les ennemis qui le gardent et détruisez le camion où se trouve l'appareil. Allez ensuite vers le brouilleur suivant et détruisez-le. Localisez ensuite un autre camion avec le même appareil, détruisez-le pour en finir avec cette mission.

Récompense : 0\$

Evidence Dash (après la mission Convoy conflict e Lester)

Après le briefing, prenez une voiture et suivez la voiture qui est sur votre radar. Forcez-la à s'arrêter et braquez-la. Passez ensuite dans un Pay'n'Spray pour abaisser l'indice de recherche et allez vers les quais les plus lointains. Videz alors le coffre et brûlez les preuves. Ramenez ensuite la voiture à Heston.

Récompense : 200\$

Wi-find (après la mission A rude awakening de Hsin)

Vous devez maintenant pirater les fichiers du FBI pour trouver la taupe. Allez entre les deux signaux affichés sur votre radar et localisez la borne qui se trouve entre les deux. Faites-en de même avec les autres bornes. Diminuez toujours votre indice de recherche avant de passer à la borne suivante pour plus de sécurité. Semez ensuite les flics et allez voir Heston.

Récompense : 200\$

Salt in the wound (après la mission Hit from the Tong de Zhou)

Allez voir Heston. Il vous informe que Chan et Zhou n'étaient pas des taupes. Allez en compagnie de ce dernier pour retrouver son contact. Vous découvrirez ensuite que c'est votre oncle la vraie taupe et que c'est lui qui manigance tout depuis le début. Quand le FBI débarque, ignorez tous ce monde et allez à la poursuite de votre oncle. Abattez les gardes en chemin tout en protégeant Heston. Quand Heston ouvre les portes, protégez-le des ennemis qui rappliquent. Sortez ensuite et allez vers le bateau qui se trouve dans l'embarcadère situé à droite. Éliminez les ennemis qui vous attaquent ensuite revenez à la terre ferme. Poursuivez votre oncle à bord d'une voiture. Vous avez tous les flics de la ville à vos trousses avec un indice de recherche de quatre étoiles. Poursuivez Kenny dans la planque de Hsin et, quand il vous attaque avec le sabre, éloignez-vous de lui et tirez sans relâche jusqu'à sa mort. Hsin qui survit à ses blessures vous nommera successeur et boss de la famille.

Récompense : 0\$

Les missions de Lester

Double trouble (après la mission Friend or foe ? de Hsin)

Apportez 10 sachets de Taz à Lester pour commencer les missions. Prenez ensuite la moto et allez au repère des Angels of death. Attirez l'attention des bikers avec un Burn en appuyant sur B et Y. Lorsque les pneus commencent à fumer relâchez la touche Y. Suivez ensuite le parcours et allez vers le gang rival pour liquider tout le monde. Éliminez ensuite les bikers qui vous poursuivent en moto.

Revenez alors voir Lester et prenez les explosifs. Sautez sur la rampe et suivez le parcours pour placer les explosifs. Actionnez le détonateur pour terminer la mission.

Récompense : 0\$

Faster pusher man ! Sell ! Sell !

Pour cette mission de dealer, localisez les clients sur votre radar et allez les voir. Vendez votre coke sans descendre de votre moto. Soyez rapide pour vendre un max de coke avant vos concurrents. Deux jauges représentent la progression des deals effectués par vous et vos rivaux. Surveillez-les et essayez de faire mieux qu'eux. Revenez ensuite voir Lester pour terminer la mission.

Récompense : coke +10

Convoy conflict (après la mission The world's a stooge de Rudy)

Pour cette mission d'escorte, montez sur la moto et suivez votre ami jusqu'au quai. Commencez l'escorte des deux vans. Repérez les points rouges sur votre radar pour les intercepter avant qu'ils ne touchent les véhicules. Détruisez ensuite les deux bagnoles qui débarquent. Évitez de descendre ou de tomber de votre moto et continuez l'escorte jusqu'à la planque.

Récompense : 500\$

See no evil (après la mission Evidence Dash de Heston)

Avec votre moto suivez vos amis. Quand les ennemis arrivent, éliminez-les loin de vos amis pour ne pas remplir la jauge de soupçon de Meredith. Une fois à destination, restez devant l'appartement et gardez l'entrée. Empêchez vos ennemis d'entrer pour réussir la dernière mission de Lester.

Récompense : 0\$

Les missions de Rudy

Grave situation (après la mission Faster pusher man ! Sell ! Sell ! de Lester)

Allez voir Rudy. Vous serez attaqué par des hordes d'ennemis. Éliminez-les et ramassez leurs armes et leurs gilets pare-balles. Escortez Rudy loin du champ de bataille et ne restez pas entre plusieurs ennemis pour ne pas subir leurs attaques en même temps. Planquez-vous derrière les objets et attendez que les ennemis se rapprochent de vous.

Récompense : 250\$

Steal the wheels (après la mission The wages of Hsin de Hsin)

Après le briefing allez au parking et contournez-le. Grimpez sur le toit du bâtiment et avancez vers le parking. Nettoyez la zone et explosez le camion citerne pour ouvrir un passage. Prenez la voiture et sauvez-vous jusqu'à Rudy.

Récompense : 0\$

The world's a stooge

Vous devez liquider trois cibles. Procurez-vous des mitraillettes et allez vers votre première cible. Éliminez l'homme pendant qu'il se sauve à pieds et allez vers la deuxième cible. Éliminez les ennemis sur le quai et prenez un jet ski. Poursuivez votre ennemi et abattez-le. Revenez sur la terre ferme et prenez une voiture pour poursuivre votre dernière cible. Tirez sur la voiture jusqu'à l'exploser et tuer l'homme.

Récompense : 1500\$

Oversights (après la mission See no evil de Lester)

Après le mail de Rudy, passez le voir chez lui. Allez en compagnie de ce dernier au lieu du rendez-vous. Allez ensuite sur le toit pour trouver un fusil-sniper. Utilisez ce dernier pour protéger Rudy. Localisez les groupes d'ennemis et éliminez-les pendant qu'ils se rapprochent. Détruisez les voitures avec votre fusil et surveillez la jauge de vie de Rudy. Nettoyez la zone pour permettre à votre ami de s'enfuir. C'était la dernière mission de Rudy.

Récompense : 250\$

Missions secondaires

Taxi

Faire des courses en taxi. Montez dans un taxi et appuyez sur select pour commencer votre travail. Réalisez 15 courses d'affiliées pour obtenir la médaille d'or et un taxi blindé.

Médaille de bronze : 5 courses à la suite

Médaille d' Argent : 10 course à la suite

Médaille d' Or et taxi blindé : 15 courses à la suite (récompense : taxi blindé)

Police

Montez dans une voiture de police, de Noose ou la voiture du FBI. Appuyez sur select pour commencer le travail. Choisissez le délit et allez à la zone d'intervention puis tuez les criminels.

Médaille de Bronze : Finir 5 affaires

Médaille d'Argent : Finir 5 affaires avec 75% de criminels arrêtés

Médaille d'Or avec un gilet pare-balles résistant : Finir 5 affaires avec 100% de criminels arrêtés

Ambulance

Montez dans une ambulance et appuyez sur Select pour localiser des patients à transporter à l'hôpital. Soyez rapide et surveillez la jauge de santé des patients.

Médaille de Bronze : Finir les 5 vagues

Médaille de Argent : Finir les 5 vagues et sauver au moins 75% des patients

Médaille d'Or et sprint infini : Finir les 5 vagues et sauver 100% des patients

Pompiers

Volez un camion de pompiers et appuyez sur select. Localisez les feux et utilisez votre stylet pour les éteindre.

Médaille de Bronze : accomplir 3 interventions

Médaille d'Argent : accomplir 6 interventions

Médaille d'Or et immunité au feu : accomplir 10 interventions

Tatoueur

Entrez dans la boutique de tatouage et commencez les missions du tatoueur.

Médaille de Bronze : 10 tatouages à la suite

Médaille d'Argent : 15 tatouages à la suite

Médaille d'Or : 20 tatouages à la suite

Livraison express

Il existe deux missions de livraison express ; la première se trouve à Middle Park East et la seconde est située dans la zone industrielle. Montez dans le camion bleu et, en compagnie de votre ami, localisez les paquets et remettez-les à leurs destinataires. Conduisez pendant que votre ami élimine la concurrence.

Médaille de Bronze : livrer 3 paquets

Médaille d'Argent : livrer 4 paquets

Médaille d'Or et capacité de la mallette doublée : livrer 5 paquets

Club de tir

Le club de tir se trouve près de l'aéroport. Ramassez le plus grand nombre de points et évitez de tirer sur les cibles bleues.

Médaille de Bronze : 5000 points

Médaille d'Argent : 8000 points

Médaille d'Or et -25% sur tous les produits Ammu-nation : 10000 points

Les courses

Retrouvez les courses dans toute la ville. Choisissez le parcours et finissez au moins troisième pour gagner une récompense.

Médaille de bronze : 100\$

Médaille d'argent : 250\$

Médaille d'or : 500\$

Les carnages

Les missions de carnage consistent à causer le plus de dégâts dans un laps de temps indiqué. Vous aurez à chaque fois une arme puissante qui vous permet de réaliser le massacre.

Les caméras de surveillance

Vous devez retrouver et détruire 100 caméras de surveillance réparties sur toute la ville.

Dealer

Comme pour certaines missions principales, vous pouvez dealer en achetant et en revendant des stupéfiants. Lisez les mails des dealers pour les localiser et repérez les territoires de vente des différentes substances pour réaliser des profits.

📌 CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir à partir de l'interface des missions qui se trouve dans la réserve.

CASHIN Empocher 10 000 \$

COPIN Augmenter le niveau de recherche d'une étoile

COPOUT Réduire le niveau de recherche d'une étoile

LIFEUP Régénérer la santé

LOADOA Lot d'armes n°1

LOADOB Lot d'armes n°2

LOADOC Lot d'armes n°3

LOADOD Lot d'armes n°4

SHELLY Régénérer l'armure

TRIPPY Inconnu

PÉAGES GRATUITS

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

Grand Theft Auto Vice City Anniversary Edition

© Rockstar Games 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

Munitions infinies :	NOTHINGENDS
150 de vie :	GIVEUSPOWERTOREVENGE
200 d'armure :	ARMORWOWPOWER
Conducteurs agressifs :	MIAMITRAFFIC
Toutes les armes lourdes :	NUTTERTOOLS
Toutes les armes légères :	THUGSTOOLS
Toutes les armes normales :	PROFESSIONALTOOLS
Toutes les voitures ont du nitro :	JUSTALITTLEFASTER
Faire exploser les voitures proches :	BIGBANG
Les voitures peuvent rouler sur l'eau :	SEAWAYS
Les voitures peuvent voler :	COMEFLYWITHME
Baisser le niveau de recherche :	LEAVEMEALONE
Augmenter le niveau de recherche :	YOUWONTTAKEMEALIVE
Niveau de recherche le plus élevé :	MOSTWANTED
Armure remplie :	PRECIOUSPROTECTION
Santé remplie :	ASPIRINE
Bloodring Banger :	TRAVELINSTYLE
Bloodring Banger #2 :	GETTHEREQUICKLY
Caddie :	BETTERTHANWALKING
Hotring Racer :	GETTHEREVERYFASTINDEED
Hunter :	LETSMERISEUP

Green Farm

© Gameloft

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

OBTENIR DES BILLETS

Il y a plusieurs façons d'obtenir des billets. La première méthode, que nous connaissons tous, consiste à simplement augmenter d'un niveau. Il existe cependant une deuxième méthode moins connue. Pour obtenir un billet supplémentaire, vous devez créer une plante parfaite 3 fois d'affilée.

Guitar Rock Tour 2

© Gameloft 2009

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

AVOIR LA RÉCOMPENSE INHUMAIN FACILEMENT

A la batterie en mode difficile, choisissez la chanson "I love rock And roll" afin d'avoir plus de chances de finir avec 100% de réussite, ce qui permet d'obtenir la récompense.

+ D'INFOS

FORUM

📌 COMMENT BIEN RÉUSSIR LES NIVEAUX DANS GUN BROS

Avant tout, préparez vous.

Pour les planètes avec une forte densité ennemie comme BOKOR, il faut privilégier une lourde armure comme la suite TITAN et des armes lourdes comme le RPB88 ATLAS (à 48000 coins). Voilà donc ce qu'il faudrait :

Pour les autres planètes, une armure légère et des armes d'assaut sont recommandées. La meilleure suite d'armures reste la plus chère : INFINITY très légère et très résistante. Et pour les armes, APATHY BEAR et THE RETETINOR sont très performantes et puissantes. Voilà ce que ça donnerait :

Ensuite, quand vous êtes sur une planète, dans une mission (WAVES), voilà quelques astuces pour survivre le plus longtemps possible :

> Cachez-vous derrière votre BRO (coéquipier), pour qu'il tue des ennemies et se prenne des dommages à votre place. :

> Visez correctement, évitez de tirer partout n'importe comment, cela vous ferait perdre du temps.

> Certains ennemis sont invincibles sur certaines faces de leurs corps, trouvez leurs points faibles ! Par exemple, pour celui-ci, il faut le contourner et frapper dans son dos :

> Utilisez des objets. Si vous avez une trop grosse quantité d'ennemis utilisez un AIR STRIKE :

Bonne chance dans Gun Bros !

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

📌 REMPLIR LES JAUGES "SMARTS" ET "ACTIVE" RAPIDEMENT

Pour remplir les jauges "Smarts" et "Active" rapidement, utilisez le livre et la batte de Baseball. Ainsi, ces jauges augmenteront plus rapidement qu'avec un autre jeu de la liste.

Hybrid : Eternal Whisper

© Gamevil 2009

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

GARDEN LIBRE

Terminez le jeu une fois pour avoir un accès gratuit aux batailles du Garden. Vous n'aurez plus à payer 50 POW lorsque vous voudrez accéder à ces niveaux.

I Must Run!

© Gamelion Studios 2010

+ D'INFOS

FORUM

🏆 SUCCÈS

Fugitive (100 pts)

Terminer le niveau de la prison

Underground (100 pts)

Terminer le niveau du métro

I hate rats (100 pts)

Terminer le niveau des égouts

Crane Runner (100 pts)

Terminer le niveau du chantier de construction

Almost there ! (100 pts)

Terminer le niveau de la banlieue

Well Done ! (100 pts)

Terminer le jeu

Maniac (50 pts)

Détruire 5 000 objets

Rabbit (50 pts)

Sauter 5 000 fois

Acrobatics (50 pts)

Effectuer 1 000 double sauts

Dirty Pants (50 pts)

Glisser 1 000 fois

Nerves from steel (50 pts)

Mourir 500 fois

Nice landing, Sir (75 pts)

Réussir 50 réceptions parfaites

Millionaire (75 pts)

Courir 1 000 000 de mètres au total

Infinity Blade II

© Epic Games / Chair Entertainment 2011

+ D'INFOS

FORUM

COMMENT DÉBLOQUER LES ÉQUIPEMENTS INFÂMES

Épée infâme

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

Bouclier infâme

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

Heaume infâme

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

Armure infâme

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

Anneau sacré

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

Iron Man : Aerial Assault

© Paramount Digital Entertainment

+ D'INFOS

FORUM

IRON MAN MARK II

Terminez les 10 niveaux du jeu pour pouvoir contrôler Iron Man Mark II et débloquer le mode Difficile.

Jetez-Vous à l'Eau !

© Disney Mobile / Creature Feep 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NIVEAUX CACHÉS

Vous cherchez désespérément les 2 derniers niveaux de « Jetez-vous à l'eau ! » et vous ne les trouvez pas ? Voilà la solution.

Pour trouver le Planétarium, il faut se rendre dans les succès. Faites glisser votre doigt vers le bas pour remonter au maximum tous les succès. Au-dessus des trois premiers, vous verrez le dessin d'une planète. Tapez dessus et vous voilà dans le Planétarium.

Pour le niveau du Laser minier, faites la même chose que pour le Planétarium, mais au lieu de vous rendre dans les succès, allez dans les « Défis de Cranky ». Vous trouverez un dessin d'une tête de mort.

+ D'INFOS

FORUM

LISTE DES RÉCOMPENSES

Pretty Woman (20 pts)

Acheter un ensemble de vêtements

Tee Hee Two (20 pts)

Collecter 69 pièces en une partie

Blinged Out (30 pts)

Acheter un véhicule en or dans la planque

Good Work, Woody (10 pts)

Mourir 3 fois de suite au premier zappeur le plus bas de la partie

Good Work, Sierra (10 pts)

Rester sur l'écran principal pendant deux minutes sans interruption

Good Work, Muscat (10 pts)

Ouvrir et refermer 10 fois le menu déroulant de l'écran principal

Spice of Life (10 pts)

Conduire au moins une fois chacun des véhicules du jeu

Not So Green (10 pts)

Compléter 10 missions

Gold Digger (20 pts)

Collecter 20 pièces en étant mort

Toastie (20 pts)

Mourir à cause d'un missile 3 fois de suite

Marathon (20 pts)

Voler un total de 50km

Fuzzy Locks (20 pts)

Mourir à cause d'un zappeur 99 fois

Alpha Charlie Echo (20 pts)

Voler 2km en une partie

Road Trip (20 pts)

Rouler un total de 10km avec la Super Bécane

High Roller (20 pts)

Perdre 100 fois au tirage final

For science (20 pts)

Assommer 1000 scientifiques au total

Fallout (20 pts)

Gagner 3 explosions atomiques au tirage final au total

Big Spender (20 pts)

Dépenser plus de 50000 pièces dans la planque

Veteran (30 pts)

Compléter 40 missions

Romeo Alpha Delta (30 pts)

Voler 5km en une partie

Hippy (30 pts)

Faire un vol avec le Rainbow Jetpack et ne collecter aucune pièce durant cette partie

Bullseye (30 pts)

Obtenir un score final d'exactly 200 mètres

James Who ? (30 pts)

Acheter 2 jetpacks dans la planque

Foam Party (30 pts)

Voler plus de 10km avec le Bubble Gun Jetpack

Crazy Freaking Skills (30 pts)

Voler plus de 800 mètres en une fois avec le Téléporteur Méga-Dément

Angry Wings (30 pts)

Obtenir 2 fois l'Oiseau Bénef en une seule partie

A man, my son (30 pts)

Finir toutes les missions et recommencer la partie

Class Act (50 pts)

Voler 1km en portant le Top Hat, la Classy Suit et le Traditional Jetpack

Germaphobe (50 pts)

Voler 2km sans toucher une seule pièce, un seul scientifique ou un seul jeton

Happy Snap (10 pts)

Enregistrer une des photos proposées en fin de partie dans la pellicule de son appareil iOS

Dragon Fruit (20 pts)

Voler avec Mr. McLin tout en portant le Fruit Jetpack

Crackling (20 pts)

Faire exploser un cochon volant avec un missile

Rejected (10 pts)

Ne pas toucher volontaire le jeton offert en début de partie

Another Way In (10 pts)

Démarrer une partie sans casser le mur du laboratoire

Min 'n' match (30 pts)

Faire 50 couples différents de gadgets parmi ceux disponibles

🇨🇦 LES VÉHICULES MAGNÉTIQUES ET EN OR

Tous les véhicules peuvent être améliorés en payant un certain nombre de pièces. Allez dans la planque, appuyez sur "Améliorations de véhicule ". Voici la liste des véhicules qui peuvent être améliorés :

- Bécane
- Téléporteur
- Petit écraseur
- Oiseau Bénef
- Costume anti gravité
- Mr Câlin

Les véhicules magnétiques : Ils vous permettent d'attraper des pièces sans les toucher, comme si le véhicule était magnétique !

Les véhicules en or : Ils vous permettent tout simplement d'être un peu plus performant.

📌 LISTE DES JETPACKS

Il y a différents Jetpacks dans le jeu. Plus le Jetpack est cher, plus c'est un Jetpack de qualité ! Voici la liste des différents Jetpack :

- Machine Gun Jetpack (jetpack de base)
- Diy Jetpack (5.000 pièces)
- Bubble Gun Jetpack (7.000 pièces)
- Steam Powered Jetpack (8.000 pièces)
- Traditional Jetpack (10.000 pièces)
- Shark Head Jetpack (12.000 pièces)
- Laser Jetpack (13.500 pièces)
- Rainbow Jetpack (16.000 pièces)
- Blast Off Jetpack (18.500 pièces)
- Fruit Jetpack (20.000 pièces)
- Deck The Halls (20.000 pièces)
- Snow Machine Jetpack (20.000 pièces)
- Chrome Plated Afterburner (30.000 pièces)
- Twister Jetpack (50.000 pièces)
- Golden Piggy Pack (100.000 pièces)

Allez dans la planque, appuyez sur " Jetpacks " et vous pourrez vous payer un ou plusieurs jetpack(s) si vous le voulez.

📌 LISTE DES ÉQUIPEMENTS

- Head Start (1.000 pièces)
- Super Head Start (3.000 pièces)
- Final Blast (4.000 pièces)
- Quick Revive (10.000 pièces)
- Head Start (x5 - 3.000 pièces)
- Super Head Start (x5 - 10.000 pièces)
- Final Blast (x3 - 10.000 pièces)
- Quick Revive (x3 - 25.000 pièces)
- Débloquer mission à 1 étoile (5.000 pièces)
- Débloquer mission à 2 étoiles (10.000 pièces)
- Débloquer mission à 3 étoiles (15.000 pièces)

Allez dans la planque, appuyez sur " Equipements " et vous pourrez acheter les équipements de la liste.

LISTE DES VÊTEMENTS

- Barry's Head (base)
- Barry's Suit (base)
- Paper Bag (1.000 pièces)
- Wooden Barrel (500 pièces)
- Fragger Helmet (4.000 pièces)
- Fragger Fatigues (3.000 pièces)
- Nerd Glasses (4.500 pièces)
- Lab Coat (3.000 pièces)
- Green Mohawk (5.000 pièces)
- Punk Outfit (4.000 pièces)
- Flowery Lei (6.000 pièces)
- Grass Skirt (5.000 pièces)
- Santa Hat (6.000 pièces)
- Santa Suit (10.000 pièces)
- Safety Helmet (7.000 pièces)
- Work Clothes (5.500 pièces)
- Top Hat (7.500 pièces)
- Classy Suit (6.000 pièces)
- Zombie Head (9.000 pièces)
- Zombie Body (7.500 pièces)
- Honest Phil (7.000 pièces)
- Powered Up Hair (9.001 pièces)
- Super Suit (8.000 pièces)
- Sensei's Headband (10.000 pièces)
- Sensei's Threads (9.000 pièces)
- Robo-Barry Part #001 (15.000 pièces)
- Robo-Barry Part #002 (12.000 pièces)
- Hazmat Helmet (6.000 pièces)
- Hazmat Suit (8.000 pièces)
- Alley-Oop Afro (17.000 pièces)
- Three Point Threads (15.000 pièces)
- Kingly Crown (20.000 pièces)
- Royal Robes (17.500 pièces)
- DJ Headphones (18.000 pièces)

Allez dans la planque, et appuyez sur " Vêtements ".

Kick the Boss

© Game Hive Corporation 2012

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

TRANSFORMER LES ANANAS EN GRENADES

Les ananas peuvent se "transformer" en grenades. Pour cela, il suffit d'en poser un par terre et de lui envoyer 2 flèches à l'aide de l'arc. La première flèche va faire craqueler l'ananas et la seconde va retirer les feuilles, puis déclencher la charge explosive.

Krazy Kart Racing

© Konami 2009

+ D'INFOS

FORUM

PERSONNAGES CACHÉS

Ming Ming (de New International Track & Field)

Terminez la Premium Cup puis battez Ming Ming après la cérémonie.

Pentarou (de Penguin Adventure)

Terminez l'Hyper Cup puis battez Pentarou après la cérémonie.

Pyramid Head (de Silent Hill)

Terminez la Championship Cup puis battez Pyramid Head après la cérémonie.

Tako (de Parodius)

Terminez la Krazy Cup puis battez Tako après la cérémonie.

Lane Splitter

© Fractiv 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

EVITER LES VOITURES QUI ARRIVENT À GRANDE VITESSE

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

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Chez le professeur

Regardez la bibliothèque et utilisez le morceau de bois. Utilisez le crochet métallique ; ouvrir le bureau et prendre la tequila, prendre le vers tombé par terre ouvrez ensuite le tiroir du secrétaire. Regardez le pot que vous avez récupéré. Prenez le sac à main et lisez la lettre qui était dedans. Prendre la fléchette et aller vers le feu. Utilisez la fléchette sur le placard, utilisez la culotte sur le cylindre et utilisez ce cylindre sur le siphon et enfin utilisez le siphon sur le feu. Enfoncez la porte et descendez ; prenez l'article de journal à côté du téléphone regardez cet article. Utilisez le téléphone et utilisez la clé sur la grande porte et ouvrez la porte

A Paris

Appelez le serveur une fois comme il ne daigne pas vous parler parlez en conséquence à l'homme. Répondez ce que vous voulez à la question qu'il vous pose et ensuite abordez tous les sujets. Rappelez le serveur pour la deuxième fois ; parlez de tous et lorsque André arrive parlez aussi de tous les sujets. Une fois qu'il est parti, reparlez avec le gendarme de lui-même ; attrapez alors la flasque d'absinthe. Continuez de parler de TOUS les sujets avec le gendarme pour certains il faudra recommencer plusieurs fois... Regardez votre café ; appelez le serveur et parlez-lui du café... **SORTEZ** et choisissez d'aller à la galerie d'art (2eme icône) Montrez au gros bonhomme le pot que vous avez ramassé chez le professeur Oubier. Parlez de tous les sujets. Utilisez l'absinthe avec le verre du bonhomme ; recommencez une deuxième fois. Allez à gauche et regardez la caisse ramassez l'étiquette...

A Marseille

Allez vers la baraque, regardez la fenêtre et parlez de tous les sujets avec le gardien... Descendez l'escalier à gauche de la baraque ; ramassez la gaffe (dans l'eau) et l'utiliser pour ramasser la bouteille qui est dans l'eau. Remontez l'escalier, touchez la cheminée. Utilisez la bouteille sur la cheminée pour la refroidir et prenez immédiatement le chapeau de la cheminée ; réutilisez la bouteille sur la cheminée. Descendez l'escalier et passez par la trappe, prenez les biscuits pour chiens et ressortez. Utilisez les biscuits sur la plate-forme, et... utilisez la gaffe sur la plate-forme. Remontez l'escalier et passez le grillage. Allez complètement à gauche de l'écran et montez à l'échelle, ouvrez la première fenêtre utilisez la gaffe sur le ventilateur. Ressortez et redescendez par l'échelle ; frappez à la porte. Dites n'importe quoi pour le pousser à sortir (il faudra peut-être insister un peu pour certains choix) et dès qu'il dit qu'il va sortir remontez à l'échelle. Allez vers le tonneau à droite et lancez-en un pour attirer l'indien et recommencez une deuxième fois pour le pousser. Entrez à l'intérieur de l'entrepôt ; ouvrez le petit tiroir pour récupérer une petite clé. Regardez le panneau d'affichage pour voir un reçu : il vous donnera votre prochaine destination... Allez vers la droite et donnez la petite clé à l'homme. Appuyez sur le bouton pour appeler l'ascenseur. Utilisez la caisse la plus proche de vous pour coincer l'ascenseur ; appuyez sur l'interrupteur ; regardez les éraflures à gauche sur le sol et ouvrez la porte. Entrez dans la pièce ; allez vers Nico et détachez-la et prenez la statue avant de sortir. Parlez à Nico de TOUT. Utilisez le ruban adhésif sur la cellule photoélectrique et repoussez la caisse à sa place. Déplacez alors la petite caisse sur celle que vous avez remise en place et poussez ainsi celle que vous avez dégagée. Utilisez le diable, utilisez la corde sur la statue puis utilisez la corde sur la poulie. Réutilisez le diable et essayez de pousser la statue tout seul puis parlez-en à Nico pour qu'elle vous aide et Sortez... Utilisez les menottes sur le câble. Profitez de la petite scène non-interactive...

A Quaramonte

Parlez avec le garde et parlez avec le groupe de musique de tous les sujets possibles ; parlez avec Pearl de tous les

sujets et allez à la gendarmerie. Parlez avec le général de tous les sujets et parlez avec Rénaldo de tous les sujets. Allez vers la carte et essayez de la regarder. Sortez et parlez avec Nico de tous les sujets. Allez vers la droite pour regarder la deuxième fenêtre de la prison et pour parler ensuite avec Duane de tous les sujets... Parlez avec Oubier de tous. Montez à l'escalier et parlez de tous les sujets puis sortez. Retournez voir Duane et reparlez-lui. Revenez ensuite voir Pearl ; et remontez les escaliers pour reparler avec la patronne ; et sortez. Parlez avec Nico de la carte. Parlez avec le général ; parlez avec Rénaldo et sortez pour parler avec Pearl. Regardez enfin cette carte. Revenez alors voir la patronne de la compagnie minière pour lui parler de la carte. Ouvrez le placard et sortez une fois que vous aurez récupéré le détonateur. Donnez le détonateur à Duane. Allez à la prison et parlez avec Miguel. Avec Nico chez le général ; regardez tout et parlez avec le général de tout. Retour avec Georges : Parlez à Miguel et utilisez la corde sur la fenêtre de la cellule et donnez la corde à Duane...

Dans la jungle

Ramassez la plante. Allez vers la gauche et posez le relevé bancaire sur les feuilles mortes et utilisez la statue sur la roue métallique. Parlez au père Hubert de tous les sujets. Utilisez la plante sur le pressoir ; posez le col du prêtre sur le pressoir et prenez la croix pour l'utiliser sur le pressoir. Ramassez le col et donnez-le au prêtre puis parlez de tous les sujets.

Au village indien

Parlez au garde de tous les sujets et lorsqu'il vous demande un cadeau pour le Shaman choisissez alors le paquet de biscuit pour chien... Quand il vous rend la boîte mettez-y la pierre maya dedans puis redonnez-la-lui. Entrez dans le village et parlez au Shaman.

De retour dans la Jungle

Utilisez le cône métallique sur le pressoir et utilisez les racines sur le pressoir et utilisez la croix sur le pressoir. Prenez le cône et montez à l'échelle.

Aux caraïbes

Parlez à l'homme ; regardez le théodolite et parlez-en à Bronson. Allez vers la droite et parlez à Rio le petit pêcheur. Allez à l'escalier, en haut : regardez le chat, utilisez l'échelle et essayez d'y monter ; puis essayer d'ouvrir la porte. Parlez aux mémées de TOUS. Revenez voir Rio et parlez-lui de tout. Allez parler à Bronson puis revenez parler aux sœurs Ketch. Allez voir Rio et parlez-lui de tous les sujets ; pour sa pêche donnez-lui le ver de terre. Revenez voir Bronson et après avoir épuisé tous les sujets ; allez voir Rio pour lui parler de sa pêche... Regardez la bicyclette, attendez quelques secondes qu'il pêche un poisson puis demandez-lui de vous le donner. Revenez à la maison, montez à l'échelle et utilisez la chambre à air sur le mat de droite puis descendez et accrochez le poisson à la chambre à air. Ramassez la balle ; remontez à l'échelle et prenez la chambre à air ; descendez et utilisez-la sur l'arbre. Prenez l'échelle, ramassez la cible, descendez l'escalier et allez prendre les plans de Bronson et son théodolite. Remontez et montrez les plans aux sœurs Ketch.

Au British Museum

Parlez au gardien, regardez les placards puis reparlez au gardien. Parlez de ce que vous voulez à Oubier et continuez à parler avec le gardien de tous même après la découverte du vol. Prenez la clé sur le placard pour l'utiliser sur le placard qui contient le poignard ; ouvrez le placard et prenez le poignard. Reprenez la clé et montez-la au gardien. Poussez le rideau et utilisez le poignard sur la sortie.

Dans le musée aux Caraïbes

Prenez la plume, prenez la carte et posez la sur le pupitre, prenez la lanterne et posez la sur l'encrier. Ouvrez le coffre et parlez de tout avec Emily, puis allez regarder le portrait et reparlez à Emily. Sortez ; utilisez la plume sur le chat. Ramassez la plume abîmée et allez voir Rio pour lui parler de tout. Retournez au musée, donnez le coquillage à Emily, utilisez la croix sur le repose-plume, sortez et allez voir Rio et parlez-lui...

Sur l'île aux zombies

Regardez la saillie puis regardez (Clic droit) le bateau, parlez à Rio et utilisez le filet sur la saillie.

Dans le métro Londonien

Regardez le sac de Nico, utilisez la barrette sur la fente du distributeur, prenez la pièce refusée, et utilisez la sur la balance ; utilisez le poignard sur le placard et ensuite utilisez la carte sur la fissure. Appuyez sur le bouton et attendez que le métro arrive...

Retour sur l'île aux Zombies

Allez vers la sortie du haut à droite, prenez un roseau et sortez par le haut à droite ; utilisez le roseau sur la tanière, revenez sur vos pas pour sortir de la jungle. Prenez la sortie en bas à droite... allez tout à fait à droite et utilisez la fléchette sur le roseau. SAUVEGARDEZ MAINTENANT. Le but est d'utiliser la sarbacane sur le sanglier et de s'accrocher à la branche pour que le sanglier ouvre un passage vers le haut de l'écran. Allez complètement à droite et sortez ; enlevez la végétation de l'aiguille rocheuse et utilisez la cible sur le filet puis ceci sur la végétation et enfin cette dernière sur l'aiguille. Sortez par le bas de l'écran. Sortez par la voie tracée par le sanglier. Posez le théodolite sur les trous. Utilisez le théodolite, tournez vers la droite jusqu'à observer le reflet de la cible et observer alors le piller qui est dans l'axe. Sortez par l'avant du mont.

Sur les Docks

Allez vers l'autre caisse, monter à l'échelle. Dès que le garde discute avec l'indien ouvrez le placard remontez à l'échelle et dès que le garde est rentré dans le placard fermez la porte et bloquez-la avec le balai. Regardez le hublot de droite ; parlez à Oubier, prenez sa pierre. Utilisez le poignard sur Karzac.

Sur le tournage du film

Ramassez la crêpe sur la table, le sirop d'érable et un bun. Utilisez le sirop sur la crêpe. Parlez au garçon. Donnez la crêpe à l'homme (inutile de parlez avec lui plus longtemps pour l'instant). Lancez un bun dans le buisson. Allez en chercher un autre et recommencez jusqu'à ce que les frelons sortent du buisson.

Sur la plage

Parlez avec tout le monde de tous les sujets. Prenez la caméra portable puis parlez avec Hawks.

Au village Indien

Parlez à Titipoco, essayez de pousser le tonneau et parlez en à Titipoco. Prenez la pierre et sortez par la gauche.

A la pyramide

Parlez à Titipoco, prenez le cylindre sur le générateur, utilisez le poignard sur le tuyau d'écoulement, utilisez le cylindre sur le tuyau d'écoulement et utilisez ceci sur le bouchon du moteur. Allez vers la gauche et parlez au garde. Revenez vers la droite, prenez la corde et donnez-la à Titipoco. Prenez la corde et utilisez la sur le moteur. Mettez le moteur en route en appuyant sur le bouton rouge... Utilisez le levier pour comprendre le fonctionnement du moteur et parlez à Titipoco ; montez sur le monte-charge et parlez à Titipoco. En haut de la pyramide : prenez la ceinture de munitions. Redescendez. En bas : Prenez la torche et amenez-la à Titipoco pour qu'il l'allume. Jetez la ceinture dans le feu. En haut : Parlez au général puis détachez George. Regardez les deux leviers et parlez à George.

1ère Enigme

Le but est d'enfoncer le groupe des quatre carreaux. Pour cela il faut remarquer que ces carreaux sont une association par superposition de deux des dix carreaux précédents. Il faut donc enfoncer deux des dix carreaux correspondants :

pour en enfoncer un il faut faire tourner les deux roues de façon à mettre en regard la partie supérieure et la partie inférieure de ce carreau. La partie supérieure du carreau est contenue dans la roue de gauche et donc l'autre contient la partie inférieure de chacun des dix carreaux. Par exemple le 1er carreau est composé du 2eme et du 5eme carreau qui font parti du groupe des dix...

Sortez par le passage secret. Prenez la torche et donnez-la à Titipoco. Actionnez le levier. Ramassez la torche et allumez celle qui est au mur.

2ème Enigme

Le but est de sortir de la pièce où vous vous trouvez en ouvrant une porte secrète située dans le mur de droite. Pour cela il faut fermer la porte de gauche sans en fermer aucune autre. Il y a donc deux pièces et un couloir. Utilisez le levier qui se trouve dans la pièce dans laquelle vous êtes puis sortez par la gauche et utilisez les deux leviers. sortez dans le couloir et rentrez dans l'autre pièce... la porte est ouverte. Sortez. Utilisez le levier. Et descendez à "Une mort certaine"...

Admirez la fin.

DÉBLOQUER LE COMICS

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

DÉBLOQUER LE JOURNAL

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

Les Mondes de Ralph

© Disney Mobile 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu de triche.

132136 Invincibilité

314142 Geler les ennemis

Les Simpson : Springfield

© Electronic Arts 2012

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

STATUE DE JEBEDIAH SPRINGFIELD

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

Les Sims 3

© Electronic Arts / Maxis 2009

+ D'INFOS

FORUM

ARGENT FACILE

Méthode 1

Rendez-vous dans la maison de Walter et devenez ami avec lui. Acceptez le défi qu'il vous lance (pêcher la plus grosse truite) pour recevoir 200 simflouz.

Méthode 2

Pêchez un poisson-chat pour que Kia vous donne 200 simflouz.

Méthode 3

Allez vendre vos poissons et vos légumes au marché.

ARGENT ILLIMITÉ

Mettez le jeu en pause et rendez-vous dans le menu d'Aide. Sélectionnez les conseils de jardinage. Quand les informations apparaissent à l'écran, secouez votre iPhone pour obtenir 500 simflouz.

Mais, Où est Perry ?

© Disney Mobile 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DOSSIERS SECRETS

Cette astuce indique l'emplacement des dossiers secrets.

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

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

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

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

Max Payne Mobile

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

PIÈCE CACHÉE DANS LE NIVEAU ENTRAÎNEMENT

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

Mega Man II

© Capcom 2009

+ D'INFOS

FORUM

FAIBLESSE DES BOSS

- Pour battre Metal Man : Prendre simplement Mega Man ou Quick Man. (récompense : Metal Blade)
- Pour battre Wood Man : Sa faiblesse est Metal Man. (récompense : Leaf Shield)
- Pour battre Bubble Man : Sa faiblesse est Metal Man. (récompense : Bubble-Lead)
- Pour battre Flash Man : Sa faiblesse est Metal Man. (récompense : Timer-Stopper + Item-3)
- Pour battre Air Man : Sa faiblesse est Wood Man. (récompense : Air Shooter + Item-2)
- Pour battre Quick Man : Sa faiblesse est Crash Man. (récompense : Quick Boomerang)
- Pour battre Heat Man : Sa faiblesse est Bubble Man. (récompense : Atomic Fire + Item-1)
- Pour battre Crash Man : Sa faiblesse est Air Man. (récompense : Crash Bomber)

Château du Dr. Wily

- Pour battre le Dragon Vert : Sa faiblesse est Quick Man.
- Pour battre les Murs Détachables : Sa faiblesse est Metal Man.
- Pour battre le Guts-Dozer : Sa faiblesse est Quick Man.
- Pour battre les Bulles-Laser avec Murs: Sa faiblesse est Crash Man.
- Pour battre le Dr. Wily (Vaisseau) : Sa faiblesse est Metal Man suivi de Crash Man.
- Pour battre le Dr. Wily (Alien) : Sa faiblesse est Bubble Man.

MOTS DE PASSE DES BOSS

Metal Man : A1, B5, C3, C4, D2, D5, E2, E4, E5.

Metal Man + Wood Man : A1, C3, C4, D2, D3, D5, E2, E4, E5.

Metal Man + Wood Man + Bubble Man : A1, C4, D1, D2, D3, D5, E2, E4, E5

Metal Man + Wood Man + Bubble Man + Flash Man : A2, B1, C2, C5, D2, D3, D4, E1, E3

Metal Man + Wood Man + Bubble Man + Flash Man + Air Man : A1, C1, C4, D1, D3, D5, E2, E3, E5

Metal Man + Wood Man + Bubble Man + Flash Man + Air Man + Quick Man : A1, B4, C1, D1, D3, D5, E2, E3, E5

Metal Man + Wood Man + Bubble Man + Flash Man + Air Man + Quick Man + Heat Man : A1, B2, B4, C1, D1, D3, E2, E3, E5

Château du Dr. Wily : A1, B2, B4, C1, C5, D1, D3, E3, E5

- Les 8 Boss du Dr. Wily : A1, B2, B4, C1, C5, D1, D3, E3, E5

Metal Gear Solid Touch

© Konami 2009

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[+ TRICHER EN MODE SURVIE](#)

En mode Survie, l'objectif est de terminer toutes les missions imposées d'une seule traite. Voici une astuce qui vous permettra de retenter la mission en cours sans avoir à tout recommencer depuis le début. Lorsque vous voyez s'afficher l'écran d'échec de la mission, appuyez tout de suite sur le bouton de l'iPhone/iPod Touch qui permet de quitter le jeu. Chargez ensuite la partie et vous pourrez alors reprendre à partir de la mission où vous étiez.

[+ GALERIE](#)

Les artworks à débloquent deviennent disponibles à l'échat dans le magasin de Drebin.

Artwork 3D : Solid Eye 1 (50 000 DP)

Obtenir le rang Fox en mode Survie.

Artwork 3D : Solid Eye 2 (50 000 DP)

Obtenir le rang Fox en mode Survie.

Autres : Boîte en carton (10 000 DP)

Terminer le mode Survie.

Autres : Bidon (10 000 DP)

Terminer le mode Survie.

Autres : FOXHOUND (25 000 DP)

Obtenir le rang Fox à toutes les missions et en mode Survie.

Esquisses : Portrait 1 (50 000 DP)

Obtenir le rang Fox à toutes les missions.

Esquisses : Portrait 2 (50 000 DP)

Obtenir le rang Fox à toutes les missions.

Minecraft Pocket Edition

© Mojang 2011

+ D'INFOS

FORUM

✚ VOLER EN MODE CRÉATIVE

Pour voler en mode créative, appuyez simplement sur le bouton central du pad 2 fois rapidement pour vous mettre à voler. Recommencez si vous vous arrêtez de voler. Pour vous envoler, appuyez sur le bouton central et faites glisser votre doigt sur la flèche du haut. Pour descendre, refaites la manipulation mais en appuyant sur la flèche du bas.

✚ ACCÉDER À LA VERSION ALTERNATIVE DU NETHER

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

{ 4 blocs d'or

14 blocs de cobblestone

1 Réacteur du Nether

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

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

✚ CULTURE DE CHAMPIGNONS

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

Minigore

© Chillingo 2009

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MODE INSANE

Dès le début du jeu, partez au nord-ouest de la carte et restez immobile dans le cercle avec un X pendant quelques secondes. Cela fera apparaître un crâne que vous devrez toucher pour débloquer le mode Insane.

Mirror's Edge

© Electronic Arts 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

TOUS LES FONDS D'ÉCRAN

Trouver les 28 badges du jeu.

Monopoly : Editions Classique et Monde

© Electronic Arts / Hasbro Interactive 2008

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

🏆 SCORE PARFAIT

Pour conserver des stats parfaites, quittez le jeu via le menu home de l'iPhone lorsque les choses se présentent mal. Rechargez le jeu et lancez une nouvelle partie. Vous constaterez que la partie précédente n'a pas été comptée comme perdue et vos stats seront intactes. En revanche, si vous quittez directement via le menu du jeu, votre partie sera perdue. Vous pouvez faire la même chose lorsque vous voulez recommencer après un mauvais jet de dé.

Moto X Mayhem

© Occamy Games 2009

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

ASTUCES DIVERSES

- Si vous visez le chrono, essayez de terminer le jeu sans perdre de vie car chaque vie perdue ajoute une seconde supplémentaire à votre chrono général.
- Penchez-vous en arrière pour garder votre roue arrière collée au sol afin de gagner de la vitesse en vous propulsant.
- Penchez-vous en avant pour grimper les côtes.
- Le chrono ne démarre que lorsque vous mettez les gaz ou freinez.
- Utilisez votre doigt pour saisir votre pilote si jamais il tombe pour le faire glisser autour de la carte.

Muffin Knight

© Angry Mob Studios 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MAX DE POINTS DE COMPÉTENCES

Pour pouvoir gagner beaucoup de points de compétences et donc améliorer des personnages dans MuffinKnight il vous faudra améliorer les "perks", ou atouts, au niveau maximum. Vous pourrez ensuite choisir 2 perks. Prenez "Respawn Pit" et "Déplacement rapide". Vous pouvez désormais gagner énormément de Muffins pour améliorer vos personnages.

Les avantages sont :

- Grâce au "Déplacement rapide" (l'atout) vous vous déplacerez plus vite et il sera plus aisé de récolter des muffins.
- Grâce au "Respawn Pit" (l'atout) vous réapparaîtrez en haut de chaque map quand vous tomberez dans le trou. Donc quand vous êtes en bas et qu'il y a un muffin en haut. sautez dans le trou et vous serez déjà en haut grâce à l'atout.

Farmez cette astuce pour monter de niveau rapidement, récolter beaucoup de muffins, donc beaucoup d'xp et de points de compétence.

N.O.V.A.

© Gameloft 2009

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 **MODE DIFFICILE**

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

Nanosaur II

© Pangea Software 2009

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Sur l'écran du choix des modes de jeu, cliquez 6 fois dans le coin en haut à gauche pour faire apparaître le menu de saisie des codes. Entrez alors l'un des codes suivants.

Niveau 1FRONT YARD

Niveau 2BACK YARD

Niveau 3FIDO'S FUR

Niveau 4SEWER

Niveau 5PLAYROOM

Niveau 6CLOSET

Niveau 7GUTTER

Niveau 8GARBAGE CAN

Niveau 9BALSA AIRPLANE

Niveau 10THE PARK

One Single Life

© FreshTone Games 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[↶ REJOUER](#)

Une fois mort, il est possible de rejouer en allant jusqu'à la fin des crédits, c'est à dire en allant tout au bout du paradis.

One Touch Drawing

© ECAPYC Software 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

OBTENIR L'AIDE PLUS RAPIDEMENT

Le "hint" est une aide qui vous indique de quel point partir et qui apparaît lorsque vous commettez trop d'erreurs (vous n'avez pas réussi à tracer toute la figure ou avez relâché votre doigt). Pour l'obtenir plus rapidement, vous pouvez précipiter ces échecs en enchaînant volontairement les ratés 10 fois d'affilée.

Paf le Chien

© Adictiz 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

FAIRE EN SORTE QUE LE CHIEN AILLE LE PLUS LOIN POSSIBLE

Vous devez lancer le chien à l'horizontale. Ensuite, utilisez le deltaplane et laissez-le planer. Au dernier moment, avant qu'il touche le sol, redressez-le puis tapez une poule. Recommencez l'opération à chaque fois.

Paradise Island

© Game Insight

+ D'INFOS

FORUM

MISSION "JUSTE SOLEIL"

Pour réussir cette mission, construisez 1 ou 2 panneaux solaires et améliorez-les pour avoir assez d'énergie. Lorsque vous aurez suffisamment d'énergie, détruisez les générateurs et les éoliennes.

MISSION "FAN DE SIMPLICITÉ"

Pour réussir cette mission, vous devez construire 15 cabanes.

MISSION "ARISTOCRATE"

Pour débloquer cette récompense, vous devez construire 3 clubs de golf.

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE PLUS RAPIDEMENT

La meilleure méthode pour gagner de l'expérience plus rapidement consiste à avoir beaucoup de bâtiments à récolte rapide.

MISSION "FAN DE HOT DOGS"

Pour réussir cette mission, vous devez construire et posséder 15 bars à saucisses.

MISSION "FAN DE BAGATELLES"

Pour réussir cette mission, vous devez posséder 15 boutiques de souvenirs en même temps.

MISSION "FAN DE SALON SPA"

Pour réussir cette mission, vous devez construire 10 centres solaire.

GAGNER DE L'EXPERIENCE ET DE L'ARGENT SANS INVESTIR

Voilà deux méthodes simples mais assez longues qui vous permettront de monter votre experience et de gagner de l'argent sans investir dans des bâtiments. Répétez ces 2 méthodes les plus souvent possible.

Avec les arbres

Allez dans une zone sans construction et déplacez un arbre. Vous gagnerez un peu d'expérience et d'argent à chaque déplacement.

Avec les dalles

Placez des dalles partout (le mieux est d'avoir peu de constructions) et détruisez-les.

MISSION "MÉGA PARTY GOER"

Pour réussir cette mission, vous devez construire 10 boites de nuits a la fois.

MISSION "FAN DE LA HAUTEUR"

Pour débloquer cette récompense, vous devez posséder 2 restaurants galaxy.

MISSION "SOUVENIR DU DEFENSEUR"

Vous devez posséder 2 statuts en or du défenseur pour obtenir cette récompense.

MISSION "PARC DE DISTRACTION"

Vous devez posséder 2 grandes roues panorama à la fois.

MISSION "GRANDES PYRAMIDES"

Vous devez posséder 3 pyramides en même temps.

MISSION "FAN DE CASINO"

Vous devez posséder 5 casinos cristal.

Parallel Kingdom

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

PLUS D'ARGENT

En cours de partie, allez dans le menu, puis dans Profile, puis sur la flèche rouge en haut à droite de l'écran. Cliquez sur Update Status et tapez le code aemdt pour empocher 1000 gold. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois.

Plantes contre Zombies

© PopCap Games 2010

+ D'INFOS

FORUM

+ MODE PARTIE RAPIDE

Terminer le mode Aventure une fois pour débloquent le mode Partie rapide.

+ ZOMBIE YÉTI

Après avoir terminé le mode Aventure, relancez une partie et allez jusqu'au niveau 4-10 pour trouver le zombie yéti.

+ IMITER N'IMPORTE QUELLE AMÉLIORATION DE PLANTES

Lorsque l'on entre dans un niveau quelconque où nous devons choisir nos plantes, lorsque l'on détient l'imitateur de plantes, il suffit de descendre plus bas que les plantes normales pour pouvoir imiter n'importe quelle amélioration de plantes (normalement payantes chez le marchand Dave). Nous pouvons ainsi utiliser une amélioration sans payer ! Et si on descend encore plus, nous pouvons imiter les patates du "mini-game" bowling ou encore imiter des plantes que nous rencontrons dans "vase-breaker" !

Quiz Game Land

© Undercoders 2010

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

LE MAÎTRE DU JEU

Rempportez la partie contre le maître du jeu (boss secret) en mode Story pour le débloquent dans le bestiaire. Il n'apparaîtra que si vous avez paramétré le jeu en Difficile.

Ravensword : The Fallen King

© Crescent Moon Games 2009

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

📌 RÉCOMPENSE DU TROLL

Après avoir sauvé Sofie dans la quatrième geôle du donjon, cherchez l'entrée d'une grotte cachée dans la forêt et battez le troll pour passer au niveau supérieur et gagner beaucoup d'argent.

📌 BOSS DE FIN

Pour vaincre le roi Sorin et les seigneurs démons dans la salle du trône, utilisez la rune enflammée tout en attaquant avec la Ravensword.

📌 LE MÉGA TROLL DES FALAISES

Après avoir terminé le jeu, revenez sur les falaises et cherchez l'entrée d'une zone secrète où se trouve un méga troll. Battez-le à l'aide de 60 flèches pour passer au niveau supérieur.

📌 SUPER SAUT

Atteignez un niveau supérieur à 50 pour pouvoir sauter extrêmement haut.

Rayman 2 : The Great Escape

© Gameloft 2010

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

SYLPHE FRAICHE

Nombre de lums jaunes : 5

Nombre de cages : 2

Cinématique : Les pirates, ayant pris le pouvoir et capturé des milliers de personnes pour en faire leurs esclaves, amènent Globox dans une cellule où Rayman est déjà prisonnier. Rayman est désespéré, il a perdu tous ses pouvoirs. mais Globox lui redonne espoir en lui apportant un cadeau de Ly la fée : un lum d'argent lui permettant de tirer avec ses poings. Rayman et Globox parviennent alors à sortir de leur cellule. Involontairement, ils tombent du vaisseau pirate pour se retrouver au beau milieu de la Sylphe Fraîche.

Après avoir fait quelques pas, vous recevez pour la première fois la visite d'un Murphy vous expliquant que les dalles au sol servent à l'appeler si vous avez besoin d'explications concernant l'aventure et les commandes.

Une fois ce monologue terminé, avancez en suivant le courant d'eau jusqu'à la cage. Tirez alors dans cette cage plusieurs fois afin de la faire tomber et ainsi libérer les prisonniers. Après la nouvelle visite d'un Murphy, ramassez le lum jaune au-dessus de la grille pour ouvrir cette dernière. Descendez par le passage qui vient de s'ouvrir puis continuez d'avancer en prenant les deux lums jaunes sur votre route. Ensuite, faites attention à ne pas oublier celui caché derrière la chute d'eau. Une fois ce lum pris, remontez sur les marches et sautez sur la paroi d'en face. Pour être sûr de l'atteindre, sautez le plus loin possible avant de déclencher l'hélico. Consolez les bébés Globox qui vous expliqueront que Ly a été enlevée par les méchants pirates. Continuez tout droit jusqu'à la paroi en forme de cheminée et montez-y en sautant plusieurs fois et en récupérant le lum qui se trouve à l'intérieur. Une fois en haut, tirez dans la cage se trouvant devant vous. Les Ptizêtres vous félicitent, vous expliquent votre situation et vous ouvrent le portail vers la voie des portes (si vous avez bien ramassé les cinq lums du premier niveau). A partir de ce lieu, entrez enfin dans le prochain niveau : La clairière de la fée.

LA CLAIRIERE DE LA FEE

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cages : 7

Note : En finissant ce niveau, vous devriez normalement avoir 48 lums jaunes sur 50 et 6 cages sur 7. C'est normal, la cage et les lums manquant ne seront accessibles qu'à partir du niveau " Les cavernes de l'écho ".

Dès votre arrivée, sautez dans l'eau et nagez vers la grotte sous marine à droite. Pensez à ramasser les lums bleus pendant votre passage afin de gagner le l'oxygène. Après quelques mètres, vous apercevez une cage. Tirez dessus puis prenez le super lum jaune qui apparaît. Faites demi tour, sortez de la grotte et sortez de l'eau. De l'autre côté de la rive, sautez sur le champignon et agrippez-vous aux tronc qui est au-dessus. Une fois au bout de celui-ci, lâchez-vous et entrez dans le passage. Un peu plus loin, prenez le lum vert et allez de l'autre côté de la rive. Sauter sur les nénuphars en faisant bien attention aux piranhas. Il est possible de tuer les piranhas en leur tirant dessus au moment de leur saut . Arrivé de l'autre côté de la rive, prenez le lum rouge si vous avez perdu de la vie puis sautez sur les plates-formes le long de la façade.

Une fois en haut, poursuivez votre route jusqu'à l'interrupteur. Tirez dedans pour l'actionner afin d'ouvrir la grille au début du niveau. Allez sur le tronc, prenez le lum jaune et allez jusqu'au bout du tronc. Pour éviter de tomber, ne marchez pas sur le cours d'eau passant sur le tronc mais sautez par dessus. Vous voyez alors une deuxième cage. Cassez cette dernière et sautez en bas, là où le niveau a débuté. Passez le chemin qui s'est ouvert à côté des bébés Globox. Ensuite, Prenez le lum vert pour assurer votre progression, sautez et laissez-vous glisser vers le bas. A cet endroit, ne sautez toujours pas dans l'eau sous risque de vous faire manger par un piranha affamé. Faites de tour de la rivière et continuez votre route jusqu'à une structure. Ne montez pas tout de suite tout en haut mais allez le plus à droite possible. A partir de là, sautez sur le petit rebord en face. Pour y arriver, vous devrez utiliser les cheveux de Rayman comme hélico. Après, sautez sur le grand tonneau juste à côté. Ce tonneau vous servira de bateau afin de récupérer les lums sur l'eau. En priorité le jaune. Dès que le tonneau est suffisamment proche du rebord, sautez avant qu'il ne parte plus loin. Retournez donc sur la structure mais allez cette fois plus haut. Aidez-vous des plates-formes mobiles rouges pour atteindre le trou dans le mur, encore plus haut.

Tirez sur l'ennemi qui approche, à droite, et dépêchez-vous de grimper le long du grand arbre avant qu'un nouvel ennemi vienne vous attaquer. Servez-vous donc des lianes pour grimper jusqu'à la troisième branche. Au bout de cette branche il y a un chemin. Allez-y et laissez-vous glisser sur l'eau. Ensuite, après avoir pris le lum vert, agrippez-vous aux lianes le long du mur de droite. Vous remarquerez une cage derrière une grille, à gauche. N'y prêtez pas attention pour le moment, elle ne sera accessible que plus tard. Sauter sur les lianes plus en hauteur et passez derrière la cascade. Sauter sur la rive et continuez votre route, droit devant.

Rayman arrive alors devant un bateau. Un des pirates le voit et tente de lui tirer dessus. Déplacez donc Rayman à gauche, vers le fond, et passez dans le petit chemin. Vous vous retrouvez alors devant une étendue d'eau. Sauter de nénuphar en nénuphar pour chercher le lum jaune et retournez sur le premier nénuphar. Sauter de l'autre côté cette fois, et montez les échelles en prenant soin de ne pas oublier les deux lums jaunes. Une fois en haut, continuez tout droit, prenez le lum jaune sur la gauche et tirez dans la cage au centre. Retournez enfin au bateau pirate. Placez-vous sur la trappe avec une croix au sol et attendez le tir du pirate. Au moment où son tir se rapproche de vous, sautez autre part afin de ne pas perdre de vie. La trappe sera alors cassée, vous laissant libre accès. A l'intérieur, sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'au lum vert. Attention cependant : un pirate est endormi sur la dernière; il vous faudra donc lui tirer dessus plusieurs fois. Une fois le robot-pirate détruit, Prenez le lum vert et montez à la toile en évitant les tonneaux. Pour les éviter, bougez juste avant qu'il n'arrive sur vous. En haut, tirez dans la porte pour la casser. Vous remarquerez l'interrupteur en haut à droite. N'y prêtez pas attention pour le moment et entrez dans le couloir à gauche. Vous êtes soudain face à face avec un pirate. Visez-le et tirez jusqu'à sa destruction, puis entrez dans la salle de gauche. Un pirate est endormi au fond de la salle, il faut vous en débarrasser.

Soit avec un tonneau soit en lui tirant dessus, comme l'autre précédemment. Ceci fait, prenez un tonneau et jetez-le sur la porte avec une croix se trouvant dans la salle antérieure. Passez et tirez dans la cage, à droite. Prenez le Super Lum et retournez dans la salle où se trouvaient les tonneaux. Grimpez sur la grille se trouvant à gauche et agrippez-vous à celle du plafond. Laissez-vous tomber dans la porte en hauteur après avoir pris les deux lums jaunes. Dans la pièce suivante se trouve un trampoline avec un interrupteur. Essayez de ne pas sauter dedans et tirez directement sur le bouton afin d'ouvrir la porte. Si vous tombez sur le trampoline, faites attention au laser. Une fois la porte ouverte, grimpez et descendez les escaliers en évitant les lasers bleus. Vous vous retrouvez finalement dans la salle avec l'interrupteur. Tuez le robot qui somnole et activez l'interrupteur. Une fois la porte ouverte, entrez pour continuer votre quête.

Avancez en évitant les lasers qui bougent. Une fois à l'autre extrémité du couloir, entrez dans la grande salle où Ly est retenue prisonnière. Descendez du ponton et retournez-vous pour entrer dans un nouveau couloir menant à une machine. Il faut détruire cette machine afin de libérer la fée Ly. A la sortie de ce couloir se trouve un distributeur de tonneaux. Prenez donc un tonneau et commencez à détruire la machine en tirant le tonneau dans l'une des trois croix. Mais faites bien attention en vous rapprochant de cette grosse machine car elle tire des bombes toutes les dix secondes. Au moment où une bombe se rapproche de vous, lancez le tonneau en l'air (et non pas devant vous) puis tirez sur la bombe avant que le tonneau ne retombe entre vos mains. Avancez jusqu'à être assez proche de la machine pour être sûr de la toucher et lancez le tonneau dans l'une des croix en sparadrap. Si vous avez réussi, une fuite de gaz devrait se produire au niveau du tuyau touché. Recommencez alors la même opération sur les deux autres croix. Une fois que la machine est détruite, vous avez le droit à une petite cinématique expliquant que Rayman a besoin de Polokus, l'esprit du monde, pour vaincre les pirates et que pour le faire revenir, il faut réunir les quatre masques cachés dans des lieux secrets et mystérieux. Rayman a tout de même le droit de récupérer un de ses pouvoirs : celui de

s'agripper aux lums violets.

Après la cinématique, allez au fond de la salle et montez au filet en ramassant les deux lums jaunes. Ensuite montez sur la plate-forme, avancez un petit peu puis sautez en tirant sur le lum violet afin de vous y agripper et passer de l'autre côté en vous balançant. Continuez à avancer et montez le long des deux tuyaux verticaux. Après le chargement, avancez sur le long tuyau jusqu'à apercevoir d'autres tuyaux, juste en dessous. Sauter en activant votre hélico. Faites très attention à attraper les deux lums jaunes pendant votre vol et celui sur le tuyau le plus proche. Sauter finalement sur le tuyau suivant et ramassez le lum jaune s'y trouvant. Avancez sur la droite de ce tuyau et sautez encore en activant l'hélico, afin de pouvoir tirer sur une nouvelle cage en même temps. A côté de cette cage, tuez le méchant robot qui essaye de vous tirer dessus. Une fois sur ce dernier tuyau, allez récupérer le super lum jaune qui s'est échappé de la cage. Revenez sur vos pas et sautez un peu plus loin pour atterrir sur un pont en bois. A partir de là, vous n'avez plus qu'à avancer tout droit jusqu'à trouver des courants d'air. Avant de monter, détruisez le robot qui lance des bombes. En montant, faites attention à ne pas oublier de lums jaunes. Au total, il y en a dix cachés à l'intérieur des courants (en bas et en haut). Une fois monté dans le renforcement à l'aide des courants, entrez dans la cabane se trouvant à gauche pour tirer dans une cage cachée et finir le niveau.

LES MARAIS DE L'EVEIL

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cages : 5

Pour commencer, sautez sur le nénuphar le plus proche puis grimpez sur le tronc d'arbre jusqu'au lum jaune. Si vous continuez plus haut, vous tomberez sur le gardien de l'ancre des mauvais rêves, qui vous demandera de lui donner le nom de ce lieu, que vous ne connaissez pas encore. Faites donc demi-tour en tuant les ennemis sur votre passage. Sauter sur les nénuphars jusqu'au filet. Grimpez sur ce filet jusqu'à voir une cage. Sauter sur le ponton en bois près de cette cage afin de détruire cette dernière. Sssssam est alors libéré. Il vous propose de vous aider en vous faisant traverser les marais. Tirez-lui dessus pour commencer à avancer. Attention, à partir de là, tout va très vite. Après avoir passé les deux tremplins avec les lums rouges, baissez-vous afin de ne pas finir mangé par les piranhas. Un peu plus loin, évitez la hache qui bascule. Suivez le chemin jusqu'à un super lum jaune. Ramassez-le tout en sautant sur l'interrupteur de façon à l'activer afin de faire apparaître quatre lums jaunes quelques mètres plus loin. Au bout de la grotte, évitez les caisses qui flottent. Juste après, foncez sur les trois cages tout près, puis, au tour suivant, ramassez les supers lums qui s'en sont échappés. Dans la partie suivante, avancez jusqu'au tremplin et servez-vous en pour sauter sur la passerelle à gauche, sur laquelle reposent deux lums jaunes. Avancez encore et sautez au-dessus du tas de bombes posé sur l'eau : derrière ces bombes se cache un super lum jaune.

Avancez et sautez au-dessus d'un petit poteau où repose un lum jaune. Un peu plus loin, aidez-vous du rocher sur la gauche pour récolter les trois lums jaunes en hauteur. Juste après, un robot-pirate se trouve sur une barque. Tirez et prenez le super lum jaune en sautant au-dessus de l'embarcation. Le dernier super lum jaune se trouve entre un poteau et une bombe, quelques mètres plus loin. Une fois que vous l'avez ramassé, baissez-vous afin d'éviter le dernier poisson. Après les tristes adieux avec Sssssam, détruisez la cage juste devant vous pour finir le niveau.

LE BAYOU

La promenade de santé

Nombre de lums jaune : 50

Nombre de cages : 0

Entrez dans le niveau " Le Bayou ", mais au lieu d'avancer droit devant vous, entrez dans la grotte derrière vous, sur la gauche. Allez sur la dalle pour commencer une course contre Ly la fée (A condition d'avoir assez de lums). Dès que la course commence, laissez-vous glisser sur la pente devant vous, en ramassant les trois lums jaunes. Sauter sur les

trampolines jusqu'à trois autres lums. Ensuite, sautez sur le suivant afin de passer derrière la cascade. Tournez ensuite à droite en ramassant les lums jaunes sur votre passage. Faites attention en passant le ponton en bois, il se casse une fois que vous posez un pied dessus. Au bout du pont, agrippez-vous aux lianes sur le mur. A ce moment, vous devriez normalement vous retrouver avec dix-huit lums jaunes. Montez donc en haut à gauche des lianes jusqu'à un nouveau ponton. Continuez le chemin, tout droit, en ramassant cinq lums jaunes puis sautez à droite, dans le petit renforcement. En haut des lianes, suivez le chemin, toujours en ramassant les lums. Au bout de la grotte, sautez jusqu'au prochain point de contrôle redonnant du temps. Si vous avez bien suivi toutes ces instructions, vous devriez être en possession de trente-deux lums jaunes. Repartez en sautant sur l'autre rive, et suivez Ly tout en ramassant les dix-huit nouveaux lums jaunes qui se présentent à vous. Il n'y a aucune grande difficulté, mais faites tout de même attention de ne pas tomber dans un trou. Rejoignez Ly près de la dalle avant la fin du décompte pour gagner la course.

Le Bayou

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cages : 7

Cette fois, prenez le chemin principal. Sautez sur le tonneau flottant sur l'eau pour qu'il vous amène plus loin. Sautez donc sur la plate-forme avec le lum vert puis sur le tronc sur lequel est placée une cage, avec deux lums rouges. Une fois la cage détruite et les deux lums jaunes ramassés, sautez à nouveau sur le tonneau qui vous emmène jusqu'à une sortie. Sur le tonneau, tirez sur les bombes qui s'approchent de vous. Grimpez ensuite à l'échelle et une fois en haut, tirez sur l'interrupteur visible vers la droite. Cela abaissera le pont pour vous laisser passer. Sautez donc sur ce dernier sans louper les deux lums jaunes, et avancez rapidement sur les petits pontons, de façon à ne pas tomber. Grimpez ensuite à l'échelle puis entrez dans le trou à droite. Tirez sur le robot endormi puis sur la cage. Avancez un peu pour voir un cours d'eau. Tirez sur le lum violet pour vous balancer et allez sur le tonneau flottant. Pendant que celui-ci vous porte de l'autre côté du cours d'eau, tirez sur les ennemis et prenez les lums jaunes. Une fois le tonneau stoppé, sautez sur le tronc d'en face puis tirez sur la cage à droite. Avancez le long du tronc puis sautez sur le ponton. Une fois à cet endroit, vous devriez avoir vingt-deux lums jaunes. Avancez le long du ponton puis tournez à droite. N'avancez pas encore tout droit, mais utilisez le lum violet sur la gauche pour avoir accès à une cage cachée. Retournez de l'autre côté et sautez sur le nouveau ponton se présentant à vous, puis continuez à suivre le chemin, tout en ramassant les lums sur votre passage. Avant de sortir de la pièce, retournez-vous pour apercevoir une cage cachée sous le pont. Tirez donc sur cette cage avant de sortir de la pièce.

Avancez au bout de cette nouvelle pièce et ramassez les trois lums jaunes. Sautez au-dessus des trous jusqu'à tomber nez à nez avec un robot-pirate. Détruisez ce dernier avant de tirer dans l'interrupteur afin de pouvoir continuer. Évitez les tonneaux roulants puis sautez au-dessus des trous. Ramassez les trois lums jaunes sur les trois plates-formes. Une fois dehors, allez près du lum jaune et activez le bouton rouge. Vous pouvez alors passer en vous servant du lum violet. De l'autre côté, un robot en bleu et blanc fonce sur vous. Allez le plus près possible du bord puis sautez juste avant que le robot ne vous touche de façon à le faire tomber dans le vide. Un peu plus loin tirez sur l'interrupteur rouge pour désactiver les lasers bleus. Avant que ces derniers ne reviennent, passez la porte en évitant les haches qui basculent. Avancez un peu et laissez-vous tomber un peu plus bas, à l'endroit où les tonneaux tombent. De là, tirez sur la cage qui est suspendue dans le vide. Remontez grâce à l'échelle et sautez sur les petits trampolines. En sautant, tirez sur la dernière cage, à droite; puis montez tout en haut pour finir le niveau.

LE SANCTUAIRE D'EAU ET DE GLACE

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cages : 2

Après la cinématique, rendez-vous sur le pont au bord de la plage. Une cage y est cachée. Tirez sur cette dernière et retournez sur la plage en direction des rochers en faisant attention aux crabes. Détruisez le robot qui apparaît puis grimpez sur la falaise jusqu'à tomber dans l'eau à l'intérieur d'une grotte. A ce moment, vous devez avoir ramassé neuf lums jaunes sur votre passage. Plongez d'abord au fond de l'eau, avancez dans le tunnel et ramassez les lums jaunes, ainsi que les bleus pour ne pas manquer d'oxygène. Au bout du tunnel aquatique, ressortez de l'eau et tirez sur une

nouvelle cage. Retournez à l'entrée de la grotte et montez cette fois à l'échelle. Une fois en haut, vous devriez être en possession de vingt-trois lums jaunes.

Vous vous retrouvez alors sur une plage. Combattez le robot puis allez à droite, vers un bâtiment en bois. Sur le balcon, ramassez le super lum jaune. Ramassez ensuite la bombe et servez-vous en pour détruire les deux petites portes. La première se trouve juste à côté, sur l'édifice sur lequel vous vous trouvez, et la deuxième se trouve de l'autre côté de la plage. Derrière la première porte se trouve une sphère orange, à placer sur le socle de même couleur. Une fois posée, procédez de la même façon avec la deuxième porte et la deuxième sphère, c'est à dire la sphère bleue. Une fois les sphères mises en place, la grande porte s'ouvrira. Avancez jusqu'à une nouvelle pièce. Faites-en le tour dans le but de ramasser les lums jaunes et d'en avoir quarante, et entrez dans le couloir obscur au centre.

Vous allez devoir descendre une piste sans tomber. Essayez d'avoir tout les lums lors de votre descente. Si vous en loupez un et qu'il vous reste de la vie, laissez-vous tomber dans le vide afin de le récupérer. Il y a en tout neuf lums à récupérer durant la glisse. Le premier se trouve au-dessus de la plate-forme suivant le premier saut. Pour l'avoir, sautez juste après avoir atterri sur la plate-forme. Le second se trouve un peu plus loin, sur la droite. Juste avant ce lum, faites un petit saut pour ne pas tomber dans le trou ni atterrir trop loin. Trois autres lums reposent quelques mètres plus loin, l'un à la suite des autres. Le suivant doit être ramassé lors d'un saut, quelques temps plus tard. Il n'est pas très difficile à avoir. Les trois derniers sont facilement accessibles dans un grand saut, un peu plus loin. En bas de la piste, le gardien du sanctuaire vous attend. Utilisez les lums violets pour vous approchez et tirez sur la stalactite au moment ou Aglagl le gardien se trouve en dessous pour l'anéantir. Servez-vous ensuite du lum violet pour avancer et prenez le chemin de gauche ou de droite, où vous trouverez le dernier lum jaune du niveau, puis avancez au milieu jusqu'à la sortie du niveau afin de récupérer le premier des quatre masques.

LES COLLINES AUX MENHIRS

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cages : 8

Note : Lors du premier passage de ce niveau, il n'est possible de ramasser que 35 lums maximum. Les 15 autres ne seront accessibles qu'en revenant une seconde fois, après " la grotte des mauvais rêves ".

Pour commencer, retournez-vous et allez activer l'interrupteur derrière le menhir se trouvant vers la gauche. Une trappe s'est ouverte sur le sol de l'autre côté. Entrez-y, tirez sur la cage à l'intérieur, et ramassez le super lum jaune qui était à l'intérieur. Remontez grâce à la toile d'araignée. Une fois en haut, attirez l'obus, mais tout en l'évitant, pour le fatiguer. Quand il arrête de vous poursuivre et qu'il reprend son souffle, sautez dessus. À l'aide de cet obus, passez les piquants et allez en direction de la petite porte, à droite. Sautez de l'obus juste avant la collision pour ne pas exploser et casser la porte, derrière laquelle se trouve une seconde cage. Entrez dans le bâtiment puis tuez les robots qui vous attaquent. Brisez la cage dans la salle d'à côté (celle de gauche) puis continuez en allant dans l'autre pièce, plus sombre.

Sautez sur le champignon à côté du grand arbre puis sur le champignon dans l'arbre, à partir duquel vous pouvez tirer sur le lum violet afin de vous balancer et atterrir sur un édifice en bois. Sur cet édifice, vous observez une cage. Tirez dessus pour la détruire puis retournez dans l'herbe. Attirez l'obus jaune jusqu'à le fatiguer, comme précédemment. Une fois l'obus essoufflé, allez sur lui, passez la zone de piquants et continuez tout droit, en faisant bien attention à ne pas tomber et à ramasser les lums jaunes. Passez donc le pont et les grottes en récoltant les lums. Sautez au moment où vous montez une pente en bois. Sautez ensuite à gauche et ramassez le tonneau avant d'entrer dans la salle juste à côté. Mettez vous face au trou et allumez la tige du tonneau à l'aide de la flamme et lâchez-vous de l'autre côté du trou. Ensuite, prenez un nouveau tonneau et lancez-le en hauteur quand vous êtes sous la cage, de façon à détruire cette dernière. Retournez dehors (encore à l'aide du tonneau) et montez sur la balcon. Tuez le robot qui somnole et ouvrez la porte en tirant sur l'interrupteur de gauche. Descendez dans le bâtiment, où Clark est malade. Il a besoin d'élixir de vie et vous apprend alors le nom du lieu à l'entrée des marais de l'éveil : La grotte des mauvais rêves.

LA GROTTE DES MAUVAIS REVES

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cages : 0

Allez au niveau " Les marais de l'éveil ", mais au lieu de continuer avec les nénuphars, prenez le chemin de gauche, sur le gros tronc d'arbre. Parlez au gardien pour entrer dans la grotte. Dans la grotte, avancez puis sautez de plate-forme en plate-forme. Sauter sur les crânes qui flottent sur l'eau puis agrippez-vous aux os, contre le mur de droite. Sauter ensuite sur les plates-formes suivantes. Tuez l'ennemi qui apparaît et aidez-vous du lum violet pour vous agripper au mur de droite. Montez sur le nouveau rebord où est posé un cinquième lum jaune. Sauter de colonne en colonne puis continuez en suivant le chemin jusqu'à ce que deux murs bougent et laissent un passage vertical. Montez sur ce passage le plus vite possible et, après avoir ramassé le lum et tuez les ennemis un peu plus loin. Une orbe jaune devrait alors apparaître. Saisissez-la et placez la sur son socle afin d'ouvrir un chemin. Entrez et réglez leur compte aux ennemis. Prenez ensuite dans le petit chemin de gauche. Là, le chemin se divise en deux. Prenez d'abord à droite et sautez sur les crânes pour vous faire monter plus haut et allez récupérer l'orbe sur la dernière plate-forme. Ramenez la sur son socle là où il y avait les ennemis. Pour cela, lancez-la de plate-forme en plate-forme en faisant attention de ne pas la faire tomber. Sur le chemin, ramassez les lums jaunes. Allez cette fois dans le passage de droite et allez récupérer l'autre orbe. Attention aux ennemis sur le passage, près des lums jaunes. Une fois en possession de l'orbe, vous devriez avoir vingt-cinq lums jaunes. De la même manière que le premier lum, jetez le sur la glace en bas pour l'amener à son socle. Quand la bouche de la statue s'ouvre, prenez le super lum et sautez dans la trappe.

Le gardien de la grotte arrive et vous poursuit. Descendez rapidement la pente en tirant sans cesse sur les cristaux et ramassez les lums. Le gardien tente de vous tirer dessus. Rejoignez le puis, quand il vous lance des crânes, tirez sur ces derniers afin de les stopper et de monter dessus. Continuez jusqu'à ce que le boss aille sur un très grand pilier, beaucoup plus loin. Utilisez les lums violets pour passer et sautez sur la paroi du pilier. Montez au sommet et attendez que le monstre vous lance des crânes. Comme précédemment, utilisez-les pour vous approcher du prochain pilier. Ramassez le dernier super lum et avancez jusqu'au gardien qui avancera encore plus loin. Rapprochez vous encore à l'aide des crânes jusqu'à la fin. Vous avez battu le gardien qui vous propose son trésor. Refusez-le ou Rayman se retrouvera obèse sur une île déserte. Une fois en possession de l'élixir, retournez dans le niveau " les collines aux menhirs ".

LES COLLINES AUX MENHIRS

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cage : 8

Note : Il est possible à ce moment de l'aventure que vous ayez déjà ramassé certains objets de ce niveau lors du premier passage. Dans ce cas, vous n'êtes pas obligé de les ramasser de nouveau.

Faites comme lors de votre première visite dans ce level. Allez donc jusqu'à Clark pour lui donner l'élixir de vie. Passez par le chemin qu'il vous a ouvert et tournez à droite. A l'aide des lums violets, atteignez la cage en hauteur et détruisez-la. Sauter sur le rebord à côté et passez le trou dans le mur pour arriver devant un interrupteur. Activez-le et attendez Clark qui vous ouvre un nouveau chemin puis descendez les escaliers. Une fois dehors, allez détruire la cage en hauteur à l'aide d'un lum violet. Grimpez ensuite aux lianes pour apercevoir la dernière cage. Sauter vers cette cage et détruisez-la. Vous n'avez plus qu'à attirer l'obus pour le chevaucher et ainsi atteindre la fin du niveau en prenant le petit chemin juste à côté. N'oubliez pas les lums jaunes sur votre route (Ils ne sont pas cachés.).

LE BALDAQUIN

Tout d'abord, tuez l'araignée, puis parcourez toute sa toile afin de récupérer les dix-huit lums jaunes et casser la cage. Avancez ensuite vers le petit chemin en récupérant deux autres lums. Dans la zone suivante, ramassez les trois lums jaunes sans tomber et tirez dans l'interrupteur rouge. Cela libérera Globox. Utilisez la planche en bois pour rejoindre ce dernier et prenez les deux lums jaunes. Une fois la porte ouverte, avancez et prenez le lum devant vous puis ceux au sol. N'oubliez pas celui près du vide. Attendez ensuite que Globox fasse la danse de la pluie pour qu'une plate-forme vous emmène un peu plus loin. Ramassez le lum jaune avant de tirer dans un sparadrap afin de créer un chemin pour

Globox. Entrez par la fente à gauche et prenez le lum jaune. Une fois que Globox a libéré le passage, tuez le robot-pirate.

Une fois que Globox vous a remis le pouvoir permettant de faire des tirs plus puissants, ramassez le lum jaune juste au milieu de la pièce. Ensuite, tirez sur le robot au fond puis allez chercher votre ami Globox pour qu'il vous ouvre la porte aux lasers. Détruisez le robot et prenez les lums. Après, montez sur les caisses puis, à l'aide du lum violet, détruisez la cage pendue en l'air et le super lum au-dessus de la porte. Enfin, retournez chercher Globox pour qu'il vous fasse un buisson vous permettant d'entrer. Allez donc dans ce buisson et au moment où la porte se ferme, ne bougez plus pour que les robots rouvrent la porte. Vous n'avez plus qu'à entrer et à tirer dans la dernière cage vous donnant ainsi les derniers lums.

LA BAIE DES BALEINES

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cages : 4

Allez tout d'abord dans l'aquarium à droite et nagez vers la gauche, jusqu'à un interrupteur se trouvant dans un autre aquarium. Activez-le afin d'ouvrir la porte à l'extérieur. Prenez le lum jaune dans l'eau et ressortez par l'aquarium où vous êtes entré. Ensuite, tuez le grand ennemi et avancez jusqu'à un filet, en dessous duquel sont accrochés quatre lums jaunes. Passez d'abord en dessous du filet pour les ramasser puis au-dessus afin de progresser. Détruisez ensuite le robot dans le bateau au fond et grimpez à droite afin de pouvoir tirer sur un bouton en face. Entrez dans la porte qui s'est ouverte pour continuer votre route.

Une fois dans le couloir, évitez les barils et prenez les lums. Tuez ensuite le robot-pirate endormi puis ramassez un baril à droite. Cassez la porte avec le baril et détruisez la cage à l'intérieur. A l'aide des palmiers et du lum violet, montez sur le balcon. Après la visite du Murphy, allez dans la grotte sous marine puis sortez pour atteindre un interrupteur. Déclenchez l'interrupteur pour libérer Carmen la baleine. Ensuite, montez sur l'obus quand il est immobile puis accélérez pour défoncer la porte plus loin. Montez les escaliers et tirez sur la cage.

Arrivé dehors, sautez dans l'eau rejoindre la baleine que vous allez devoir suivre jusqu'à apercevoir une petite fente dans le mur. Entrez-y pour reprendre votre respiration et retournez dans la précédente salle afin d'entrer dans une épave. À la surface, montez au filet puis, à l'aide d'un lum violet, entrez dans le mat du bateau afin d'atterrir à côté d'une cage cachée.

Une fois la cage détruite, descendez sur la petite chute d'eau à droite. Suivez les lums jusqu'à une mini grotte où se cache une dernière cage. Pour y accéder, descendez le long du filet. Attirez le gros robot dans le vide et cassez la cage. Une fois tous les lums ramassés, vous n'avez plus qu'à suivre le Ptizêtre pour finir le niveau.

LE SANCTUAIRE DE PIERRE ET DE FEU

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cages : 8

Pour commencer, avancez et sautez sur la pierre blanche au-dessus de la lave. Avancez encore puis réglez son compte au robot qui tente de vous attaquer. Montez sur la structure afin de tirer sur le sparadrap, ce qui fera apparaître un lum violet. A l'aide de ce lum violet, allez sur la petite plate-forme en pierre. De là, tirez sur un nouveau sparadrap. Cela vous permettra d'avoir un nouveau lum violet afin d'avoir un deuxième lum jaune. Descendez sur le sol et entrez à l'intérieur d'une grotte. Après avoir battu le robot, éloignez-vous dans la grotte. Vous vous retrouvez alors devant une toile d'araignée. Tirez sur la baie violette qui est accrochée juste devant puis sautez dessus. Cela va vous servir à aller de l'autre côté de la grotte. Pour avancer, tirez dans le sens opposé à la direction souhaitée. Retournez donc en arrière (sans descendre de la baie) pour entrer dans un chemin de lave inaccessible auparavant. Sur la lave, allez le plus loin possible, vers le début du niveau, tout en ramassant le lum sur votre passage. Une fois à terre, descendez de la baie.

Vous observez alors un arbre à baie. Tirez dans la baie pour la faire tomber et lancez la sur la pointe pour en faire une plate-forme. Un peu plus loin encore, une nouvelle baie est visible à droite. Prenez-la et jetez-la sur la branche puis mettez vous rapidement en dessous avant qu'elle ne retombe afin de la rattraper. Recommencez avec la branche suivante puis placez la ensuite devant le trou en hauteur afin d'entrer et détruire la cage. Comme d'habitude, prenez le super lum qui s'y échappe. Ressortez et à l'aide d'une baie, retournez à l'entrée de la grotte.

Montez cette fois dans une nouvelle grotte, hors de la lave, mais accessible seulement depuis le fruit. Lancez une baie sur le robot afin de pouvoir monter dessus et avoir accès à une cage. Retournez vers la toile et tirez à nouveau sur une baie afin de vous agripper à la toile. Avancez en tuant les ennemis jusqu'à arriver devant une autre baie. Comme précédemment, servez-vous en pour avancer.

Une fois sorti de la grotte, vous vous retrouvez à l'extérieur. Mettez une baie dans l'eau et montez le plus haut possible, jusqu'à entrer dans un temple caché. Progressez en évitant les flammes et tirez sur les objets du décor pour avancer. N'oubliez pas les cages et les lums facilement visibles sur le chemin. Arrivé sur une grosse plate-forme sur la lave, ne bougez plus jusqu'à ce que la plate-forme atteigne une structure en pierre. Après avoir détruit la cage, entrez à l'intérieur. Faites attention aux araignées au passage. Continuez à l'aide du lum violet et allez sur une nouvelle plate-forme, qui vous amène dans un autre passage. Au moment où la plate-forme passe sous les flammes, tirez et sautez sur les stalactites pour avancer et atterrir sur des escaliers. Prenez ensuite le lum vert pour vous assurer de ne pas tout recommencer puis avancez dans une grande salle. Vous pouvez alors observer trois ouvertures en pierre. Détruisez d'abord celle du milieu et cassez la cage. Si vous manquez de vie, prenez les lums rouges derrière la porte de droite, sinon détruisez la porte de gauche et tuez la grosse araignée qui en sort. Sautez sur l'obus à l'arrêt et foncez sur la porte, après plusieurs dizaines de mètres.

Vous vous retrouvez à nouveau dehors. Faites le tour en passant par le tronc d'arbre et ramassez les lums jaunes. Vous devriez alors en avoir vingt-sept. Montez sur un fruit pour redescendre par la lave. Après avoir tué un nouveau robot-pirate, entrez dans un bâtiment par la droite puis, à l'intérieur, montez jusqu'à une cage. Redescendez et sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à apercevoir un passage dans le mur de gauche. Sautez-y et tuez le monstre qui tente de vous attaquer, ce qui devrait alors faire apparaître une baie. Servez-vous en pour atteindre la hauteur et à l'extérieur, prenez le lum et avancez jusqu'à tomber dans un piège. Descendez la rivière de lave en évitant le liquide clair et les végétations qui sortent. Tentez de ramasser les lums au passage. Descendez donc la rivière de lave jusqu'à voir le sol à l'intérieur d'un temple. Montez alors sur une autre baie pour prendre un autre lum jaune, puis retournez dans la lave. Descendez prudemment sur quelques mètres mais ne continuez pas à avancer. Pour le moment, allez sur le chemin à droite qui mène à une nouvelle et dernière cage. De là, sautez sur l'ouverture en bas. Entrez et prenez l'orbe. Lancez la de plate-forme en plate-forme, puis amenez-la jusqu'à son socle.

Montez au sommet de la statue pour revenir à côté d'une baie. Une fois dans la lave, évitez le liquide jaune et passez par le trou pour ressortir de l'autre côté du mécanisme. Ensuite, retournez sur la baie et tirez pour vous faire un passage en plein milieu. Avancez et descendez la pente en suivant le lum violet. Vous retombez alors dans la salle avec plusieurs plates-formes. Allez chercher l'orbe bleue. Jetez la au milieu de la pièce puis récupérez les lums sur les plates-formes autour. Enfin, placez l'orbe sur son socle pour réveiller le gardien du sanctuaire : Oumbr. Montez sur la plate-forme derrière lui à l'aide du lum violet et sautez sur le gardien, ce qui vous fera en même temps récupérer l'avant dernier lum jaune. Le gardien vous emmène alors à la fin du niveau. Vous n'avez plus qu'à monter les escaliers pour rejoindre la voie des portes. Faites toutefois bien attention à ne pas oublier le cinquantième et dernier lum jaune cachée vers la gauche à côté des escaliers.

LES CAVERNES DE L'ECHO

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cages : 5

Note : À partir de ce niveau, il est possible d'avoir la dernière cage et les derniers lums du niveau " La clairière de la fée ", auparavant impossible à atteindre.

Commencez par détruire le robot-pirate qui arrive. Il y a ensuite une série d'interrupteurs à activer pour ouvrir la porte. Activez d'abord celui en hauteur et descendez par le trou. Plongez dans l'eau et appuyez sur un deuxième interrupteur

puis retournez dehors pour lancer le fruit violet sur la tête de l'ennemi. Montez dessus pour pouvoir monter au niveau supérieur à l'aide de filets contre le mur. Sauter sur les plates-formes d'en face et continuez en prenant le super lum jusqu'à tomber devant un robot. Détruisez-le et activez le troisième interrupteur. A l'aide du filet et des plates-formes au centre, montez et avancez pour vous retrouver devant une falaise. Sauter sur les plates-formes volantes pour atteindre une habitation un peu plus loin. Entrez à gauche et tirez rapidement sur les deux derniers boutons avant la fin du chrono. Revenez ensuite par le pont juste à côté pour pouvoir enfin passer la porte.

A l'intérieur, ramassez le tonneau et revenez le jeter contre la porte avec la croix. Détruisez la cage qui était cachée derrière. Prenez ensuite un nouveau tonneau et avancez jusqu'à la torche enflammée pour l'allumer. Dès que la fusée est lancée, préparez-vous déjà à sauter à gauche sur le ponton en bois. De là, montez rapidement sur le trampoline pour monter à l'étage supérieur et détruire la cage. Ressautez sur le trampoline pour aller encore plus haut et ramasser les deux lums jaunes. Vous voyez alors un distributeur de tonneaux qui va vous permettre de repartir. Repartez donc avec le tonneau et après quelques mètres, prenez l'ouverture en haut du mur. De cette façon, vous pourrez obtenir les items manquant dans le niveau " La clairière de la fée ". Pour cela il vous suffit de tirer et sauter sur le fruit puis avancez jusqu'à une toile contre le mur et finalement aller de plate-forme en plate-forme. Un peu plus loin, les objets sont cachés, accompagnés d'un robot qu'il vous faudra affronter.

Une fois revenu dans les cavernes de l'écho, allez sur le sol à droite puis allumez un tonneau de façon à pouvoir tirer rapidement sur un bouton rouge derrière vous. Retournez près du distributeur : Une porte s'est ouverte. Entrez et détruisez directement la cage à l'aide d'un tonneau. Une tache sur le sol indique sa position. Lancez donc le tonneau en l'air puis prenez en un autre pour progresser. Sauter de la fusée en arrivant sur un pont et allez sur le filet à l'aide du tremplin à gauche. À partir de ce filet, tirez sur la cage.

Repassez par la petite fenêtre afin de tirer sur un interrupteur. Maintenant, courez et faites le tour de la pièce en ramassant le lum jaune et le tonneau puis passez la porte avant qu'elle ne se referme. Continuez tout droit, toujours en ramassant les lums, jusqu'à un grand filet sur la droite. Courez rapidement sur les pontons en bois avant qu'ils ne tombent. A l'aide d'un nouveau tonneau, allez en face sur le toit des maisons en bois afin de pouvoir tirer sur la dernière cage. Une fois la cage détruite, le niveau est terminé.

LA GRANDE FAILLE

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cages : 6

Dans ce niveau, vous devez échapper aux pirates. Il faut donc courir sans cesse. Essayez de sauter le plus possible, accrochez-vous aux lums violets et aux filets. Les lums ne sont pas cachés et donc sur le passage, très faciles à trouver. Les cages ne sont pas difficiles à trouver non plus. La première se trouve pendue à un bâton. Il faut l'avoir en sautant. La deuxième se trouve sur le chemin, un peu plus loin. La troisième cage est placée à côté d'un interrupteur. Activez donc l'interrupteur et entrez par la porte ouverte.

Dans cette deuxième partie, avancez en sautant à chaque fois que les pirates tirent une bombe de façon à ne pas tomber. Montez le long du bâtiment et accrochez-vous aux filets assez vite pour ne pas vous faire rattraper par l'eau. N'oubliez pas de sauter au-dessus des barils. La prochaine cage se trouve plus haut, et elle est extrêmement facile à trouver. La cinquième est quant à elle près d'un interrupteur, en haut d'un filet. Pour y accéder il faut d'abord activer l'interrupteur du bas. Continuez le long du pont métallique et sortez. Si vous avez vingt-cinq lums jaunes, c'est que vous les avez tous. A l'extérieur, parcourez le pont sans oublier de sauter quand les pirates tirent une bombe. Avancez jusqu'à tomber dans une grotte. Au moment d'entrer dans cette grotte, activez votre hélico afin d'aller jusqu'à un pont en bois, beaucoup plus loin. Suivez le chemin que tracent les lums jaunes puis avancez sur le pont jusqu'à l'extérieur. A ce moment, évitez les bombes et abattez le pirate pour ouvrir une porte. Détruisez la dernière cage qui s'y cachait puis montez vers la droite pour chercher les derniers lums. Vous n'avez plus qu'à redescendre à la porte pour finir le niveau.

LE TOIT DU MONDE

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cages : 2

Après vous être débarrassé de l'ennemi en le faisant tomber dans le vide, montez sur le siège. Commence alors un long parcours en chaise où vous devez attraper les lums jaunes et éviter les obstacles en tournant vers la gauche ou la droite. Tout les lums sont facilement visibles mais il est difficile de les avoir du premier coup. Le but est d'en avoir trente-trois. Une fois à l'intérieur, tuez immédiatement l'ennemi qui arrive en lui tirant dessus plusieurs fois. Avancez ensuite dans les couloirs jusqu'à un distributeur de petits tonneaux. Après avoir tué le nouvel ennemi, détruisez la cage juste à côté et prenez les lums autour de vous, ainsi que celui sur les caisses. Ramassez un tonneau et allez sur la gauche. Vous observez alors une plate-forme mobile. Attendez qu'elle soit proche de vous et grimpez dessus. Lancez alors le tonneau sur la porte pour la briser. La deuxième cage se trouve près du tapis rouge. Une fois tous les lums récupérés et les cages détruites, suivez le Ptizêtre jusqu'à la sortie.

SANCTUAIRE DE TERRE ET DE LAVE

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cages : 7

N'allez pas à gauche pour le moment mais continuez tout droit. Abattez le robot-pirate puis sautez sur le baril qui flotte. Laissez-vous porter et tuez les ennemis jusqu'à arriver sur un ponton. Avancez en évitant les barils et servez-vous du lum violet pour atteindre la fenêtre avec le lum vert. Sauter ensuite sur un tronc et avancez du côté où il y a un ennemi tout proche. Au bout du tronc, sautez sur les carapaces et descendez sur les pontons en bois. Détruisez la cage qui s'y cache et continuez à l'aide du lum violet. Tuez alors le gros robot qui surgit puis avancez encore en tuant tous les petits ennemis. Prenez les lums jaunes et entrez dans la grotte pour continuer votre route. Détruisez la cage qui est pendue au pont en vous laissant tomber du haut et en tirant. Ensuite, Entrez dans la salle du haut et tirez sur les ennemis.

Agrippez-vous au mur du fond et profitez-en pour prendre les lums jaunes. Dans les couloirs, tirez sur les ennemis qui sortent du mur puis avancez rapidement jusqu'à une autre salle. Ramassez les lums autour puis sautez sur la plate-forme violette au centre de la pièce. Pendant qu'elle vous amène à l'autre bout du niveau, tirez sur la cage et les plantes. Faites un super tir sur la porte en or pour la détruire. Une fois entré, sautez pour ramasser le lum jaune puis sautez sur une autre plate-forme. Encore plus loin, au niveau d'une flamme, sautez encore sur une autre plate-forme. Quand cette plate-forme disparaît, sautez au sol en bas du mur vert. Ensuite, sautez sur les nouvelles plates-formes et détruisez la cage. En haut, tirez sur le bouton jaune pour faire apparaître une plate-forme que vous devez vous empresser de passer.

Dans la pièce suivante, grimpez le plus haut possible et tirez sur la cage. Passez ensuite la porte après avoir tiré sur le bouton jaune. Dans la pièce suivante, passez après avoir tiré plusieurs fois sur le bouton afin d'ouvrir la porte au maximum. Allez alors sur la petite plate-forme sur la lave afin de tirer sur une nouvelle cage. Remontez le long du mur et continuez en passant prudemment les plates-formes. Faites attention aux murs et sautez jusqu'au bouton jaune. Tirez sur ce dernier et passez par le passage qui s'ouvre suffisamment vite. Il ne vous reste plus qu'à tirer sur la cage au centre après avoir pris les derniers lums, cachés derrière les piliers.

LE TOUR DE FORCE

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cages : 0

Allez cette fois directement sur la dalle de gauche en débutant le niveau du sanctuaire de terre et de lave. Commence alors une course contre-la-montre en compagnie de la fée Ly. Ramassez les lums pendant la course. Ils ne sont pas cachés et donc facilement trouvables et le parcours du niveau est très limpide. Sachez toutefois qu'au premier checkpoint, vous devez avoir quinze lums jaunes, au second trente-quatre et au troisième trente-six. Au quatrième checkpoint, prenez les deux lums qui apparaissent à côté puis continuez en suivant Ly et en prenant les lums jaunes. Après avoir ramassé vos cinquante lums jaunes, rejoignez rapidement Ly sur la dalle pour finir le niveau.

SOUS LE SANCTUAIRE DE TERRE ET DE LAVE

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cages : 4

Après avoir reçu votre pouvoir, activez votre hélico et tirez sur le passage bouché au-dessus de la lave. Passez donc quand la lave est assez basse et continuez sur la gauche jusqu'à pouvoir marcher sur le sol. Détruisez la cage cachée le long du mur puis retournez au début du niveau. Ensuite, montez par le passage ouvert au plafond et continuez en évitant les épines. Allez jusqu'à un lum vert et volez vers un nouveau passage à droite. Continuez tout droit en évitant la lave et les flammes. Détruisez les murs fragiles qui vous bloquent le passage et suivez le chemin jusqu'à enfin voir deux petites plates-formes. Prenez les lums qui sont dessus et avancez pour enfin aller sur le sol. Une cage est cachée derrière la chute de lave. Détruisez-la puis continuez à avancer. Dans la salle suivante, ramassez le super lum avant de descendre. Volez ensuite tout droit en ramassant les lums jaunes sur votre route jusqu'à une ouverture dans le mur de gauche. Détruisez les deux cages au plafond puis repartez voler vers la gauche. Pendant le vol, tirez sur les plantes qui sortent du mur. Plus loin, courez pour ne pas vous faire brûler par Frouch, le gardien du sanctuaire de terre et de lave. Évitez ces attaques, et, au moment où il passe sous un pont, sautez sur la toile et tirez sur la stalactite pour le toucher. Répétez l'opération à chaque passage du boss sous le pont jusqu'à vider toute sa jauge de vie. Grimpez alors sur le pont et sautez dans le trou à l'intérieur pour finir le niveau.

LE TOMBEAU DES ANCIENS

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cages : 6

Pour commencer, descendez les escaliers et détruisez la cage. Activez l'interrupteur pour passer la porte au fond. Dans cette sale, combattez la grande araignée puis prenez les lums autour du trou. Descendez et tirez sur le bouton. Grimpez alors jusqu'à un passage sur la gauche au sommet d'une toile. Tuez le robot-pirate qui apparaît et montez à l'interrupteur à l'aide de la toile sur le mur.

Retournez dans le couloir et allez cette fois à droite, jusqu'au cimetière puis tirez sur l'interrupteur derrière une tombe. Montez à la toile dans la salle avec de l'acide vert et sautez dans le petit passage caché à gauche, derrière le mur. Détruisez tous les robots qui apparaissent dans le crâne au fond de la pièce à l'aide de supers tirs puis avancez quand les plates-formes apparaissent. Dans l'oeil droite du crâne (et donc à gauche de Rayman) se trouve un lum. Ce lum ne compte pas pour ce niveau. Il s'agit en fait du millième lum du jeu.

Une fois dans une nouvelle pièce, sautez sur les grands tonneaux qui flottent puis montez pour arriver à une porte protégée par de l'électricité. Vous n'avez qu'à tirer sur l'interrupteur à côté pour passer. Marchez jusqu'à des plates-formes dans l'eau puis évitez le laser bleu qui monte et descend. Sautez sur les plates-formes et montez à la toile. Ensuite, utilisez un petit tonneau comme fusée pour atteindre les ponts en bois en face et ainsi trouver une cage cachée. Revenez chercher un tonneau et entrez cette fois dans un trou dans le mur d'en face. Continuez à l'aide des tonneaux jusqu'à un ponton avec une cage.

Détruisez la cage puis, après avoir battu le robot bleu, sautez dans le petit trou pour atterrir sur un tonneau flottant. Montez ensuite sur la toile sur le mur et prenez les lums avant de sauter sur un autre tonneau. Montez au sommet du pont en pierre à l'aide des lums violets. Tirez sur la cage puis utilisez les lum violets pour quitter la pièce. Tirez sur les engrenages pour ouvrir la trappe au sol. Une descente en tonneau commence ensuite. Tirez sur les boutons pour passer les portes et sautez de tonneau en tonneau quand le pirate tire sur vous. Une fois arrivé, montez à l'aide du filet et détruisez le pirate qui arrive. Ensuite, cassez la porte du haut à l'aide du tonneau pour trouver une cage. Montez encore plus haut grâce au lum violet et au filet, puis sautez dans le trou. Tirez dans l'interrupteur pour ouvrir la porte et rejoindre Clark. Pour le vaincre, vous devez actionner les trois interrupteurs assez rapidement pour faire apparaître un laser bleu; puis attirer Clark vers le laser pour qu'il tombe, après quoi vous n'aurez plus qu'à tirer sur lui pour désactiver son appareil. Répétez cette opération plusieurs fois puis tirez dans la cage pour finir le niveau.

LES MONTAGNES DE FER

Nombre de lums jaunes : 50

Nombre de cages : 3

Récupérez tout d'abord six lums jaunes autour du pont à l'aide des lums violets puis continuez à avancer. Dans la grande salle suivante, tirez sur les deux interrupteurs en évitant le laser et ramassez les lums jaunes. Descendez ensuite et combattez les pirates qui vous attaquent tout en avançant. Montez sur des plates-formes jusqu'à une cage accrochée à un ponton. Détruisez-la et activez l'interrupteur. Passez la porte qui s'est ouverte. Après avoir battu les pirates, descendez par les plates-formes le long de la chute d'eau et tirez sur la cage. Un peu plus bas, sautez dans la montgolfière si vous avez bien dix-neuf lums jaunes.

De retour au sol, montez sur la caisse puis entrez dans le bâtiment quand la caisse est en l'air. A l'intérieur, brisez la cage puis grimpez plus haut à l'aide d'une caisse. Pendant la séquence de rodéo sur l'obus, sachez que vous pouvez courir dans tous les sens et donc ramassez les lums sans tomber. Une fois en possession de trente-cinq lums, activez les interrupteur près du sol en vert. À partir du sol, sortez du bâtiment par le passage qui s'est ouvert.

Ensuite, vous devez attirer le gros robot sur les arbres de façon à libérer des lums jaunes. Après avoir détruit tous les arbres et récupéré les lums, avancez vers la tour. Une fois dans la tour, rattrapez un fruit sur la plate-forme puis jetez le près de la cabane de façon à recueillir un super lum jaune. Utilisez alors le lum violet pour chercher un autre super lum, caché derrière les habitations, à gauche. Continuez de suivre le chemin naturellement jusqu'à rencontrer Uglette, la mère des bébés Globox. Pilotez alors le bateau pirate et récupérez les bébés Globox aux quatre coins du canyon : nord, sud, est et ouest. Tirez sur les structures fragiles qui vous bloquent la route. Une fois tous les bébés dans le vaisseau, ramenez-les à leur mère au début du canyon.

LE VAISSEAU PRISON

Nombre de lums jaunes : 94

Nombre de cages : 0

Vous commencez par descendre une pente. Évitez les flammes et la lave, et surtout ramassez les lums sur le chemin. Une fois à l'intérieur du vaisseau, tirez sur les boutons pendant votre descente afin de pouvoir passer. Une fois en bas, vous devriez avoir soixante lums.

Tournez à droite en arrivant sur la grille puis sautez sur la grille en contrebas. Détruisez le robot puis tirez sur l'interrupteur sous la machine. Accrochez-vous ensuite à la grille du haut pour chercher le super lum. Remontez et sautez sur l'obus volant. Faites le tour de la pièce dans le but de ramasser les lums jaunes puis sortez de la zone par la grande porte. Elle s'ouvre en passant sur l'interrupteur, juste devant. Volez ensuite en suivant le chemin jusqu'à une pièce avec des lasers rouges qui tentent de vous tuer. Bougez beaucoup pour les éviter et avancez vers la dernière salle.

LA VIGIE

Nombre de lums jaunes : 0

Nombre de cages : 0

Vous y êtes! C'est le boss final! Pour le toucher, renvoyez ses bombes en tirant dessus puis évitez ses boules de feu. Répétez l'opération jusqu'à le faire tomber. Quand le combat à l'intérieur commence, allez chercher de l'énergie sur un petit tuyau puis tirez sur les mains du robot pour le faire tomber dans la lave. Après avoir évité ses tirs, recommencez à nouveau l'opération jusqu'à vider sa barre d'énergie et finir le jeu.

Real Football 2009

© Gameloft 2008

+ D'INFOS

FORUM

TROPHÉES

Coupe d'Afrique

Remporter la Coupe d'Afrique.

Coupe d'Amérique

Remporter la Coupe d'Amérique.

Coupe d'Asie

Remporter la Coupe d'Asie

Coupe de club européen

Remporter la Coupe de club européen.

Coupe d'Europe nationale

Remporter la Coupe d'Europe nationale.

Coupe internationale

Remporter la Ligue internationale.

Ligue allemande

Remporter la Ligue allemande.

Ligue anglaise

Remporter la Ligue anglaise.

Ligue espagnole

Remporter la Ligue espagnole.

Ligue française

Remporter la Ligue française.

Ligue italienne

Remporter la Ligue italienne.

Ligue nationale

Remporter la Ligue nationale.

Resident Evil 4 : Mobile Edition

© Capcom 2009

+ D'INFOS

FORUM

📌 RÉCOMPENSES DE FIN DE PARTIE

Mode "Coin Shooting"

Terminer le jeu pour débloquer ce mode.

Mode Professionnel

Terminer le jeu pour débloquer ce mode.

📌 MUNITIONS ILLIMITÉES

Grenades infinies

Terminer le jeu une deuxième fois.

Lance-grenades infini

Terminer le jeu une troisième fois et en mode Professionnel.

📌 CHICAGO TYPEWRITER

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté pour débloquer cette arme aux munitions illimitées.

Resident Evil Degeneration

© Capcom 2009

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MODE MERCENARY

Terminer le jeu une fois dans n'importe quel niveau de difficulté.

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu une fois, vous pouvez le recommencer en mode New Game + pour conserver tous les objets et toutes les armes que vous aviez acquis précédemment.

Ridge Racer Accelerated

© Namco Bandai 2009

+ D'INFOS

FORUM

📌 COURSES BONUS

Crimsonrock Pass R

Terminez premier sur Crimsonrock Pass dans les modes Arcade, Survival ou Duel.

Sunset Drive R

Terminez premier sur Sunset Drive dans les modes Arcade, Survival ou Duel.

📌 VÉHICULES BONUS

Classe 1 Bayonet Type-R

En mode Arcade, terminez premier avec un véhicule de classe 1 sur Sunset Drive.

Classe 1 Bayonet Type-Z

En mode Arcade, terminez premier avec un véhicule de classe 1 sur Sunset Drive R.

Classe 1 Fiera Type-R & Prophetie Type-R

En mode Arcade, terminez premier avec un véhicule de classe 1 sur Crimsonrock Pass.

Classe 1 Fiera Type-Z & Propheetie Type-Z

En mode Arcade, terminez premier avec un véhicule de classe 1 sur Crimsonrock Pass R.

Classe 2 Abeille Type-R & Esperanza Type-R

En mode Arcade, terminez premier avec un véhicule de classe 2 sur Crimsonrock Pass.

Classe 2 Abeille Type-Z & Esperanza Type-Z

En mode Arcade, terminez premier avec un véhicule de classe 2 sur Crimsonrock Pass R.

Classe 2 Bisonete Type-R

En mode Arcade, terminez premier avec un véhicule de classe 2 sur Sunset Drive.

Classe 2 Bisonete Type-Z

En mode Arcade, terminez premier avec un véhicule de classe 2 sur Sunset Drive R.

Classe 3 Fatalita Type-R & EO Type-R

Rempotez la course Seaside Route 705 avec n'importe quel véhicule.

Classe 3 Fatalita Type-Z & EO Type-Z

Rempotez la course Seaside Route 705 R avec n'importe quel véhicule.

Classe 3 Ragio Type-R

Rempotez la course Extreme Oval avec n'importe quel véhicule.

Classe 3 Ragio Type-Z

Rempotez la course Extreme Oval Ravec n'importe quel véhicule.

Sacred Odyssey : Rise of Ayden

© Gameloft 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

L'ÉNIGME DES MIROIRS

Ces images vous indiquent comment orienter les miroirs pour résoudre l'énigme dans le temple de glace. Vous devez avoir déjà placé les deux pierres sur les deux piédestaux en haut de la salle. Attention, si vous venez de relancer votre sauvegarde, il se peut que vous deviez ré-actionner l'un des mécanismes en frappant dessus.

Siege Hero

© Armor Games 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

RÉINITIALISER LE JEU

Pour réinitialiser le jeu, il faut au moins qu'un monde soit débloqué. Allez dans le menu principal puis appuyez en bas à gauche sur "options". Cherchez ensuite "reset" afin de remettre à zéro tous vos scores. Cette astuce permet de refaire le jeu indéfiniment.

Silent Hill : The Escape

© Konami 2009

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

INCARNER UN ALIEN

Après avoir terminé le jeu, vous avez la possibilité d'incarner un alien qui utilise un rayon laser dont les munitions sont illimitées.

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

CHEAT CODES

En cours de partie, secouez l'iPhone pour accéder au menu des codes de triche. Saisissez ensuite l'un des codes suivants.

i am weak

Tous les prix sont fixés à zéro.

pay tribute to your king

Toutes les récompenses sont débloquentes.

garbage in, garbage out

Recyclage des plantes et des déchets dans l'incinérateur.

nerdz rule

Industries de haute technologie.

SimCity Deluxe

© Electronic Arts 2010

+ D'INFOS

FORUM

CHEAT CODES

En cours de partie, secouez l'iPhone pour accéder au menu des codes de triche. Saisissez ensuite l'un des codes suivants.

i am weak

Tous les prix sont fixés à zéro.

pay tribute to your king

Toutes les récompenses sont débloquées.

garbage in, garbage out

Recyclage des plantes et des déchets dans l'incinérateur.

nerdz rule

Industries de haute technologie.

Skybound

© Tumbleweed Interactive DA 2009

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

GALERIE

Faites une partie en mode Normal et touchez les cinq têtes des développeurs pour débloquer l'accès à la galerie d'artworks.

Song Summoner : The Unsung Heroes

© Square Enix 2008

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MOT DE PASSE

Entrez le mot de passe suivant pour empocher tout un tas de récompenses : **OKHYTRG781N6XKN0**. Vous pouvez ensuite entrer également le code suivant : **HDTM QBBN 2QRG XNJJN KGF4 YW32 MZTT7 2NA9C**.

UNITÉS CACHÉES

Archer d'acier

Terminer le mode Ultra dans la Rehearsal Room face à un archer.

Chevalier d'acier

Terminer le mode Ultra dans la Rehearsal Room face à un chevalier.

Mage d'acier

Terminer le mode Ultra dans la Rehearsal Room face à un mage.

Moine d'acier

Terminer le mode Ultra dans la Rehearsal Room face à un moine.

Soldat d'acier

Terminer le mode Ultra dans la Rehearsal Room face à un soldat.

Sonic the Hedgehog

© Sega 2009

+ D'INFOS

FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Au menu principal, faites : **Haut**, **Bas**, **Gauche**, **Droite**, puis lancez une nouvelle partie et validez. Vous aurez alors accès au choix des niveaux.

Sonic the Hedgehog 2

© Sega 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, ouvrez le menu principal et faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, A pour débloquent l'accès au choix du niveau de départ.

Sonic the Hedgehog 4 : Episode I

© Sega 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

JACKPOT

Si vous activez une machine à sous en arrivant sous la forme de Super Sonic, vous activerez automatiquement le jackpot.

SUPER SONIC

Terminez les 7 stages spéciaux en récupérant toutes les émeraudes chaos. Ensuite, revenez dans n'importe quel niveau et ramassez au moins 50 anneaux pour pouvoir vous transformer en Super Sonic.

STAGES BONUS

Terminez n'importe quel stage en récupérant 50 anneaux pour voir apparaître un anneau géant à la fin du niveau. Sautez dedans pour accéder à un stage bonus dans lequel se trouve une émeraude chaos. Il y a 7 stages bonus et 7 émeraudes chaos au total.

NOUVELLE POSE DE VICTOIRE

Il est possible de changer la pose de victoire que fait Sonic à la fin du jeu et qui renvoie à celle du premier Sonic. Pour cela, vous devez réussir à ramasser tous les anneaux durant la séquence de fin. Vous verrez alors Sonic faire ses poses de victoire issues de Sonic 2 et Sonic 3. Si en plus vous avez toutes les émeraudes, il se transformera en Super Sonic.

+ D'INFOS

FORUM

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Cervantes

Terminer le mode Arcade 10 fois avec des personnages différents.

Edge Master

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages du jeu.

Hwang

Terminer le mode Arcade une fois.

Inferno

Terminer le mode Arcade avec Edge Master.

Lizard Man

Terminer le mode Arcade 3 fois avec des personnages différents.

Rock

Terminer le mode Arcade 7 fois avec des personnages différents.

Seung Mina

Terminer le mode Arcade 9 fois avec des personnages différents.

Siegfried

Terminer le mode Arcade 5 fois avec des personnages différents.

Yoshimitsu

Terminer le mode Arcade 2 fois avec des personnages différents.

City of Water

Terminer le mode Arcade 6 fois avec des personnages différents.

Colosseum

Terminer le mode Arcade 8 fois avec des personnages différents.

Water Labyrinth

Terminer le mode Arcade 4 fois avec des personnages différents.

Space Invaders Infinity Gene

© Taito 2009

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 **MODE DIFFICILE**

Vaincre le boss de fin pour débloquer le mode Difficile dans les paramètres du jeu.

Space Station : Frontier HD

© Origin8 Technologies Ltd.

+ D'INFOS

FORUM

 **MODE SURVIE**

Terminer la mission 3 de la campagne pour débloquer le mode Survie.

Splinter Cell Conviction

© Gameloft 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CLIN D'OEIL À STAR WARS

Dans la mission "Invisible", dans le local de surveillance vidéo près de la cour, un mail écrit par un certain Mario Nukem figure sur l'ordinateur. Lisez-le pour découvrir un clin d'oeil à l'univers de Star Wars.

Squids

© The Game Bakers 2011

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

OBTENIR KANOPO

Pour obtenir Kanopo, qui est un personnage secret, il suffit d'atteindre la mission 8 : Le côté sombre d'Aukai. Une fois lancée, prenez le chemin au sud afin d'arriver devant une sorte de maison en forme de totem. Kanopo vous y attendra et il ne restera plus qu'à sortir du niveau avec lui à vos côtés pour l'ajouter définitivement à votre liste de personnages.

Star Trigon

© Namco

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

JOUER AVEC DIG DUG

Terminez tous les modes de jeu (Débutant, Facile, Difficile et Maniac) pour débloquer Dig Dug comme nouveau personnage jouable.

Star Wars : Trench Run

© THQ Wireless

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHASSEUR TIE DE DARK VADOR

Au menu principal, appuyez sur Instructions et sélectionnez le panneau des contrôles. Appuyez alors sur "Toggle Cockpit", puis revenez au menu principal. Appuyez sur Play Now et choisissez votre mode de jeu. Vous contrôlerez alors le TIE de Dark Vador.

FAUCON MILLENNIUM

Au menu principal, appuyez sur Play Now puis sélectionnez le canon laser de l'Etoile Noire et choisissez votre mode de jeu. Vous contrôlerez alors le Faucon Millennium.

StickWars

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

PLUS D'ARGENT ET DE KILLS

Lancez une nouvelle partie et mettez tout de suite le jeu en pause. Cliquez 6 fois au milieu de l'écran pour gagner 50 000 \$ et 49 kills. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous voulez.

Street Fighter IV

© Capcom 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MODE ENDLESS BATTLE

Terminer tous les entraînements du mode Dojo.

DÉBLOQUER DEEJAY

Faire 3 matches en mode Versus ou bien terminer le mode Tournoi avec tous les personnages en 3 rounds minimum.

Subway Surfers

© Sybo 2012

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

CALIBRER VOS SAUTS

Une fois que vous êtes dans les airs après avoir effectué un saut ou un super-saut, vous avez la possibilité de revenir presque instantanément au sol à tout moment en glissant votre doigt vers le bas (comme pour le mouvement de la roulade). Ceci vous permet d'éviter certains pièges ou de raccourcir vos sauts quand ils sont trop longs, et ramasser plus facilement les pièces sur les trains en marche, en particulier à partir du moment où la partie accélère. Le technique est d'autant plus utile quand vous utilisez les Super Sneakers (les grosses chaussures qui vous permettent de sauter très haut pendant un certains temps).

Temple Run

© Imangi Studios 2011

+ D'INFOS

FORUM

🏆 RÉCOMPENSES

Novice Runner > Courir 500 mètres
Pocket Change > Recueillir 100 pièces
Adventurer > Avoir un score de 25.000 points
Sprinter > Courir 1.000 mètres
Miser Run > Courir 500 mètres sans collecter de pièce
Piggy Bank > Recueillir 250 pièces
Treasure Hunter > Avoir un score de 50.000
Mega Bonus > Remplir un compteur de bonus
Athlete > Courir 2.500 mètres
Lump Sum > Recueillir 500 pièces
Resurrection > Revivre après être mort
Basic Powers > Remplir au niveau 1 tout les Powerups
High Roller > Avoir un score de 100.000 points
Payday > Recueillir 750 pièces
Head Start > Utiliser un Head Start
Steady Feet > Courir 2.500 mètres sans trébucher
Allergic to Gold > Courir 1.000 mètres sans collecter de pièce
5K Runner > Courir 5.000 mètres
No.Trip.Runner > Courir 5.000 mètres sans trébucher
1/4 Million Club > Avoir un score de 250.000 points
Double Resurrection > Revivre deux fois
Money Bags > Recueillir 1.000 pièces
1/2 Million Club > Avoir un score de 500.000 points
Super Powers > Remplir au maximum tout les Powerups
Dynamic Duo > Débloquer deux personnages
Million Club > Avoir un score de 1.000.000 points
Money Bin > Recueillir 2.500 pièces
Fantastic Four > Débloquer quatre personnages
Sexy Six > Débloquer six personnages
Interior Decorator > Débloquer les 3 fonds d'écrans
10K Runner > Courir 10.000 mètres
Fort Knox > Recueillir 2.500 pièces
2.5 Million Club > Avoir un score de 2.500.000
5 Million Club > Avoir un score de 5.000.000
The Spartan > Avoir un score de 1.000.000 sans Powerups
10 Million Club > Avoir un score de 10.000.000

Pour "Double Resurrection" il faut acheter plusieurs "ailes" pour pouvoir revivre. On peut les utiliser tous les 1 000 mètres. Donc vous devez mourir une fois en ayant les ailes, attendre 1 000 mètres, réactiver les ailes et de nouveau mourir. Le succès sera déverrouillé.

Pour activer facilement les bonus que vous achetez, touchez deux fois rapidement le centre de l'écran pour les activer.

GAGNER 500 CRÉDITS SANS PARTAGE DE LIEN

Allez dans le store du jeu puis dans le menu Get More Coins. A la fin de la liste, on vous propose des crédits gratuits si vous partagez le jeu sur les réseaux sociaux facebook et twitter. Appuyez sur un des 2 et confirmez l'action. Le navigateur s'ouvre, mais vous n'avez pas besoin de le faire vraiment. Appuyez sur le bouton "précédent" pour revenir au jeu. Faites la même chose pour le réseau que vous n'avez pas encore fait.

COURSE ILLIMITÉE

Voici une astuce permettant de faire une course illimitée dans le jeu Temple Run. Il vous suffit juste de tourner plusieurs fois dans la même direction lors d'un virage (suivez le sens du virage). Il n'y aura plus qu'une longue ligne droite, sans obstacle ni rien.

Texas Hold'em

© iTunes 2008

+ D'INFOS

FORUM

CHEAT CODES

A partir du menu Options, **choisissez de créer un nouveau joueur et nommez-le en saisissant l'un des codes indiqués ci-dessous**. Le jeu validera votre nom. Maintenez alors le bouton central jusqu'à ce que le code soit activé, et vous verrez le mot "Secret" apparaître à l'écran.

ALLCHARS	Voir les persos cachés
BARTUNES	Tournoi iTunes
BIGROCKS	Tournoi Stonehenge
PLAYDOGS	Tournoi Dog
SPACEACE	Tournoi futuriste
THREEAMI	Tournoi Apple
YOUCHEAT	Tous les tournois + 100 000 \$

The Dark Knight : Batmobile

© Glu Mobile 2008

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NIVEAUX BONUS

En plus des cinq niveaux de base, le jeu comporte plusieurs missions bonus que vous pouvez débloquent en obtenant un score parfait. Le dernier niveau vous permettra d'affronter le Joker.

The King of Fighters-I

© SNK Playmore 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

ARTWORKS

Artworks de KOF'94	Terminer le mode Arcade 1 fois
Artworks de KOF'95	Terminer le mode Arcade 1 fois
Artworks de KOF'96	Terminer le mode Arcade 2 fois
Artworks de KOF'97	Terminer le mode Arcade 3 fois
Artworks de KOF'98	Terminer le mode Arcade 4 fois
Artworks de KOF'99	Terminer le mode Arcade 5 fois
Artworks de KOF2000	Terminer le mode Arcade 7 fois
Artworks de KOF2001	Terminer le mode Arcade 8 fois
Artworks de KOF2002	Terminer le mode Arcade 9 fois
Artworks spéciaux #1	Terminer le mode Arcade 9 fois
Artworks de KOF2003	Terminer le mode Arcade 13 fois
Artworks de KOF XI	Terminer le mode Arcade 13 fois
Artworks de KOF XII	Terminer le mode Arcade 14 fois
Artworks spéciaux #2	Terminer le mode Arcade 15 fois

The Secret of Monkey Island : Edition Spéciale

© LucasArts 2009

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie : Les trois épreuves

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC de The Secret of Monkey Island : Special Edition.

Vous êtes GuyBrush Threepwood, et votre rêve est de devenir pirate ! L'homme à la barbe blanche vous conseille d'aller au bar de Scumm et vous trouverez des pirates qui vous raconteront les épreuves par lesquelles faut passer pour devenir pirate.

Dirigez vous vers la droite et continuez à avancer. Dépassez la maison que vous rencontrerez et continuez jusqu'au Scumm bar.

Entrez et parlez au premier, celui qui porte une veste de couleur rouge. Ce dernier vous informe que le conseil des pirates se tient à l'autre pièce. Allez près du rideau et entrez dans la pièce en question. Parlez au pirate se trouvant à l'extrême droite et renseignez-vous à propos des différentes épreuves à passer pour devenir pirate.

Attendez que le chef quitte la cuisine et entrez discrètement. Allez vers le poisson, un oiseau arrive et vous empêche de vous en emparer. Pour le faire fuir, cliquez plusieurs fois sur la dernière planche pour la faire bouger. Le temps que le volatile s'éloigne, ramassez le poisson et revenez à la cuisine.

Ramassez la viande et le pot qui est posé juste sous la table (qui vous servira de casque au cirque) puis quittez le bar. Dirigez-vous vers la falaise dans laquelle vous vous êtes retrouvé au début du jeu puis prenez à droite. C'est là que la carte du jeu est débloquée. Choisissez d'aller à la clairière qui est le point lumineux le plus proche de vous, sur la carte.

Allez à gauche et entrez au cirque. Parlez aux frères Macaroni et dites-leurs que vous pouvez faire l'homme canon et que vous possédez un casque. Ouvrez votre inventaire et sortez le pot que vous aviez récupéré à la cuisine. Montez dans le canon et sachez qu'ils vous payeront qu'après la réussite de la tentative.

Sortez du cirque et revenez au village. Allez vers le bar et prenez à droite. Parlez à l'homme qui est accompagné d'un perroquet vert puis achetez une carte et avancez. Parlez aux trois hommes qui possèdent un rat et demandez l'identité de l'homme au perroquet puis choisissez la réponse : " Si j'en prends un, Tu me donnes deux pièces de huit ? ".

Entrez ensuite dans la maison qui se trouve au milieu, à droite. Parlez à la magicienne et posez-lui des questions à propos de votre avenir. Ensuite, sortez, passez au dessus de l'horloge et entrez dans la première maison. Parlez au vieillard puis récupérez l'épée qui est à votre gauche ainsi que la pelle qui se trouve en haut puis descendez.

Allez en direction du bar puis dépassez la falaise et prenez à droite. Allez maintenant vers la maison. Un Gobelin vous barre la route, donnez-lui le poisson rouge pour qu'il vous laisse passer.

Une fois devant la maison, insistez afin d'apprendre à manier l'épée. Une fois que le cours est fini, sortez et repartez vers l'endroit par lequel vous étiez venu. Sur la carte, vous allez apercevoir plusieurs pirates qui se déplacent le long de l'île. Coupez-leur la route pour les affronter jusqu'à gravir les niveaux et atteindre celui qui vous permet de combattre la Reine des sabres.

En combattant les pirates, vous allez apprendre davantage d'insultes. Lorsque vous aurez atteint un niveau suffisant pour battre la Reine des sabres, les pirates vous le diront.

Astuce : Pour augmenter vos chances de battre la Reine des sabres, essayez d'employer un maximum de répliques contre les pirates et ce pour avoir un max de réponses.

Localisez la Fourche sur la carte et rendez-vous sur place. Dirigez-vous vers le passage en hauteur, ramassez les pétales des fleurs jaunes puis continuez votre montée. Allez ensuite à droite deux fois avant de prendre à gauche. Enfin, montez.

Utilisez la pancarte (juste avant l'arbre cassé) pour rétablir le passage et continuez votre chemin vers la Reine des sabres. Vous devez répondre correctement cinq fois de suite aux insultes de la reine.

Lorsque vous en aurez fini avec la reine, revenez au village. Vérifiez que vous possédez toujours les pétales jaunes que vous aviez récupérés sur votre chemin vers la reine. Allez à la maison du gouverneur, posez les pétales sur la viande pour obtenir un morceau de viande assaisonnée puis donnez-le aux chiens qui vous empêchent de passer pour qu'ils s'évanouissent. Faufilez-vous ensuite dans la maison du gouverneur et entrez dans la première pièce, à votre gauche.

Revenez maintenant au village car vous devez parler à un prisonnier. Pour cela, allez acheter une pastille à la menthe et offrez-la au prisonnier pour parfumer son haleine et pouvoir discuter avec lui.

Demandez-lui s'il aurait une lime. Il vous proposera un gâteau si vous lui apporterez un objet qui lui permettra de se débarrasser des taupes. Donnez-lui l'anti-taupe que vous aviez récupéré à la maison du gouverneur. Utilisez maintenant le gâteau qu'il vous a offert en échange pour obtenir la lime. Repartez vers la maison du gouverneur et passez par le trou dans le mur.

Parlez ensuite au shérif qui n'hésitera pas à vous jeter à la mer après avoir parlé au gouverneur. Récupérez l'idole et remontez. Allez ensuite au Scumm bar et parlez au conseil des pirates de vos récents exploits.

Allez maintenant vers la Fourche puis dirigez-vous vers le haut avant de prendre à gauche. Montez à nouveau puis allez à gauche et encore vers le haut. Prenez ensuite à droite puis à gauche et montez avant de tourner à droite. Avancez un peu et utilisez la pelle sur la lettre X pour récupérer le trésor. Revenez ensuite au Scumm bar et prenez les cinq verres. Parlez au cuisinier, entrez ensuite dans la cuisine et utilisez le gros du tonneau pour remplir un verre puis prenez la direction de la prison.

A chaque fois que le verre est abîmé, versez son contenu dans un deuxième. Continuez ainsi jusqu'à utiliser les cinq récipients dont vous disposez. Une fois arrivé devant la prison, utilisez le contenu du verre et versez-le sur la serrure pour libérer le prisonnier.

Dirigez-vous ensuite vers le rivage (extrême droite de la carte) pour traverser et passer vers l'autre rive. Utilisez le poulet en caoutchouc, entrez ensuite dans la maison d'en face et parlez à l'homme qui y réside. Montrez-lui votre courage et ce en ouvrant la boîte et en touchant le perroquet. Puis, repassez vers l'autre rive en utilisant la poule une deuxième fois.

Vous avez maintenant fini de recruter les membres qu'il vous faut pour commencer votre aventure. Allez chez Stan en vous dirigeant vers le point lumineux sur la carte et dites-lui que vous voulez acheter un navire mais que vous ne disposez pas d'argent liquide. Il vous demandera de prendre un crédit chez le marchand.

Allez donc au village et parlez au marchand pour lui demander de vous faire crédit. Ce dernier se dirigera vers le coffre et composera la combinaison secrète afin de l'ouvrir. Ensuite, il vous demandera ce que vous faites comme travail. Dès qu'il se rend compte que vous n'avez aucune activité, il refuse de vous faire crédit. Demandez-lui donc de parler à la Reine des sabres. A son départ, allez composer la combinaison en utilisant les actions " pousser " et " tirer " (si par exemple vous devez composer deux fois l'action " haut ", composez la première avec " pousser " et la deuxième avec " tirer ").

Récupérez le bon de crédit et repartez chez Stan. Dites-lui que vous voulez le bateau de l'île des singes et demandez-

lui de vous parler des accessoires. Répondez par la négative après chaque phrase de votre interlocuteur pour lui faire comprendre qu'aucun accessoire ne vous intéresse. A la fin de la discussion, faites-lui ensuite une proposition en partant de la plus petite somme jusqu'à atteindre les 5000. Ensuite, faites semblant de partir puis dites-lui qu'il a raison et que vous devriez trouver un arrangement. Rejoignez ensuite le dock du village.

Deuxième partie : Le voyage

Vous êtes maintenant dans la cabine du capitaine, ramassez le porte-plume et le pot d'encre, juste derrière vous, sur le bureau. Ensuite, ouvrez le tiroir du même bureau et regardez à l'intérieur pour récupérer un livre.

Dirigez-vous maintenant vers l'extérieur et parlez à votre équipage. D'abord, ils refuseront de vous aider. Escaladez donc les filets et prenez le drapeau de pirate (vous en aurez besoin pour la suite) et redescendez. Puis, descendez les marches et franchissez la porte. Ouvrez le placard, prenez un paquet de céréales et ouvrez-le pour saisir une clé dans le paquet cadeau. Prenez ensuite la casserole qui se trouve juste à votre gauche pour vous en servir comme casque (comme dans la partie du cirque). Revenez maintenant à la pièce précédente et descendez. Allez au fond et récupérez la corde (qui va servir de mèche, plus tard) puis prenez de la poudre à canon dans le baril (celui sur lequel se trouve l'inscription XXX). Ensuite ouvrez le coffre qui est au fond, à droite, et récupérez le vin.

Remontez maintenant vers votre cabine et utilisez la clé pour déverrouiller l'armoire. Récupérez donc, ce qu'elle contient (un papier) et lisez son contenu. Ouvrez ensuite le coffre qui est en face de l'armoire et récupérez les bâtons de cannelle.

Revenez maintenant à la cuisine et suivez la recette indiquée sur le papier. Appuyez sur H à chaque fois pour savoir quel élément de votre inventaire vous devez mettre dans la marmite. Une fois tous les ingrédients dans la marmite, vous allez vous évanouir à cause du gaz dégagé par la solution.

Votre bateau atteint les côtes de l'île des singes, vous vous réveillez. Il va falloir que vous arriviez à vous propulser vers la plage. Pour cela, allumez le papier que vous avez récupéré dans l'armoire (utilisez le feu qui est sous la marmite). Ensuite, allez vers le canon qui est à côté de votre équipage et alimentez-le avec de la poudre à canon. Utilisez le bout de corde et le papier brûlant pour allumer le canon et utilisez la marmite comme casque.

Troisième partie : Sous Monkey Island

Commencez par prendre la banane qui se trouve juste sous l'arbre qui est à votre gauche. Ensuite, dirigez-vous vers la jungle, localisez la petite rivière (en haut, à gauche) et suivez-la jusqu'à atteindre un grand lac. Allez vers le fort qui est juste derrière.

Ramassez la longue vue et la corde qui sont devant le canon puis utilisez l'action " pousser " pour renverser le canon. Récupérez la poudre à canon ainsi que la boule. Toothrot, le seul humain, débarque. Parlez-lui puis dirigez-vous vers l'est de la carte, vers l'affluent de la rivière.

Ramassez le mot du capitaine Chuck, sous la petite pierre, puis avancez un peu et montez les marches. Lisez la notice qui se trouve par terre et retournez-vous. Utilisez l'action " pousser " afin d'orienter la catapulte vers vous. Montez les escaliers qui se trouvent derrière la catapulte et parlez à Toothrot. Choisissez ensuite l'action " utilisez " en face du premier rocher qui est à votre gauche pour le jeter sur la catapulte et lancez-le sur le bananier qui se trouve sur la plage. Dirigez-vous maintenant vers la mare au sud-est de la carte (dans la jungle). Lisez la notice qui se trouve par terre puis parlez à Toothrot. Retournez à l'affluent de la rivière et utilisez la poudre sur le barrage. Ensuite, combinez la boule et le silex pour le faire sauter.

Une fois que c'est fait, retournez à la mare, récupérez la corde et dirigez-vous vers la crevasse. Utilisez ensuite les deux cordes pour pouvoir descendre et récupérer les rames. Dirigez-vous maintenant vers la plage, ramassez les bananes qui sont sous l'arbre puis montez à bord du bateau rapide et dirigez-vous vers le nord de la carte (là où se trouve le village que vous cherchiez).

Une fois arrivé au village, lisez la notice et continuez à avancer. Prenez la banane qui se trouve près de la dernière hutte. En sortant, les cannibales qui occupent le territoire vont vous interpeler et vous enfermer. Lisez le parchemin puis récupérez le crâne qui est au milieu de la hutte. Choisissez l'action " utiliser " sur la planche sur laquelle est posé le crâne pour sortir de la hutte. Quittez le village des cannibales et dirigez-vous vers la plage. Repérez le singe qui se déplace à proximité et donnez-lui les cinq bananes que vous possédez pour qu'il vous suive.

Allez à la clairière (Est de la carte) et approchez-vous du siège. Regardez les deux totems (ceux aux nez pointus) et tirez le nez du premier totem. Le signe viendra alors imiter votre geste ce qui provoquera l'apparition d'un passage secret à travers le siège. Prenez ce passage et récupérez l'icône de pacotille avant de vous diriger vers le village des cannibales (au nord de la carte par rapport à votre position actuelle). Donnez-leur l'idole comme cadeau puis entrez dans la hutte dans laquelle vous vous étiez fait enfermer et récupérez le ramasseur de bananes. En sortant, vous croisez Toohrot et vous pouvez lui donner le ramasseur.

Discutez ensuite avec les cannibales, ils vous parleront d'une certaine potion d'exorcisme qui permet d'éliminer les fantômes. Donnez-leur le deuxième livre de votre inventaire (ils refuseront tout autre objet de toute façon) et ils vous donneront en échange la tête du navigateur (qui va vous servir en tant qu'indicateur de chemin) et le collier (qui vous servira à devenir invisible devant les fantômes). Retournez donc à la clairière où vous aviez récupéré l'icône et utilisez la clé de la tête de signe sur son oreille afin de lui ouvrir la bouche, celle-ci mène vers un passage sous terrain.

Entrez donc et équipez-vous de la tête du navigateur qui vous guidera vers le bateau de Chuck. Une fois devant, et avant d'entrer, parlez à la tête du navigateur et insistez pour qu'il vous donne le collier. Equipez-vous du collier pour devenir invisible et embarquez sur le bateau.

Allez à la cabine du capitaine Chuck (à gauche) et utilisez la boussole pour récupérer la clé. Ensuite, retournez vers l'équipage du navire et continuez avant de descendre. Avancez un peu et récupérez une plume (en choisissant l'action " prendre " sur une des poules) puis revenez vers la pièce précédente et chatouillez deux fois le fantôme qui dort pour qu'il lâche la bouteille. Prenez-la et allez vers la pièce de droite puis descendez. Versez le contenu de la bouteille sur le plat du rat, qui le en goutant s'évanouira, puis avancez vers le container de graisse et prenez-en un peu.

Remontez tout en haut et utilisez la graisse sur la première porte (à votre droite). Ouvrez-la et entrez. Récupérez le matériel qui se trouve entre vous et le fantôme qui dort et redescendez à nouveau pour vous rendre à la pièce où vous aviez récupéré la plume. Avancez jusqu'au fond puis employez les outils que vous aviez récupéré pour ouvrir la caisse. Jetez un coup d'oeil à l'intérieur et emparez-vous du contenu.

Retournez maintenant au village des cannibales et donnez-leur la racine vaudou que vous aviez trouvée dans le coffre. Parlez ensuite au singe à trois têtes (dites lui n'importe quoi) puis prenez le vaporisateur de gaz magique que les cannibales vous offriront.

Retournez à la clairière et prenez le passage sous terrain. Parlez au fantôme et questionnez-le à propos de l'emplacement du mariage. Dites enfin à votre équipage que vous devez revenir à l'île de Mélée.

Quatrième partie : Guybrush est le boss

Vous voilà de retour sur l'île de Mélée. Vous devez interrompre le mariage coûte que coûte et pour ce dirigez-vous vers l'église et éliminez les trois fantômes qui vous barrent la route en utilisant la bouteille d'eau gazeuse magique.

Une fois devant l'église, entrez et interrompez le mariage. Le capitaine Chuck vous attaquera et à chaque coup qu'il vous assènera, il vous enverra vers une partie de l'île. Dès que vous atterrissez chez Stan (le marchand de bateau), récupérez rapidement la bouteille d'eau gazeuse magique et utilisez-la pour anéantir le capitaine Chuck.

The Walking Dead

© Telltale Games 2012

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : A New Day

Vous aurez à faire une série de choix en cours de jeu. Souvent ces choix affecteront le reste du jeu. Servez-vous de la touche au centre de votre souris ou des touches 1 à 4 de votre clavier. Vous avez une limite de temps pour répondre à chaque question indiquée par la barre blanche en-dessous. Tous les objets avec lesquels vous pouvez interagir seront indiqués par un petit cercle blanc accompagné de l'action qu'il déclenche.

Faites la conversation avec l'officier de police. Sélectionnez la première option à sa première question, ensuite la première option encore. Sélectionnez le cercle dans le rétroviseur. Sélectionnez la première option. Interagissez avec le cercle sur la radio. Sélectionnez la première option. Sélectionnez la deuxième option. Regardez la radio deux fois. Choisissez la deuxième option et la première option rapidement.

Faites le tour et cassez la fenêtre avec des coups de pied. Hissez-vous plus près de la fenêtre et choisissez la deuxième option pour sortir par la fenêtre de la voiture. Avancez le long de la voiture, faites le tour, ramassez la balle de fusil qui traîne ensuite allez vers l'officier, prenez ses clés et libérez-vous. Dès que l'officier se réveille, reculez, prenez le fusil à pompe, insérez-y la balle et tirez dans la tête de policier. Regardez ensuite dans le fond du décor, tout droit devant vous et vous verrez une sombre figure, appelez-la pour lui demander de l'aide. Regardez à droite, une cinématique s'enclenchera.

Ouvrez la porte de la maison et entrez.

Allez dans la cuisine et ouvrez le tiroir un peu sur la gauche pour obtenir le talkie-walkie. Sortez de la cuisine et interagissez avec le répondeur.

Quand le talkie-walkie s'allumera, sélectionnez la troisième option. Sélectionnez encore la première option deux fois de suite. Quand le zombie vous attaque, pressez rapidement la touche à l'écran pour vous libérer, puis placez le curseur à l'écran sur le zombie pour vous défendre. Quand vous serez assez près de Clémentine, bougez le curseur sur son marteau et frappez le zombie

Sélectionnez ensuite la troisième option. Sélectionnez la première option. Suivez Clémentine dans la cour et ouvrez la grille.

Sélectionnez la première option. Quand vous parlerez aux deux hommes, sélectionnez d'abord la troisième option. Répondez rapidement que vous êtes son voisin avec la deuxième option. Cliquez plusieurs fois sur le capot de la voiture pour la pousser.

Sélectionnez la première option vis-à-vis du père de Shawn. Choisissez encore la première réponse. Donnez votre nom au père. Sélectionnez la deuxième option, puis la troisième et ensuite la deuxième. Répondez par la première option puis la troisième.

Répondez à Clémentine par la deuxième option.

Sélectionnez la première option deux fois de suite. Parlez à Katjaa pour apprendre de nouvelles choses sur les personnages. Sélectionnez la première option puis la deuxième quand vous parlerez de vos emplois respectifs.

Sélectionnez la première option. Parlez à Kenny sur votre droite. Sélectionnez la première option deux fois de suite. Choisissez la première question deux fois à suivre. Allez dans le fond de la cour et parlez au reste des personnages. Allez dans la grange pour parler à Hershel. Sélectionnez la seconde option puis la première. Sélectionnez ensuite la seconde réponse puis la première.

Les zombies essaieront de défoncer la grille. Vous devrez choisir entre sauver Duck ou Shawn. Si vous décidez de sauver Duck, donnez un coup au zombie pour l'assommer.

Sélectionnez la troisième option face au père de Shawn.

Après la cinématique, choisissez la première option puis la deuxième pour répondre à Clémentine. Vous pouvez ensuite choisir entre les deux dernières options. Prenez la première option puis la seconde, puis la troisième. Sélectionnez la première option. Sélectionnez la première option pour que Kenny frappe le vieil homme. Quand Lee tombe, déplacez vite le curseur sur le zombie (qui est flou).

Pressez la touche affichée à l'écran jusqu'à que quelqu'un tire sur le zombie. Sélectionnez ensuite la seconde option puis la troisième. Choisissez ensuite la troisième réponse.

Prenez la barre d'énergie sur la gauche. Parlez à Carley pour en apprendre plus sur elle. Retournez la radio qu'elle a et ouvrez-la. Parlez à Doug également, mais ne sortez pas dehors. Allez vers la droite du décor et ramassez encore une barre d'énergie et celle sur l'étagère à côté de Lilly et de son père. Parlez à Clémentine et donnez-lui une barre d'énergie.

Parlez aux autres personnages dans la pièce. Prenez encore une barre d'énergie près de la famille de Kenny et parlez-leur. A droite, vous trouverez des piles pour la radio de Carley : remettez-les-lui.

Ouvrez la porte du bureau (" Office ") et regardez la photo au sol. Quand Carley vous parlera, choisissez trois fois de suite la première option. Déplacez la planche de bois à droite du décor. Faites la conversation avec Clémentine puis déplacez le bureau avec l'aide de Clémentine en sélectionnant la première option quand elle vous offrira son aide. Sélectionnez la première option quand vous serez en train de déplacer le bureau. Choisissez ensuite la première option pour éviter la question de la petite fille. Sélectionnez ensuite la deuxième option puis la première.

Prenez la télécommande dans le tiroir du bureau. Interagissez avec le kit de premier soin et soignez Clémentine. Retournez dans l'autre pièce, donnez la télécommande à Carley. Après la conversation radio, parlez à Carley, sélectionnez la première option deux fois.

Après la conversation, ne regardez pas au-dessus du mur trop longtemps par risque de vous faire repérer. Penchez-vous sur la gauche pour ramasser l'oreiller. Allez à droite derrière le petit camion. Penchez-vous sur la gauche et choisissez d'utiliser l'oreiller sur le zombie appuyé contre la voiture.:

Une fois derrière la voiture, ouvrez la porte, prenez la bougie d'allumage sur le siège et débloquez le levier de vitesse puis poussez la voiture sur le deuxième zombie. Utilisez la bougie sur la fenêtre du camion (Glenn la cassera et vous la remettra). Prenez l'outil et retournez au mur de brique sur la gauche. Passez derrière la caravane et appelez le zombie puis déplacez le curseur pour lui planter le poinçon dans la tête. Faites la même chose avec le zombie qui attaque Glenn et sur celui coincé par la voiture.

Prenez la hache puis montez les marches de l'escalier au fond vers la droite. Montez et avancez vers les zombies puis éliminez-les d'un coup de hache chacun dans la tête.

Utilisez votre hache pour casser la porte. Sélectionnez la première option pour décider de vous en aller, puis la seconde pour refuser de donner le pistolet.

Après la cinématique, vous serez de retour à la pharmacie. Prenez la batterie au sol à côté de Clémentine. Allez parler à Carley. Demandez de voir la radio et retournez-la pour remettre les piles de la bonne façon. Allumez la radio.

Allez voir Doug et choisissez la première option. Regardez la vitre du magasin d'en face, le zombie droite puis la brique au sol devant vous.

Utilisez la télécommande sur le magasin. Utilisez votre hache sur la porte, ouvrez-la puis prenez la brique au sol. Utilisez la brique sur la vitrine du magasin de télévisions en face. Allez vers le frère de Lee, choisissez la première option puis donnez un coup de hache dans son coup.

Faites ceci encore quatre fois et prenez les clés. Allez dans la pièce d'à côté (l'Office) et ouvrez la porte vers la pharmacie.

Dirigez-vous vers la porte après la cinématique.

Sélectionnez la deuxième option quand Doug vous parlera puis poussez la porte deux fois (une après avoir parlé à Clémentine). Quand Glenn vous laissera, pressez rapidement les touches qui s'affichent à l'écran. Prenez la canne que vous donne Clémentine et place-la sur la porte. Vous devrez choisir entre sauver Carley ou sauver Doug. Choisissez Carley pour ses capacités de tirs. Dès que Carley s'en va, bougez le curseur sur le zombie qui attaque Clémentine et donnez-lui trois coups de pied puis enfuyez-vous vite. Prenez la main de Kenny.

Parlez à Glenn, choisissez la première option. Parlez à Kenny puis à Carley, sélectionnez la première option puis la dernière. Parlez à Clémentine et choisissez la première option puis choisissez la deuxième option face au père de Lily.

Episode 2 : Starved for Help

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements ultérieurs. Vous pouvez décider de suivre d'autres choix que ceux proposés.

Déplacez le curseur sur le zombie pour lui asséner un coup de hache.

A la question de votre ami, choisissez la première option et pour la prochaine réponse, choisissez la première réponse.

Au prochain choix, choisissez la deuxième option.

Choisissez la première option pour empêcher Mark de tirer sur l'oiseau.

Quand vous rencontrerez les trois autres personnages, choisissez d'abord la première option.

Choisissez la deuxième option pour les aider.

Vous êtes à une importante intersection du jeu : si vous parvenez à libérer David à temps, c'est lui qui vous accompagnera avec Ben, sinon vous continuerez l'aventure avec Travis et Ben. Dans cette version-ci, David n'a pas survécu. (Peu importe, Travis ou David, il mourra après de toute façon.)

Choisissez la première option pendant que Lilly vous hurle dessus.

Choisissez ensuite la dernière réponse.

Allez voir Clémentine, quand elle vous demande de l'aider à trouver sa casquette, choisissez la dernière option.

Vous pouvez faire le tour et faire la conversation avec les divers personnages avant de choisir à qui vous voulez donner à manger. Au tour de Kenny, sélectionnez la deuxième option.

Si Katjaa vous demande de l'aide, acceptez.

Si vous parlez à Mark et à Larry, donnez la hache à Mark.

Donnez à manger à Duck, Clémentine et à Kenny.

Quand vous aurez distribué le troisième repas, choisissez la seconde option puis donnez la dernière part à Mark.

Choisissez la première option face à Katjaa.

Pressez rapidement les touches indiquées (soyez attentif, elles changeront instantanément) quand Katjaa sera attaquée.

Déplacez le curseur sur le zombie autant de fois que le jeu indique et pressez la touche indiquée en haut de l'écran pour vous éloigner (tout de suite après avoir projeté le zombie).

Pressez encore les touches indiquées jusqu'à que Carley le tue (vous aviez choisi de la sauver à la place de Doug dans le précédent épisode).

Choisissez la deuxième option pendant la conversation après l'attaque.

Choisissez ensuite la première option.

Choisissez la deuxième option pour aller à la ferme.

Pendant que vous marchez avec Carley, choisissez la dernière option, la seconde puis la première.

Vous parlerez ensuite au St. Johns, sélectionnez la première option deux fois de suite puis la dernière.

Une fois à la ferme, choisissez la seconde option.

Choisissez la dernière option pour répondre à Brenda, puis la première.

Choisissez la première option durant votre conversation avec Mark.

Examinez les environs. Si vous examinez la balançoire, choisissez la première option.

Allez à gauche et utilisez la scie sur le bois pour obtenir une planche.

Parlez à Andy et sélectionnez la dernière option puis la première.

Choisissez la seule option qui reste pour continuer la conversation.

Choisissez la première option pour répondre à Mark.

Sélectionnez la flèche pour l'enlever et examinez le zombie puis répondez par la première option.

Sélectionnez encore une fois le zombie pour l'enlever de la clôture.

Choisissez la seconde option pour répondre à Mark puis la première option.

Sélectionnez le zombie pour le pousser, puis examinez ces deux mains pour les sectionner.

Sélectionnez la deuxième option.

Cliquez sur le poteau à droite de Mark pour l'aider. Pressez sur la touche indiquée.

Penchez-vous sur la gauche pour regarder devant le tracteur et enlevez le bloc qui l'empêche de bouger. Faites le tour

à droite et tirez sur le levier rouge. (Vous pouvez tirer sur le levier d'abord et le bloc ensuite si vous le souhaitez.)

Restez derrière le tracteur pour éviter les flèches.

Approchez-vous du zombie qui bloque le tracteur et sélectionnez-le pour le tirer.

Au prochain zombie, sélectionnez-le pour le tirer et préparez-vous : déplacez le curseur sur sa tête à deux reprises pour lui donner un coup de pied puis pressez la touche indiquée. Restez derrière le tracteur.

Sélectionnez la seconde option une fois de retour à la ferme. Sélectionnez ensuite la première option.

Si vous parlez à Clémentine, choisissez la première option pour la pousser sur la balançoire. Faites-lui la conversation pendant que vous la poussez : choisissez d'abord la première option à deux reprises, puis la seconde.

Si vous parlez à Kenny, choisissez la première option trois fois de suite. Terminez la conversation.

Ouvrez le portail qui mène vers la grange. Parlez à Lilly et sélectionnez la première option puis la troisième.

Ouvrez le portail pour monter jusqu'à la maison. Sélectionnez la première option pour aller à la poursuite des bandits.

Accroupissez-vous jusqu'au camp. Choisissez la troisième option.

Examinez le camp.

Examinez les objets à gauche sur la table de l'autre côté (à droite de la tente) et prenez la caméra. Examinez la tente quand Danny ne bloquera plus l'entrée pour y entrer, puis examinez le sac de couchage sur la droite.

Sélectionnez la première question face à la femme armée.

Choisissez la première option, mais ne tirez pas sur Jolene.

Choisissez la première option.

De retour à la ferme, choisissez la première réponse face à Brenda.

Dirigez-vous vers la grange et entrez-y. Rendez sa casquette à Clémentine.

Choisissez la troisième option. Vous pouvez faire la conversation avec les personnages présents ou visiter le reste de la grange si vous le souhaitez. Allez vers la porte du fond, répondez par la première option à Kenny. Examinez les vices sur le battant gauche de la porte.

Sélectionnez la seconde option quand Andy vous surprendra.

Sortez de la grange et allez voir Lilly. Choisissez la première option à deux reprises. Choisissez la seconde option deux fois de suite. Ouvrez le portail, allez vers la table dans le fond et fouillez la boîte à outils pour prendre l'outil multifonctions.

Allez vers le générateur, éteignez-le, ouvrez le panneau à l'aide de votre outil multifonction et servez-vous en encore une fois pour prendre la bande qui relie l'engrenage.

Retournez maintenant à la grange et allez vers la porte du fond.

Servez-vous de l'outil multifonction sur les 4 vices qui retiennent le verrou. Sélectionnez la première question.

Montez les escaliers, entrez dans la chambre et examinez les environs. Sortez, ouvrez la porte du placard et examinez

tout ce qui s'y trouve. (Vous pouvez examiner le placard puis la chambre, selon votre choix.)

Dirigez-vous vers les marches pour redescendre. Allez au placard quand vous entendrez le cri et interagissez avec le fil au sol.

Retournez dans la chambre et interagissez avec l'étagère pour la pousser. Entrez dans la pièce que vous venez de découvrir.

Courez jusqu'à la salle à manger et sélectionnez la première option puis la seconde deux fois de suite.

Sélectionnez la première option en réponse à Brenda puis la première pour dire à Kenny de prendre son arme. Sélectionnez encore la première option deux fois de suite.

Choisissez la première option.

Examinez la salle, mais reportez votre attention sur le système de ventilation en haut à gauche.

Choisissez la première option puis décidez d'aider Lilly.

Appuyez sur le torse de Larry trois fois avant que Kenny lui écrase la tête.

Pour consoler Clémentine, choisissez la première option puis la troisième.

Vous pouvez parler aux personnages, mais retournez examiner l'air conditionné. Parlez à Lilly pour fouiller le cadavre de Larry.

Cherchez la poche de gauche et servez-vous des pièces sur les supports du climatiseur.

Sélectionnez la première option deux fois de suite.

Prenez la serpe ou la fourche ou l'appareil pour vaches (" mini-cattle prod ") comme arme. Examinez le reste de la pièce si vous le souhaitez. Parlez ensuite à Kenny. Accroupissez-vous jusqu'à Danny.

Sélectionnez la seconde option.

Avancez pour jeter un rapide coup d'oeil sur Andy. Dès que vous ressortez, attrapez le fusil de Danny et agressez-le à l'aide de votre serpe.

Sélectionnez la deuxième réponse puis visez dans le foin, épargnez Danny.

Sélectionnez encore une fois la première option pour répondre à Carley. Accroupissez-vous jusqu'à la maison et répondez par la dernière option à Brenda, ouvrez la porte de la maison.

Brenda tient Katjaa. Vous devrez parler à Brenda en avançant tout doucement vers elle pour la pousser vers le zombie en haut à gauche de la rambarde d'escalier. Faites un pas en même temps que vous lui parlez. Déplacez votre curseur sur Brenda pour lui parler et sélectionnez la première option trois fois pour que le zombie l'attrape.

Préparez-vous : pendant la cinématique avec Andy, vous l'affronterez. Pressez rapidement la touche indiquée à l'écran. Essayez de le cogner pendant qu'il vous traîne au sol, puis pressez la touche indiquée à l'écran jusqu'à que Lilly apparaisse pour vous sauver. Déplacez le curseur sur le visage d'Andy pour lui asséner des coups de poings jusqu'à que les points sur son visage disparaissent. Sélectionnez ensuite la deuxième option. Choisissez de retourner à votre groupe, donc la droite.

Pendant le trajet de retour au motel, sélectionnez la première option. Restez silencieux face à Larry puis choisissez la première option pour répondre à Clémentine.

Sélectionnez la première option puis approchez-vous tout doucement de la voiture. Rangez-vous du côté de Clémentine en sélectionnant la deuxième option deux fois de suite.

Vous terminez ici le second épisode de The Walking Dead.

Episode 3 : Long Road Ahead

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements ultérieurs. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu.

Pour commencer, choisissez la seconde option pour répondre à Kenny, puis la première pour lui dire que vous êtes d'accord avec sa décision. C'est un des choix dont Kenny se souviendra ensuite. Allez vers la Jeep sur la gauche et examinez-la. Attrapez le treuil et tirez vers Kenny, répondez par la première option quand il vous fera la conversation. Il se souviendra de votre accusation. Attachez le treuil à l'essieu du camion. Retournez à la Jeep et activez l'interrupteur qui se trouve sur le côté. Répondez à Kenny par la deuxième option. Grimpez sur la Jeep, répondez par la deuxième option à Kenny puis attrapez sa main et choisissez la deuxième option.

Choisissez la première option pour aider la fille.

Tirez-lui dessus.

Ramassez rapidement un maximum d'objets. Prenez la boîte à médicaments dans la corbeille.

Prenez les deux items sur l'étagère de gauche et celui sur l'étagère de droite.

Ouvrez les cabinets sur votre gauche et prenez tout ce que vous y trouvez.

Prenez encore les items quand Lee bougera à droite. Passez par-dessus le comptoir en suivant Kenny.

Les zombies vous tombent dessus, pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran. Continuez de presser après le gros-plan sur Kenny mais soyez attentif au changement de touche.

Renversez le réfrigérateur.

Courez vers Kenny et écrasez la tête du zombie sur la gauche à deux reprises, puis pressez la touche indiquée, sans oublier de changer quand les deux flèches atteignent le milieu.

Choisissez la première option face à Lily puis la seconde option.

Kenny s'en souviendra.

Choisissez ensuite la première option à nouveau, puis la seconde option deux fois à suivre.

Choisissez la seconde option.

Vous pouvez jeter un oeil aux alentours, faire la conversation avec Kenny et Katjaa, parler à Ben, examiner le portail et la caravane. Si vous allez dans la chambre de Lily, choisissez deux fois de suite la première option, puis la seconde.

Choisissez la première option face à Duck. Montez ensuite les marches du fond.

Choisissez la deuxième option pour répondre à Carley, puis la première à deux reprises.

Epuisez ensuite les autres sujets de conversation proposés. Montrez la torche à Ben, allez vers les chambres complètement à gauche et examinez les tessons de verres au sol.

Examinez la croix qui a été dessinée sur le mur de gauche.

Allez parler à Clémentine, choisissez la première option trois fois de suite.

Clémentine comprend votre action passée. Posez-lui des questions à propos de la craie.

Donnez un High Five à Duck et il pensera du bien de vous.

Allez voir Katjaa et Kenny, demandez à parler à Kenny uniquement.

Choisissez la seconde option.

Kenny approuve de votre honnêteté.

Allez voir Carley et choisissez la première option deux fois de suite puis choisissez la dernière question qui vous reste.

Allez voir Lily, choisissez la première option puis la dernière. Vous ne pourrez retourner en arrière pour avouer à Lily votre crime.

Vous pouvez parler à Duck et épuiser les options de conversation, mais allez parler à Katjaa.

Choisissez la seconde option, puis la première.

Elle se souviendra de cette conversation.

Allez dire à Carley que vous avez tout avoué à Katjaa.

Allez voir Ben et choisissez la première option à deux reprises, dont il se souviendra.

Allez voir Carley et sélectionnez la première option.

Allez maintenant vers le portail et examinez les traces de craie au sol.

Utilisez le portail (ouvrez-le), sortez, examinez la clôture, allez un peu plus loin et examinez la grille/trappe.

Ouvrez-la et prenez le sachet qui s'y trouve.

Après la cinématique, choisissez la seconde option deux fois de suite.

Dès que Carley aura tiré, apprêtez-vous à diriger votre curseur sur le bandit qui fuit, légèrement sur votre droite.

Éliminez ensuite tous les ennemis que vous trouvez des deux côtés de la caravane. Vous en aurez deux sur la gauche et trois autres sur la droite. Dès que le zombie attaque Katjaa, tirez-lui à la tête. Éliminez ensuite les autres zombies.

Choisissez la seconde option dans la caravane deux fois de suite.

Une fois dehors, choisissez la troisième option, puis la première et la seconde.

Carley s'en souviendra.

Choisissez ensuite la seconde option.

Parlez à Clémentine, puis à Katjaa.

Choisissez la première option.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine, puis la seconde à deux reprises.

Pressez rapidement la touche à l'écran. Ouvrez la porte de la caravane, vous pouvez parler à Lily mais prenez le crayon à l'avant. Choisissez la seconde option à deux reprises.

Sélectionnez la première option.

Vous pouvez parler au reste de votre équipe. En parlant à Katjaa, choisissez d'abord la troisième option, puis la seconde, épuisez ensuite les options qui restent.

Vous pouvez aller voir Ben et épuiser les options de conversation avec lui également.

Montez à l'échelle à côté de Ben et allez ouvrir le compartiment des machines. Vous pouvez essayer d'allumer la machine mais rien ne se produira. Ouvrez le deuxième compartiment et choisissez une des armes. Il n'y a rien dans les deux derniers. Allez vers la cabine au bout. Examinez ce qui s'y trouve, utilisez le fusil sur le cadavre en déplaçant votre curseur.

Examinez le cadavre. (Si vous ouvrez la porte à l'avant de la locomotive, vous trouverez un zombie.) Examinez les différents éléments du décor, mais concentrez-vous sur le calepin accroché à l'avant-plan. Utilisez votre crayon sur le calepin. Les chiffres à gauche des instructions sur le calepin indiquent la console avec laquelle vous devez interagir. Pour commencer, vous devez interagir avec la série de sept interrupteurs sur la droite, la numéro 6. Les deux premiers doivent être vers le bas, les deux d'ensuite vers le haut, le cinquième vers le haut, le sixième vers le bas et le dernier vers le haut. Cherchez la console 5 et tournez le premier interrupteur horizontalement. La console 9 se trouve en dehors de la cabine, dans le premier compartiment de machines que vous avez fouillée plus tôt. Tournez l'interrupteur une fois vers la gauche, puis une vers la droite.

Posez la première question à Kenny. Redescendez et allez ouvrir le compartiment à gauche de la scène. Prenez la bouteille d'eau, la carte qui se trouve au sol puis utilisez la porte du fond. Allez donner la bouteille d'eau à Katjaa.

Retournez dans la cabine avec Kenny et utilisez l'accélérateur.

Ressortez de la cabine et allez dans le wagon arrière. Ressortez sur la gauche (pas du côté où se trouve Katjaa et les autres). Allez voir à l'arrière et vous trouverez le mécanisme qui retient les wagons. Utilisez votre arme sur le boulon coupleur. Retournez dans le wagon. Répondez par la première option.

Une fois dehors, choisissez la première option.

Vous pouvez aller voir Chuck ensuite et épuiser les sujets de conversation.

Allez parler à Kenny quand vous aurez terminé. Choisissez la première option quand Kenny aura regardé Duck.

Allez activer l'accélérateur à l'avant du train pour vous en aller.

Répondez à Chuck en choisissant la première option à deux reprises.

Prenez le chiffon par terre et nettoyez le visage de Duck.

Ouvrez la porte du wagon, faites le tour et entrez dans la cabine à l'avant. Montrez le chiffon de sang à Kenny. Choisissez la première option, puis la seconde et la première encore une fois.

Quand Kenny se lève, sélectionnez-le et choisissez la seconde option puis la première option.

Choisissez encore la première option à deux reprises.

Choisissez la première question quand vous serez tous autour de Duck.

Choisissez la seconde option.

Sélectionnez Kenny une fois que Katjaa s'en ira avec Duck. Choisissez la première réponse face à Clémentine, puis la troisième et encore la première.

Dans les bois, choisissez la première option à deux reprises. Tirez sur Duck.

De retour sur le train, vous parlerez à Chuck. Choisissez la seconde option, puis la première à deux reprises.

Posez la première question, puis la troisième et épuisez le reste des options.

Vous pouvez aller parler à Kenny et essayer de prendre les cartes, mais il refusera de bouger.

Vous pouvez sortir et faire la conversation à Ben.

Retournez dans le wagon où se trouve Clémentine.

Prenez la bouteille de whiskey. Allez parler à Clémentine. Choisissez la première option, puis la troisième.

Choisissez la troisième option, puis la seconde.

Vous devez aider Clémentine à toucher les bouteilles.

Fouillez ensuite dans le sac de Chuck.

Prenez les ciseaux et allez parler à Clémentine.

Sélectionnez la première option à deux reprises, puis la seconde. Choisissez encore la seconde option.

Vous pouvez parler encore à Clémentine et épuiser les sujets de conversation.

Sortez du wagon et allez voir Chuck pour lui donner la bouteille.

Sélectionnez la première option pour répondre à Chuck.

Allez voir Kenny et sélectionnez la première option pour qu'il aille boire avec Chuck.

Vous pouvez maintenant prendre la carte.

Retournez au wagon où se trouve Clémentine. Sélectionnez la première option.

Allez dans le wagon encore une fois et montrez la carte à Clémentine.

Choisissez la première option. Choisissez la dernière option, le silence, puis la première.

Choisissez la première réponse.

Montez à l'échelle. Choisissez la première option, puis la seconde et la première à nouveau. Ouvrez le camion FRS et fouillez-le. Examinez le noeud formé par l'attache en métal. Descendez.

Choisissez la première option. Vous pouvez faire le tour et engager la conversation avec les personnages présents. Si vous parlez à Crista, posez la deuxième question et vous apprendrez quelque chose sur Omid. Allez ensuite dans le compartiment des machines rejoindre Kenny et Omid. Engagez la conversation avec Omid et choisissez la troisième question. Vous venez de vous faire un ami. Vous pouvez épuiser le reste des sujets de conversation.

Marchez jusqu'à la gare. Examinez les différents éléments des environs. Faites le tour vers la porte sur la droite. Essayer de pousser ou d'ouvrir ne sert à rien. Examinez la fenêtre au-dessus. Choisissez de booster Clémentine. Posez-lui la première question. Ouvrez la porte.

Utilisez votre arme sur la porte pour qu'elle reste entre-ouverte. Boostez Clémentine encore une fois pour la faire passer au-dessus de la porte fermée à clé. Reculez aussi vite que possible jusqu'à votre arme coincée sous la porte, prenez-la et éliminez les zombies. Dès que le premier zombie sera à terre, pressez rapidement les touches indiquées à l'écran pour vous débattre.

Prenez tout de suite les clés que vous tend Clémentine, mettez-les dans la serrure et ouvrez la porte. Visez la tête du zombie et tirez.

Choisissez la troisième option face à Crista, puis la seconde.

Prenez le chalumeau.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine. Retournez au train.

Remontez l'échelle. Allez vers le noeud du camion et choisissez la troisième option pour couper le métal avec le chalumeau.

Utilisez le rouleau d'adhésif en votre possession sur le tuyau du chalumeau. Utilisez encore une fois le chalumeau.

Donnez le chalumeau à Omid.

Utilisez le chalumeau. Choisissez la première option. Attrapez Omid.
Choisissez la première option pour répondre à Kenny.

Episode 4 : Around Every Corner

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements plus tard. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu.

Commencez par choisir la seconde option à deux reprises.

Choisissez à nouveau la seconde option quand vous verrez la personne sur le toit. Sélectionnez la première option pour parler dans le walkie-talkie, puis encore une fois quand les zombies apparaissent.

Visez la tête du zombie et sauvez Kenny. Tirez sur tous les zombies qui approchent de Clémentine, les plus proches d'elles d'abord. Choisissez la seconde option.

Parlez à Omid et Christa et choisissez la troisième option pour les rassurer.

Parlez à Clémentine et choisissez la troisième option.

Allez parler à Kenny et épuisez toutes les options en commençant par la troisième.

Allez voir Ben et choisissez la première option, la seconde puis la dernière. Faites le tour de la cour et venez à l'avant-plan pour trouver une pelle.

Examinez ensuite la trappe pour animaux puis utilisez la pelle sur le monceau de terre.

Choisissez la seconde option. Examinez et prenez le cadavre.

Utilisez le collier sur la porte pour animaux.

Choisissez la première option quand Clémentine se faufile à l'intérieur, puis la seconde pour la complimenter.

Choisissez la seconde option pour répondre honnêtement à Christa, puis la première option et la seconde à nouveau.

Faites le tour et examinez les différents éléments. Allez dans le salon (la pièce où se trouvent Clémentine, Omid et Christa) et vérifiez les deux portes en haut de l'écran puis allez vérifier la porte près des escaliers, dans le couloir.

Choisissez la troisième option. Une fois au grenier, choisissez la seconde option. Examinez les différents éléments autour de vous puis tuez le zombie.

Dans la cour, dirigez-vous vers la tombe du chien et déposez-y le corps. Prenez la pelle et sélectionnez la terre jusqu'à que l'homme apparaisse. Sélectionnez ensuite la troisième option, puis la seconde et la première. Choisissez la première option à deux reprises.

Dans la rue, choisissez la troisième option à deux reprises. Choisissez la seconde option quand vous verrez les bateaux, puis la troisième.

Utilisez le télescope.

Examinez les écritures sur les panneaux. Examinez la caisse, mais vous n'y trouverez pas d'argent.

Cognez le distributeur de journaux plus loin pour obtenir une pièce.

Utilisez la pièce sur le télescope.

Examinez tous les éléments à partir de la droite, puis une silhouette apparaîtra en haut à gauche. Choisissez la troisième option. Avancez doucement vers la personne. Apprêtez-vous à frapper. Sélectionnez la seconde option.

Choisissez rapidement la première option dès que Kenny apparaît. Sélectionnez ensuite la seconde à deux reprises puis la première et la seconde à nouveau. Epuisez les sujets de conversation en commençant par les deux premiers. Choisissez ensuite la première option à deux reprises.

Sélectionnez la main de Kenny et la benne à ordures dès que vous tombez. Sélectionnez la bouche d'égout puis prenez l'outil que vous lance Molly et servez-vous-en sur la bouche et pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran.

Dans les égouts, descendez et avancez vers la droite. Descendez encore, vous tombez, relevez-vous et avancez vers le fond. Allez vers la gauche, vous rencontrez des zombies, entrez dans le passage sur la gauche et vous trouverez une valve : tournez-la vers la droite. Prenez la roue de la valve/le tuyau.

Entrez dans le tunnel sur la gauche et utilisez votre outil sur la grille.

Utilisez votre valve sur le tuyau puis tournez-la sur la droite.

Retournez vite dans le tunnel où vous avez obtenu la valve et tournez à droite dans le tunnel. Attendez que les zombies passent et dirigez-vous vers le fond du couloir. Il reste un dernier zombie. Examinez le cadavre sur la gauche, c'est celui de Chuck.

Approchez-vous du zombie. Votre pied s'accroche. Utilisez votre outil sur votre pied et pressez rapidement les touches indiquées à l'écran puis attaquez le zombie.

Avancez vers le fond et utilisez votre outil sur l'échelle. Déplacez le panneau et entrez dans le passage.

Examinez les éléments de la pièce puis ouvrez la porte à droite. Choisissez la première réponse à deux reprises.

Choisissez ensuite la troisième option. Prenez le pistolet de Vernon. Choisissez ensuite la seconde option à deux reprises. Sélectionnez la troisième option puis la première.

De retour dans la maison, choisissez la seconde option. Ouvrez la porte de la salle de bains puis celle de la chambre. Retournez dans le corridor. Descendez les escaliers et choisissez la troisième option.

Examinez les différentes pièces si vous le souhaitez puis dirigez-vous dans l'arrière-cour et examinez tous les éléments.

Retournez à la maison, mais la porte de la remise se met à bouger.

Retournez-y et ouvrez la porte pour trouver Clémentine puis choisissez la troisième option. Choisissez la première option.

Posez la première question.

Demandez d'abord les mauvaises nouvelles en choisissant la seconde option puis sélectionnez la première option à deux reprises. Après la conversation à propos de l'infiltration de Crawford, sélectionnez la troisième option.

Répondez à Clémentine par la première option, puis la seconde, la troisième et la première.

Dans le jardin, posez la première question. Donnez une arme à Clémentine en choisissant la première option.

Examinez et ouvrez la bouche d'égout puis sortez.

Avancez jusqu'au garde puis déplacez le curseur pour lui asséner un coup de hache. Choisissez la dernière option, puis la première.

Dans la salle de commande, choisissez la seconde option, puis la première.

Examinez les différents éléments de la pièce, surtout la carte puis allez parler à Ben si vous le souhaitez et choisissez la seconde option à deux reprises.

Ouvrez la porte et longez le couloir pour rejoindre Molly puis examinez les éléments alentours avant de la suivre à l'extérieur.

Dans la rue, examinez le signe et prenez la direction qu'il indique.

Entrez dans la remise, examinez l'espace en haut et grimpez sur l'étagère.

Essayez d'ouvrir la porte du garage puis examinez la clôture au fond et revenez sur vos pas. Choisissez la seconde option puis la troisième quand Molly apparaît.

Pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran juste après la cinématique.

Vous pouvez examiner les différents éléments de la pièce. Ouvrez le capot du camion, mais il n'y a pas de batterie. Examinez le tuyau hydraulique et allez ensuite voir Molly puis choisissez la troisième option. Utilisez Hilda sur le tuyau. Détachez les deux terminaux de la batterie et prenez-la. Grimpez sur le camion. Tirez sur la lucarne et prenez la main de Molly. Choisissez la première option, puis courez et sélectionnez le bras de Molly.

Dans l'école, apprêtez-vous à presser rapidement sur la touche indiquée à l'écran. Déplacez le curseur sur la tête du zombie et tirez. Prenez vite la hache qui se trouve au sol, pressez rapidement les touches à l'écran.

Vous pouvez examiner les différents éléments de la pièce. Sortez, dirigez-vous vers le fond du couloir et allez à gauche une fois au bout. Éliminez tous les zombies. Une fois dans la pièce, choisissez la troisième option. Examinez les différents éléments autour de vous, puis allez vers la table sur la gauche, examinez et prenez le dossier médical.

Examinez ensuite les tiroirs, l'échographie puis insérez la cassette du dossier médical dans la caméra.

Ressortez de la pièce et suivez le couloir vers la droite et sortez par le même endroit où vous avez suivi Molly plus tôt. Retournez dans la remise, pressez rapidement les touches indiquées à l'écran puis grimpez sur l'étagère. Avancez vers le zombie et tuez-le. Examinez ensuite le corps.

Ouvrez le casier de " Logan " avant de retourner voir Christa et Vernon pour obtenir une nouvelle cassette.

Choisissez la seconde option. Regardez ensuite la troisième cassette. Retournez ensuite à la salle de classe.

Choisissez la première option à deux reprises quand vous verrez Molly.

Posez la première question à Ben. Tirez sur le zombie qui s'est accroché à Molly. Choisissez la seconde option pour essayer de raisonner avec Ben. Choisissez la troisième option, puis la première. Choisissez de laisser tomber Ben en sélectionnant la seconde option.

Pressez la touche indiquée en haut de l'écran pour reculer, tirez en même temps sur les zombies qui entrent dans votre ligne de mire. Dès que vous tombez, sélectionnez votre jambe pour vous tirer du trou tout en éliminant tous les zombies qui approchent. Vous devrez sélectionner votre jambe 3 ou 4 fois pour l'enlever. Assénez des coups de hache aux zombies puis tirez sur le zombie qui passe par-dessus sur la rampe.

Tirez sur le zombie qui attaque Ben. Choisissez la seconde option pour faire remonter Ben.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine, puis posez-lui la seconde question. Sélectionnez la seconde option pour remercier le docteur, puis la première. Choisissez encore une fois la première option quand vous verrez Molly.

Choisissez la première option, puis la seconde à trois reprises.

Ramassez la casquette de Clémentine. Examinez les poubelles, déplacez le curseur sur le zombie et frappez-le, puis tuez-le d'un coup de pied à la tête. Choisissez la seconde option pour cacher votre blessure, puis choisissez la première option pour leur montrer la morsure et encore une fois pour les remercier. Choisissez la troisième option à deux reprises.

Choisissez la seconde option, puis la troisième.

Episode 5 : No Time Left

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements plus tard. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu. Certaines images représentent d'autres choix que ceux indiqués dans le texte.

Commencez par sélectionner la première option à deux reprises. Répondez à Christa par la seconde option.

Examinez les glacières puis allez à droite et ouvrez le second cabinet pour trouver un épandeur.

Montez la rampe sur la gauche et utilisez-le sur l'ascenseur, puis actionnez-le.

Choisissez la seconde option à deux reprises puis la première à deux reprises également. Choisissez ensuite la troisième option puis l'option que vous souhaitez.

Choisissez la première option à votre réveil. Grimpez. Sélectionnez la première option sans cesser de grimper.

Une fois sur le toit, choisissez la troisième option puis la première. Allez vers le fond et prenez l'échelle, puis utilisez-la sur la tour. Grimpez sur l'échelle et sautez dès qu'elle commence à se casser. Essayez d'ouvrir la trappe puis sonnez la cloche. Sélectionnez la première option. Sélectionnez le rebord pour sauter et sélectionnez encore une fois en plein

saut.

Choisissez la première option à trois reprises.

Choisissez encore la première option à deux reprises pour Christa et Kenny, puis la seconde pour Ben et encore une fois la première. Donnez des coups de pieds jusqu'à que le zombie vous lâche. Ouvrez le tiroir du haut sur la droite pour trouver un couteau puis coupez les 4 bras qui dépassent de la porte d'entrée. Choisissez ensuite la première option. Donnez un coup de couteau dans la tête de Brie.

Aidez Kenny à pousser le bureau en le sélectionnant et en pressant les touches indiquées à l'écran jusqu'à qu'il soit en place. Tirez sur un maximum de zombies (vous n'avez que 5 cartouches) puis tirez sur la ficelle pour ouvrir la trappe.

Choisissez la première option puis la seconde puis encore la première.

Choisissez encore la première quand Kenny se met à parler de Larry puis la troisième puis la première à nouveau.

Ne prenez pas le buste de pierre. Prenez le porte-manteau puis sélectionnez le mur. Choisissez ensuite la troisième option.

Choisissez la seconde option puis la première puis la seconde à trois reprises.

Choisissez ensuite la première option à 4 reprises.

Choisissez la première option puis la seconde.

Ouvrez la porte du balcon et traversez-le.
Choisissez la première option.

Choisissez la dernière option à deux reprises. Choisissez ensuite la seconde option. Essayez d'ouvrir la porte. Choisissez la troisième option puis la première et la seconde.

Choisissez la seconde option, la première puis traversez le pont.

Sélectionnez la seconde option à deux reprises.

Avancez le long de l'enseigne. Agrippez le support puis choisissez la première option puis la seconde. Utilisez le couperet pour éliminer les zombies qui viennent dans votre direction jusqu'à atteindre l'hôtel: visez la tête.

Une fois dans le bâtiment, écoutez à la porte sur la gauche et entrez. Observez la porte du fond. Choisissez la première option puis la seconde puis la première à nouveau.

Choisissez encore la seconde option puis la troisième et la première à nouveau.

Répondez par la seconde option puis la première puis la troisième.

Choisissez la seconde option à deux reprises puis la première. Choisissez encore la seconde option puis la troisième à deux reprises.

Jetez un oeil au couperet quand Clémentine apparaît. Sélectionnez l'homme dès que Clémentine le frappe puis pressez sur les touches indiquées à l'écran. Attrapez l'étranger et donnez-lui un coup de tête puis pressez les touches indiquées à l'écran jusqu'à que Clémentine le tue.

Posez-lui la première question.

Parlez-lui encore pour lui demander quelle direction prendre et ouvrez la porte qu'elle vous indique. Tuez le zombie. Coupez le zombie et prenez ses intestins. Badigeonnez-les sur Clémentine.

Avancez parmi la foule de zombies et sélectionnez la seconde option.

Choisissez encore la seconde option.

Pressez la touche indiquée à l'écran.

Choisissez la première option.

Avancez et choisissez la première option, puis continuez d'avancer. Pressez la touche indiquée à l'écran à deux reprises puis choisissez la dernière option.

Vous devrez ici indiquer à Clémentine comment procéder. Ouvrez la porte du bureau, puis sélectionnez la batte de baseball sur la gauche. Brisez la vitre du bureau puis prenez la chaise sur la droite. Ouvrez la porte et prenez les menottes sur le sol puis menottez Lee. Choisissez la première option pour que Clémentine essaie de prendre d'abord le flingue.

Sélectionnez la batte de baseball. Essayez de l'attraper puis donnez un coup de pied dedans. Choisissez la première option puis la troisième et la seconde. Choisissez la seconde option à nouveau puis la première et la troisième. Sélectionnez la seconde option. Attendez la fin des crédits pour découvrir le dénouement de votre partie.

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

📌 LES MULTIPLICATEURS

Lorsque que vous êtes sur l'écran titre, appuyez sur "Objectives" pour voir quels sont les objectifs proposés par le jeu. À chaque fois que vous remplissez les 3 objectifs à l'écran, votre multiplicateur est augmenté de 2 et une nouvelle série de 3 objectifs fait son apparition. Le multiplicateur monte jusqu'à x30.

📌 RESTER EN "FEVER MODE" INDÉFINIMENT

Afin de rester indéfiniment en "Fever Mode", il vous suffit de faire un saut qui vous propulsera en "Fever Mode" puis, une fois celui-ci activé, appuyez sur le bouton central de l'iPhone afin de retourner au menu de votre téléphone. Grâce au multitâche de l'iPhone, le compteur continuera de tourner. Quand vous souhaitez retourner au jeu, lancez simplement l'application. Cette astuce peut être utile afin de débloquent des objectifs qui augmenteront votre multiplicateur.

📌 RÉALISATIONS

Island Hopper (10 pts)

Arriver jusqu'à la 4ème île.

Tiny Slides (10 pts)

Réussir 7 sauts en une seule partie.

Pocket Money (10 pts)

Obtenir 100 pièces en une seule partie.

Touch the clouds (15 pts)

Toucher un nuage.

Tiny Fever (15 pts)

Tenir 5 secondes en Fever Mode.

Early Points (15 pts)

Obtenir 5000 points sur la première île.

Tiny Flow (20 pts)

Réussir un saut directement après avoir atterri sur une île.

Odd Number Slide (20 pts)

Réussir 3 sauts sur la troisième île.

Tiny Pirate (20 pts)

Obtenir 200 pièces en une seule partie.

Nervous Fever (25 pts)

Aller en Fever Mode 5 fois en une partie.

Too Fast for Me (25 pts)

Aller jusqu'à la 5ème sans toucher d'orbe bleue.

Big Points (25 pts)

Obtenir 60000 points en une partie.

Giant Slides (30 pts)

Réussir 32 sauts en une partie.

Island Jump Fever (30 pts)

Atterrir sur la quatrième île en étant en Fever Mode.

Upside Down (30 pts)

Mettre votre iPhone à l'envers et réussir à aller jusqu'à la cinquième île.

Heavy Fever (35 pts)

Rester 17 secondes en Fever Mode.

Healthy Fly (35 pts)

Aller jusqu'à la cinquième île sans utiliser le Fever Mode.

Great Morning (35 pts)

Faire 10 sauts sur la première île.

One Cloudbtouch per... (40 pts)

Toucher 10 fois les nuages en une partie.

Feverish Dream (40 pts)

Toucher 5 fois les nuages tout en étant en Fever Mode.

Stairway to Heaven (40 pts)

Toucher 2 fois le ciel sur la cinquième île.

The Holy Island (45 pts)

Aller jusqu'à la 7ème île.

Ground Slider (45 pts)

Aller jusqu'à la quatrième île sans faire le moindre saut.

Mega Fever (45 pts)

Rester 34 secondes en Fever Mode

Byte Island (50 pts)

Aller jusqu'à la huitième île.

Heavy Points (50 pts)

Obtenir 175000 points en une partie.

Perfect Flow (50 pts)

Faire 5 fois en une partie un saut directement après avoir atterri sur une île.

Far Away from Home (55 pts)

Arriver jusqu'à la neuvième île.

Fever King (55 pts)

Traverser toute la quatrième île en Fever Mode.

No Fever No Fun (55 pts)

Toucher 20 fois les nuages sans être en Fever Mode.

📌 FAIRE DES PIROUETTES

Pendant que vous sautez d'une île à une autre, appuyez rapidement deux fois sur votre écran pour que votre petit oiseau effectue une pirouette en l'air !

Touchgrind

© Illusion Labs 2008

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

📌 PLANCHE BLANCHE

Méthode 1

Allez sur l'option "About", puis cliquez sur la deuxième lettre 'o' du mot "Options", et choisissez n'importe quelle planche pour qu'elle soit blanche.

Méthode 2

Allez sur l'option "Competition", puis cliquez sur la lettre 'O' du mot "Options", et choisissez n'importe quelle planche pour qu'elle soit blanche.

📌 PARCOURS CACHÉ

Allez sur l'option "How to", puis cliquez sur la lettre 'o' du mot "About", et choisissez n'importe quelle planche pour accéder au parcours caché.

Traffic Rush

© Donut Games

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

OBTENIR UN MAXIMUM DE POINTS

Pour obtenir un maximum de points, faites en sorte que les véhicules se frôlent sans se toucher.

Ultimate Mortal Kombat 3

© Electronic Arts 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

PERSONNAGES CACHÉS

Ermac

Terminer le mode Arcade en difficulté Warrior ou supérieure, puis choisissez le 3ème trésor.

Jade

Terminer le mode Arcade en difficulté Warrior ou supérieure, puis choisissez le 4ème trésor.

Ultimate Spider-Man : Total Mayhem

© Gameloft 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DÉBLOQUER LA COMBINAISON NOIRE

Pour débloquer la combinaison noire il suffit de finir le jeu dans n'importe quelle difficulté.

DÉBLOQUER LA DIFFICULTÉ ULTIME

Pour débloquer la difficulté ultime il suffit de finir le jeu dans n'importe quelle difficulté.

Virtua Tennis Challenge

© Sega 2012

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

REMPLIR LA JAUGE DE CONCENTRATION RAPIDEMENT

Pour remplir la jauge de concentration rapidement, choisissez de préférence "Grosse frappe" ou "Retour" dans votre style de jeu. Ainsi lors de vos matchs, à chaque coup, la jauge augmentera plus facilement qu'avec un autre style de jeu.

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

CHEAT CODES

Depuis le menu principal (qui apparaît seulement lorsque vous n'avez pas de partie en cours), allez sur les options de modification des infos personnelles. **Entrez comme nom de joueur l'un des codes ci-dessous.** L'apparition du mot "Cheat On" confirmera l'activation du code.

Note : Le caractère _ est un espace.

_PWR_B	Balle de puissance
FORSIX	24 Vies
I_GUNZ	Arme plus puissante
ME_PAZ	Laser plus puissant
NO_ID_	Arrière-plans spéciaux

TRICHE (EN COURS DE JEU)

Valider le niveau

En cours de jeu, ouvrez le menu pour mettre le jeu en pause et appuyez sur le bouton suivant pour terminer immédiatement le niveau en cours.

Gagner des vies

En cours de jeu, ouvrez le menu pour mettre le jeu en pause et appuyez sur le bouton précédent pour gagner des vies supplémentaires.

Wolfenstein 3D

© id Software 2009

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

CHEAT CODES

Appuyez en même temps sur les quatre options du menu principal et maintenez la pression jusqu'à ce qu'un clavier apparaisse à l'écran. Vous pouvez aussi, en cours de partie, maintenir appuyé quatre points différents de l'écran pour faire apparaître le clavier de saisie des codes. Entrez l'un des codes suivants pour activer sa fonction. Maintenez à nouveau appuyé quatre points de l'écran pour revenir au jeu.

give all	Tous les objets
give ammo	Munitions au max
god	Invincibilité
notarget	Désactiver l'IA ennemie

Wolfenstein RPG

© Electronic Arts / id Software 2009

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

MODE DEBUG

En cours de partie, mettez le jeu en pause et appuyez sur l'écran dans l'ordre suivant : en haut à gauche, en haut à droite, en bas à gauche, en bas à droite, en bas à gauche, en bas à droite. Vous accéderez alors au menu Debug et pourrez activer différents codes de triche.

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

La Station de Métro Cadway

Henry

Vous commencez la partie avec une torche, un téléphone mobile et votre carte membre en poche. Votre souris prendra la forme d'une loupe quand vous passerez sur des objets sur lesquels vous pouvez examiner. La loupe sert à les examiner et la main à interagir avec eux. Une flèche rouge apparaît à la place de votre souris à tous les endroits où vous pouvez vous rendre.

Examinez les escaliers à gauche et examinez-les.

Examinez wagon abandonné à droite pour vous y rendre.

Examinez la barre en métal à côté du mannequin et ramassez-la.

Ramassez le câble en bas à gauche de l'écran.

Ramassez la canette vide sous les banquettes à droite.

Sortez à droite. Ramassez le clavier dans la boîte à jouets en bas de l'écran.

Examinez à nouveau sur la boîte pour prendre le jouet téléphone. Examinez la boîte au fond à côté de la porte du wagon pour prendre une figurine avec piles intégrées.

Retournez à l'entrée en sortant du wagon par la gauche.

Utilisez le câble électrique sur les débris dans les escaliers puis servez-vous de la barre de métal pour dégager la valise. Pour ouvrir celle-ci, sélectionnez-la dans votre inventaire. Vous y trouverez un canif, un tourne-à-vis et de la tresse adhésive. Retournez dans le train et sortez par la porte de droite. Allez en haut des escaliers à droite.

Utilisez votre canif sur la canette de métal puis servez-vous de la petite pièce de métal pour ouvrir le cadenas en haut des escaliers. Choisissez vos réponses pendant la cinématique. Quand vous devrez bouger votre pion aux échecs, la bonne réponse est : Fou à E7. La solution du deuxième puzzle est : Pion à G3. La solution du dernier puzzle est : Fou à E7.

De retour dans le wagon, utilisez votre canif sur le téléphone que vous avez pour obtenir le combiné.

Donnez le combiné à Boris et vous obtiendrez un vrai combiné.

Vous pouvez parler à Boris si vous le souhaitez. Dévissez le dos du robot à piles avec votre tourne-à-vis. Mettez les piles dans le clavier.

Sortez du wagon par la droite.

Insérez la pièce que Choke vous a donnée dans la machine à droite.

Utilisez le combiné et la tresse adhésive sur le téléphone public.

Utilisez-le en combinaison avec la pièce pour appeler votre collègue.

Cooper

Vous incarnez maintenant Cooper. Examinez l'entrée du tunnel. Fouillez les poubelles à droite pour trouver un torchon.

Examinez la grille à droite pour trouver un petit fil de métal.

Prenez les clés pour l'arrière du van et des allumettes dans la boîte à gants, ouvrez ensuite l'arrière du van, prenez la batte de baseball et l'essence.

Assemblez la batte de baseball et le torchon, puis assemblez-les avec le petit fil de fer.

Assemblez la batte avec l'essence et allumez le tout à l'aide des allumettes.

Une fois dans le métro, prenez la barre de métal d'Henri ainsi que le câble.

Ouvrez la porte du wagon à l'aide de la barre et entrez-y.

Ramassez les balles dans la poche du mannequin.

Sortez du wagon par la droite.

Examinez le panier de basket cassé et ramassez-le. Examinez les débris entre les deux piliers pour que Cooper les déplace. Utilisez la barre en métal pour ouvrir la porte et passer. Attachez le câble sur le panier de basket et placez-le sur la poutre au-dessus. Enlevez la porte du casier. Prenez le pistolet dans le vestiaire.

Utilisez celle-ci sur la barre en métal accrochée entre les murs et examinez la sortie. Allez à gauche en haut des marches.

Combinez le pistolet et les balles puis abattez Choke.

Paris

Hôtel Doré

Examinez toutes les options de conversation jusqu'à qu'il en ait plus.

Dans la deuxième partie, sélectionnez " vos investigations " jusqu'à que l'option disparaisse.

Ramassez l'ouvre-lettre à gauche sur le bureau, le calepin et le stylo-plume à droite.

Examinez le tableau au centre de la pièce, à droite du bureau.

Vous découvrirez derrière le tableau un coffre qui déclenchera un souvenir. Servez-vous de la plume sur le dos du tableau, vous obtiendrez une carte à découpage.

Allez à gauche pour vous rendre sur le balcon.

Aiguiser votre coupe-papier sur la statue de cheval.

Placez la carte à découpage sur la statue de la tour Eiffel en arrière-plan.

Entrez dans l'appartement à droite et allez dans la salle de bains.

Prenez la serviette et ouvrez le conduit en haut à droite à l'aide de votre coupe-papier. Bloquez le conduit avec la serviette. Ouvrez le robinet de gauche et examinez la porte sur le miroir pour sortir de la salle de bains.

Appelez Albert à l'aide du téléphone sur la table de nuit à droite.

Parlez-lui d'alchimie et de révolution pour qu'il vous emmène une enveloppe.

Vérifiez l'enveloppe, appelez Henri et parlez-lui du match d'échec " La Toujours Jeune ". Appelez plusieurs personnages pour obtenir des options pour les autres dans le futur. Retournez sur le balcon.

Mettez le jacuzzi en marche en activant l'interrupteur à gauche, placez-y les lunettes de plongée et utilisez l'coupe-papier pour détacher le carreau.

Vous trouverez une clé dans l'emballage. Servez-vous de cette clef pour ouvrir le coffre dans la chambre.

Chez Le Tout Petit

Parlez à Pauline en examinant toutes les options. Rangez la clef qu'elle vous donne. Vous trouverez une paire de ciseaux dans la vitrine derrière vous.

Trouvez la loupe de joaillier sur le bureau à gauche.

Examinez la tapisserie en haut à droite, derrière le chandelier : vous devez vous rappeler des 4 éléments et de leur position respective. Utilisez la clef que vous a donnée Pauline pour ouvrir la petite porte à côté du bar.

Servez-vous de la loupe de joaillier sur la maquette de la cathédrale de Notre Dame à droite de la porte. Examinez la fiche d'éléments alchimique à droite et prenez la petite croix à gauche.

Utilisez la petite boîte de pièces d'alchimie complètement à droite sur l'énorme croix au centre de la pièce.

Placez la fiche d'éléments alchimiques sur la boîte. Rappelez-vous de la tapisserie de la pièce précédente. Trouvez le symbole correspondant au sel ou salis et placez-le en haut de la croix, ignis ou le feu sera en bas, mercurii ou le mercure sera à droite et le dernier symbole, le soufre, sera à gauche. Placez maintenant votre petite croix au milieu de la plus grande croix. Vous obtenez le journal de Petit.

Utilisez les ciseaux sur le journal et vous obtiendrez un élastique.

Derrière le bureau se trouve une trappe où vous trouverez un ultraviolet.

En l'utilisant sur l'élastique, vous y verrez écrit quelques lettres. Ramassez la barre hexagonale sur la table devant, attachez l'élastique à la barre et utilisez l'ultraviolet dessus.

Vous aurez une adresse : Eglise Saint Fergus, Bois Inverloch, Ecosse.

Interagissez encore avec la trappe derrière le bureau pour obtenir un trousseau de clés pour aller à l'étage.

Prenez la lampe à huile sur l'étagère.

Utilisez la lampe pour graisser les gonds et utilisez le trousseau de clés pour passer la porte.

Prenez l'épée de la statue chinoise.

Souvenirs et Flashbacks

Le Monastère - L'Art de l'Épée

Parlez du katana au maître.

Examinez le buste de dragon à droite et prenez le katana, utilisez celui-ci pour ouvrir la fenêtre sur la gauche.

Allez voir le maître et jouez à son jeu où vous devrez comptabiliser le nombre de doigts que montre Olhak derrière son dos à ceux que vous cachez derrière le vôtre. Grâce au katana, vous verrez le reflet des doigts d'Olhak. Ajoutez-les aux vôtres et donnez la réponse.

Prenez les vis comme récompense.

Sortez de la pièce par la droite.

Utilisez votre rasoir sur la porte que vous venez d'emprunter et vous obtiendrez des visages de monstres en métal.

Dirigez-vous vers le pont à droite. Prenez la corde sur la luge à gauche près de la porte.

Au début du pont, ramassez les planches.

Utilisez les planches sur les visages de monstres en combinaison avec les vis.

Retournez à l'intérieur et sortez à droite de la cloche.

Prenez un des sacs sur la gauche, mais ne prenez pas celui complètement à droite.

Utilisez la planche sur le rondin, placez le sac sur la planche, attachez la corde au rondin et faites sonner la cloche.

Introduction dans l'entrepôt

Sautez dans l'enceinte de l'entrepôt.

Parlez à Boris.

Prenez les pneus placés entre les deux lampadaires.

Allez vers les trains à droite, utilisez une de vos pièces sur l'étau placé sur la grille. Ramassez la poutre en bois sur les rails à gauche. Ouvrez le loquet sur la porte du wagon. Prenez la bande adhésive sur le sol du wagon et trouvez le caméscope sur la gauche, dans les boîtes. Retournez sur vos pas et allez à gauche.

Trouvez la scie circulaire dans les débris à droite. Prenez la couverture à gauche, découvrant en même temps un géomètre. Enlevez-le du tripode et placez votre caméscope dessus. Examinez encore le tripode pour enregistrer une vidéo.

Assemblez le caméscope et les pneus, mettez-les dans la couverture et bouclez le tout avec votre bande adhésive.

Combinez la scie et la poutre en bois, puis fixez-les ensemble avec l'étau et servez-vous en sur le logo de la tour.

Examinez le logo et servez-vous en pour grimper.

Ramassez le pot de peinture.

Marquez votre emballage avec la peinture et envoyez-le dans l'enceinte de l'entrepôt en bas, puis sautez à côté.

A l'intérieur de l'entrepôt

Examinez la poubelle pour obtenir un câble RCA.

Cassez le boîtier à droite, en-dessous des escaliers, qui contient la hache avec la couverture pour obtenir la hache.

Allez à l'arrière, dans la salle de contrôle. Servez-vous de la hache sur le casier au fond à gauche, rangez le plan et allez derrière le panneau de contrôle. Attachez votre câble RCA à la sortie vidéo et branchez également votre caméra au câble RCA.

Appuyez sur le gros bouton rouge. Sortez votre plan et placez le sur l'un des interrupteurs, examinez plusieurs fois le bouton rouge pour faire apparaître Boris (caméra 6), puis activez l'interrupteur F.

Sortez du panneau de contrôle et servez vous de la couverture sur la porte du four.

L'Eglise Saint Fergus, Ecosse

Les Ruines

Sortez directement à droite et allez vers la voiture. Prenez la pelle, le chaudron et les pots contenant le sel, le vinaigre, l'alcool, le soufre et le mercure.

Retournez vers l'église. Remplissez votre chaudron avec l'eau du lac et prenez également l'objet appuyé contre la pierre à gauche.

Retournez à la voiture.

Placez le chaudron sur le petite cuisinière, utilisez votre briquet pour allumer le feu et enlevez le chaudron quand l'eau sera chaude.

Retournez au sentier principal et allez à la croix immergée au milieu de la carte.

Ajoutez du vinaigre à l'eau de votre chaudron, assemblez le chaudron et la brosse et servez-vous en pour nettoyer la croix. Creusez la terre devant la croix avec votre pelle et vous trouverez une pièce. Débouchez le trou à droite dans la croix avec votre couteau puis placez les éléments en votre possession comme pour la première fois : le mercure à droite, le sel en haut, le soufre sur la gauche et le feu en bas. Utilisez l'alcool dans votre inventaire et placez-le sur le bas de la croix, puis allumez-la avec votre briquet.

La Fleur de Vérité

Examinez le vase d'eau et prenez la louche.

Servez-vous de cette dernière pour collecter du miel dans le bol à gauche.

Prenez du beurre de yak dans le bol au centre, sortez sur le patio, à droite vers la cloche.

Inspectez le sac à gauche pour prendre du maïs, retournez sur le patio, servez-vous de votre louche de miel sur les trous dans le mur, placez les graines de maïs et laissez venir manger l'oiseau.

Repartez prendre encore des graines de maïs et laissez venir manger l'oiseau encore une fois. Les graines de Fleurs de Vérité qu'il laissera entrent automatiquement dans votre inventaire.

Allez maintenant au pont.

Vous verrez une grue près du pont, servez-vous du beurre de yak dessus. Faites tourner la manivelle de la grue. Attrapez le seau à l'aide du katana. Collectez les stalactites en vous servant du seau sur la tête de dragon à côté du pont. Retournez au patio.

Placez le seau sur l'encensoir. Retournez au pont.

Servez-vous du katana sur le buisson sec et placez les graines de Fleurs de Vérité dans le creux/trou. Arrosez le tout avec votre seau maintenant rempli d'eau.

Le Temple

Parlez à Mme. Yesterday, Cooper et Henri et choisissez la fin que vous désirez.

Après la cinématique, vous devrez faire un choix pour déterminer la fin du jeu. Vous aurez le choix entre Henri, Cooper ou Choke/John Yesterday.

Si vous choisissez Cooper, il lâchera Henri et l'enterrera pour ensuite se réconcilier avec Choke/John Yesterday.

Si vous choisissez Henri, il fera tomber Choke/John Yesterday dans le trou et utilisera Pauline comme nouveau cobaye.

Si vous prenez Choke/John Yesterday, vous devrez examiner le poignard à côté et vous lâcherez Henri qui sera ensuite sauvé par Cooper.

Zenonia 2 : The Lost Memories

© Gamevil 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MODE HARD

Terminez le jeu en mode Normal afin de déverrouiller le mode Hard. Vous recommencerez tout le jeu (y compris la quête principale) avec le niveau que vous aviez atteint précédemment. Vous pourrez aller jusqu'au niveau 90 en mode Hard. Contrairement au mode Normal, les monstres seront d'un niveau bien plus élevé, les boss sont plus difficiles, et vous pourrez obtenir des objets "uniques" (de couleur orange) avec des bonus très puissants.

MODE HELL

Terminez le jeu en mode Hard pour débloquent le mode Hell. Vous conserverez votre niveau et pourrez aller jusqu'au niveau 99. Les monstres seront encore plus forts qu'en mode Hard. Vous aurez accès à tout le jeu dès le départ. Ce mode ne sert que pour monter jusqu'au niveau maximal.

ARGENT FACILE

Une fois le mode Hell débloqué, rendez-vous dans le dernier donjon du jeu, dans la dernière pièce, juste avant d'affronter Ladon. Les ennemis qui y sont présents rapportent non seulement beaucoup d'expérience mais lâchent aussi, fréquemment, des armes jaunes, violets et uniques très puissants. Revendez ces armes aux marchands afin de vous remplir rapidement les poches (environ 25 000 gold par arme). Pensez également à augmenter vos taux de drops avec une arme unique "Item Drop +25" afin d'en avoir une quasiment à chaque groupe de monstres que vous tuerez !

Zenonia 3 : The Midgard Story

© Gamevil 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

FIN ALTERNATIVE

Terminez le Mode Difficile pour débloquer une fin différente par rapport au Mode Normal.

ZombieSmash

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

☒ PEACEMAKER

Terminez la campagne pour débloquer cet objet dans la boutique du jeu.

☒ CHEAT CODES

Entrez les codes suivant dans le menu "Options"

Terminer tous les niveaux en mode Facile

23830252

Terminer tous les niveau en mode Moyen

07401649

Terminer tous les niveaux en mode Difficile

28077304

5 000 étoiles

67043273

Débloquer le mode Siège Infini

58900895

Débloquer le mode Difficile

22773762

Débloquer les bonus spéciaux

93456765

MODE DIFFICILE

Terminez tous les niveaux en mode Normal.

MITRAILLEUSE GATLING

Terminez tous les niveaux en mode Difficile.

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) :

Alexandre CARBOU

Alexandre MOAL

Alexis GAUTHIER

Allan PINTO

Aurore PRUVOT

Bader Lanouar

Baptiste SALAGNAC

Benoît DUFFAU

Blaise JOUBERT

Charles ROCH-NEIREY

Frédéric GOYON

Gary LE QUESNAY

Gaspard NICOLAS

Glenn GOASDOUE

Guillaume JAWORSKI

Hugo JONCOUR

Hugo MARCHAND

Jean Baptiste RONCARI

Jean-Baptiste GAILLOT

Jean-Baptiste OGER

John DOE

Jordan CARON

Jordan NAPTU

Julien FIE

Kevin PAYEN

Léo BEAUSSART

Marc PELATAN

Mathéo COURCHELLE

Mélissa BAC

Nicolas GOBERVILLE

Quentin DUBOIS

Steven HENRI

Théo DECALF

Valérie PRECIGOUT

Yvan YATSIV

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.