



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...

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 Go!](#)
- ✖ [Angry Birds Space](#)
- ✖ [Angry Birds Space HD](#)
- ✖ [Another World 20th Anniversary Edition](#)
- ✖ [Asphalt 4 : Elite Racing](#)
- ✖ [Assassin's Creed : Rearmed](#)

B

- ✖ [Back to the Future : The Game - Episode 1 : It's About Time](#)
- ✖ [Back to the Future : The Game - Episode 2 : Get Tannen!](#)
- ✖ [Back to the Future : The Game - Episode 3 : Citizen Brown](#)
- ✖ [Back to the Future : The Game - Episode 4 : Double Visions](#)
- ✖ [Back to the Future : The Game - Episode 5 : OUTATIME](#)
- ✖ [Beat Hazard Ultra](#)
- ✖ [Blades of Fury](#)
- ✖ [Blitz Brigade](#)
- ✖ [Bridge Constructor](#)
- ✖ [Broken Age : Acte 1](#)
- ✖ [Brothers in Arms : Hour of Heroes](#)
- ✖ [Bug Village](#)
- ✖ [Bugdom 2](#)
- ✖ [Burn the Rope](#)

C

- ✖ [Call of Duty : Black Ops : Zombies](#)
- ✖ [Call of Duty : World at War : Zombies](#)
- ✖ [Can Knockdown](#)
- ✖ [Candy Crush Saga](#)
- ✖ [Castlevania Puzzle : Encore of the Night](#)
- ✖ [Chaos Rings](#)
- ✖ [Chaos Rings II](#)
- ✖ [Chrono Trigger](#)
- ✖ [ChuChu Rocket!](#)
- ✖ [Clash of Clans](#)
- ✖ [Cliffed](#)
- ✖ [COLLAPSE!](#)
- ✖ [Contre Jour](#)
- ✖ [Crash Bandicoot Nitro Kart 2](#)
- ✖ [Crash Bandicoot Nitro Kart 3D](#)
- ✖ [Crazy Labyrinth](#)
- ✖ [Cro-Mag Rally](#)
- ✖ [Crystal Defenders : Vanguard Storm](#)
- ✖ [CSR Racing](#)
- ✖ [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](#)
- ✂ [Dracula 4 : L'Ombre du Dragon](#)
- ✂ [DragonVale](#)
- ✂ [Draw Something](#)

E

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

F

- ✂ [Fieldrunners](#)
- ✂ [FIFA 14](#)
- ✂ [Final Fantasy](#)
- ✂ [Final Fantasy : All The Bravest](#)
- ✂ [Final Fantasy III](#)
- ✂ [Final Fantasy IV : Les Années Suivantes](#)
- ✂ [Final Fantasy Tactics : The War of the Lions](#)
- ✂ [Football Pinball](#)
- ✂ [Frogatto & Friends](#)
- ✂ [Fruit Ninja](#)

G

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

H

- ✂ [Hatchi](#)
- ✂ [Hill Climb Racing](#)
- ✂ [Hundreds](#)
- ✂ [Hybrid : Eternal Whisper](#)

I

- ✂ [I Must Run!](#)
- ✂ [Infinity Blade II](#)
- ✂ [Injustice : Les Dieux sont Parmi Nous](#)
- ✂ [Into the Dead](#)
- ✂ [Iron Man : Aerial Assault](#)

J

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

K

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

L

- ✂ [Lane Splitter](#)
- ✂ [Lane Splitter HD](#)
- ✂ [Les Chevaliers de Baphomet : La Malédiction du Serpent - Episode 1](#)
- ✂ [Les Chevaliers de Baphomet : Les Boucliers de Quetzalcoatl - Remasterisé](#)
- ✂ [Les Mondes de Ralph](#)
- ✂ [Les Simpson : Springfield](#)
- ✂ [Les Sims 3](#)
- ✂ [Little Inferno](#)

M

- ✂ [Magic : The Gathering : Duels of the Planeswalkers 2014](#)
- ✂ [Mais, Où est Perry ?](#)
- ✂ [Mais, Où est Swampy ? 2](#)
- ✂ [Max Payne Mobile](#)
- ✂ [Mega Man II](#)
- ✂ [Metal Gear Solid Touch](#)
- ✂ [Minecraft Pocket Edition](#)
- ✂ [Minigore](#)
- ✂ [Mirror's Edge](#)
- ✂ [Modern Combat 3 : Fallen Nation HD](#)
- ✂ [Monopoly : Editions Classique et Monde](#)
- ✂ [Moto X Mayhem](#)
- ✂ [Muffin Knight](#)

N

- ✂ [N.O.V.A.](#)
- ✂ [N.O.V.A. HD](#)
- ✂ [Nanosaur II](#)
- ✂ [Nyan Cat : Lost in Space](#)

O

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

P

- ✂ [Paf le Chien](#)
- ✂ [Paradise Island](#)
- ✂ [Parallel Kingdom](#)
- ✂ [Plague Inc.](#)
- ✂ [Plantes contre Zombies](#)
- ✂ [Plantes contre Zombies 2 : It's About Time](#)
- ✂ [Plantes contre Zombies HD](#)

Q

- ✂ [Quiz Game Land](#)

R

- ✂ [Ravensword : The Fallen King](#)

- ✂ [Rayman 2 : The Great Escape](#)
- ✂ [Real Football 2009](#)
- ✂ [Real Racing 3](#)
- ✂ [Resident Evil 4 : Mobile Edition](#)
- ✂ [Resident Evil Degeneration](#)
- ✂ [Retour vers le Futur : Le Jeu](#)
- ✂ [Ridge Racer Accelerated](#)
- ✂ [Runaway : A Twist of Fate](#)

S

- ✂ [Sacred Odyssey : Rise of Ayden](#)
- ✂ [Sam & Max : Episode 301 : The Penal Zone](#)
- ✂ [Score! World Goals](#)
- ✂ [Siege Hero](#)
- ✂ [Silent Hill : The Escape](#)
- ✂ [SimCity](#)
- ✂ [SimCity Deluxe](#)
- ✂ [Skybound](#)
- ✂ [Song Summoner : The Unsung Heroes](#)
- ✂ [Sonic Dash](#)
- ✂ [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 : Tiny Death Star](#)
- ✂ [Star Wars : Trench Run](#)
- ✂ [StickWars](#)
- ✂ [Street Fighter IV](#)
- ✂ [Subway Surfers](#)

T

- ✂ [Temple Run](#)
- ✂ [Temple Run 2](#)
- ✂ [Texas Hold'em](#)
- ✂ [The Cave](#)
- ✂ [The Dark Knight : Batmobile](#)
- ✂ [The House of the Dead : Overkill - The Lost Reels](#)
- ✂ [The King of Fighters-I](#)
- ✂ [The Lapins Crétins : Big Bang](#)
- ✂ [The Secret of Monkey Island : Edition Spéciale](#)
- ✂ [The Walking Dead](#)
- ✂ [The Walking Dead : Saison 2 : Episode 1 - All That Remains](#)
- ✂ [Tiny Wings](#)
- ✂ [Touchgrind](#)
- ✂ [Traffic Rush](#)

U

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

V

- ✂ [Virtua Tennis Challenge](#)

✧ [Virtual City Playground HD](#)

✧ [Vortex](#)

W

✧ [Wolfenstein 3D](#)

✧ [Wolfenstein RPG](#)

✧ [World of Goo](#)

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.

+ 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 Go!

© Rovio 2013

+ D'INFOS

FORUM

+ BOOST DE VITESSE

Pour avoir un petit boost de vitesse, dérapez sur le haut d'une caisse de TNT.

+ DÉTAIL DES CAPACITÉS

L'oiseau rouge (Red)

A une accélération de 2 secondes.

L'oiseau rose (Stella)

Une bulle se forme autour d'elle, cela la protège des TNT et des attaques des autres oiseaux, elle peut aussi planer, cela dure 5 secondes. Cette capacité est très utile pour les courses avec les fruits.

L'oiseau noir (Bomb)

Explose comme une bombe et endommage tous les autres véhicules proches de celui-ci.

Le Roi cochon

Des ballons d'hélium en forme de cochon sortent de son véhicule et lui permet de s'envoler pour ainsi éviter les obstacles et les attaques ennemies, il va aussi plus vite. Cela dure 5 secondes.

Les oiseaux bleus (les petit bleus)

Ils sont 3 sur le véhicule, donc il ont 3 petites accélérations, utilisables 3 fois dans une course, moins puissantes que celle de l'oiseau rouge.

Le gros oiseau rouge (Térence)

Va faire trembler la terre avec son fort poids, tous les autres oiseaux dans son périmètre seront affectés. Attaque similaire à celle de l'oiseau noir.

L'oiseau orange (Bubbles)

Il va gonfler et devenir énorme, va écraser tous les autres oiseaux qu'il touchera, il va aussi accélérer grandement pendant environ 5 secondes.

L'oiseau blanc (Mathilda)

Envoie un gros oeuf en avant et ainsi explose tous les oiseaux se trouvant au même endroit ou à côté de l'oeuf explosé. Utilisable une seule fois.

Le cochon moustachu

Un pouvoir similaire à celui de l'oiseau blanc, il va envoyer une dynamite en avant, elle va donc exploser et endommager les véhicules des autres oiseaux se trouvant dans le périmètre de l'explosion. Utilisable 3 fois dans une course.

L'oiseau vert (Hal)

Va envoyer une énorme tornade vers l'avant et va ainsi pulvériser tous les oiseaux à bord de leurs véhicules. La tornade va avancer sur une assez grande longueur pendant environ 5 secondes.

Le cochon soldat

Il va créer un de ses casques qui va se mettre à tourner autour de lui, cela va le protéger et s'il cogne un autre oiseau, cet autre oiseau sera endommagé.

L'oiseau jaune (Chuck)

Va avoir une énorme accélération d'une demi seconde mais va être extrêmement rapide et pourra ainsi rattraper un énorme écart ou pouvoir distancer ses concurrents.

REPOSER RAPIDEMENT LE PERSONNAGE

Pour reposer rapidement votre personnage, rendez-vous dans les paramètres d'horloge de votre portable et changez la date par celle du lendemain.

Exemple : Si on est le 20 Juin, mettez la date au 21 Juin.

En retournant dans le jeu, votre personnage sera rétabli.

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

Angry Birds Space HD

© Rovio 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DÉBLOQUER LES NIVEAUX DU MONDE EGGSTEROIDS

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

Eggsteroids N°1 : Niveau 1-9

Eggsteroids N°2 : Niveau 1-20

Eggsteroids N°3 : Niveau 2-13

Eggsteroids N°4 : Niveau 2-25

Eggsteroids N°5 : Niveau 2-28

Another World 20th Anniversary Edition

© Bulkypix / DotEmu 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : solution réalisée sur PC.

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

Scène 1

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

Scène 2

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

Scène 3

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

Scène 4

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

Scène 5

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

Scène 6

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

Scène 7

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

Scène 8

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

Scène 9

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

Scène 10

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

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

Scène 11

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

Scène 12

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

Scène 13

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

Scène 14

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

Scène 15

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

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

MOTS DE PASSE

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

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.

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

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 1

Parking

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

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

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

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

Labo de Doc

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

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

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

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

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

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

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

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

Parking

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

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

Appartement d'Edna

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

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

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

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

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

Place de l'hôtel de ville

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

deux tâches.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Labo d'Emmett

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

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

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

Place de l'hôtel de ville

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

Voiture de police

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

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

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

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

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

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 2

Introduction

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Videz-la et cachez-vous dedans.

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

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

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

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

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

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

Devant la maison des McFly

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

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

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

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

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

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

Attendez que Trixie finisse de chanter pour aller lui parler.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 3

A l'extérieur de Hill Valley

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

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

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

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

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

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

Place de l'hôtel de ville

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

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

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

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

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

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

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

Maison des McFly

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

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

Place de l'hôtel de ville

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

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

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

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

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

Ruelle du bar clandestin

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

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

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

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

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

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

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

Bureau du citoyen Brown

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

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

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

Maison des McFly

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

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

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

Place de l'hôtel de ville

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

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

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

Bar clandestin

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

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

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

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

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

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

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 4

Clinique Citoyen Plus

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

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

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

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

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

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

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

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

Place de l'Hôtel de ville, 1986

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

Lycée de Hill Valley

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

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

Maintenant revenez à la Delorean et cliquez dessus.

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

Labo d'Emmett

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Lycée de Hill Valley

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

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

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

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

Labo d'Emmett

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

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

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

Lycée de Hill Valley

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

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

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

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

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

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

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

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

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

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 5

Prologue

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

Gymnase du Lycée

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Cabane d'Edna

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

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

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

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

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

Saloon

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

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

A l'extérieur de Hill Valley

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

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

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

Trixie et Arthur.

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.

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CAPTURER UN DRAPEAU SANS RISQUE

Prenez un tank de votre base, dirigez-le vers le drapeau que vous voulez capturer et mettez-vous derrière le tank. La grande surface qu'occupe le tank vous permet de ne pas subir les dégâts car vous êtes considéré par le jeu comme "Inexistant", ainsi, même si on vous tire dessus, vous n'aurez rien à craindre.

BOITES INFINIES

Mettez-vous devant une boîte surprise, prenez-la puis revenez dans votre base, tirez dans l'avion qui se trouve devant l'hélicoptère, celui-ci envoie directement une nouvelle boîte. Renouvelez l'action autant de fois que vous le voulez.

EVITER LES ATTAQUES

Si un joueur essaye de vous tirer dessus, tirez-lui dans la jambe et sautez, ça ralentira sa vitesse, il ne pourra pas se stabiliser, et donc vous ne risquerez rien.

CHANGER D'ÉQUIPE

Allez dans la place où il y a toutes les armes dont vous avez besoin dans la base, cliquez dessus et sélectionnez l'autre équipe, puis choisissez votre classe.

CHANGER DE CLASSE

Allez dans la place où il y a toutes les choses dont vous avez besoin dans la base, cliquez dessus, sélectionnez votre équipe, puis la classe que vous voulez devenir.

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

Broken Age : Acte 1

© Double Fine Productions 2014

+ D'INFOS

FORUM

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Vella

Sucreval

Commencez par vous réveiller et dirigez-vous vers la maison en parlant au passage à votre petite soeur. Une petite fête surprise a été organisée en votre honneur mais il manque le couteau pour couper le gâteau hors ce couteau est irremplaçable. Allez vers l'assiette de muffins pour prendre la serviette et un de ces gâteaux puis allez le donner au papy. En sélectionnant l'option " On partage ? ", celui-ci sortira le couteau en question qu'il avait pris, vous permettant d'aller le donner à la mère.

A la cérémonie, parlez avec chacune de vos partenaires qui ne sont visiblement pas aussi enclins que vous à se rebeller. Mog Chothra apparait et c'est là que les choses sérieuses commencent : échangez votre corset contre la bouteille d'eau de la fille sur votre droite puis demandez-lui à nouveau. Donnez ensuite cette bouteille à la demoiselle en jaune. Celle-ci lui explosant à la figure, donnez-lui la serviette en échange du pilon : cela va attirer l'oiseau que vous pouvez attraper avec votre corset avant de vous libérer de la robe d'un bon coup de couteau.

Festiciel

Après avoir fait un rapide tour dans ce lieu, vous comprendrez que vous avez besoin de trois oeufs d'or pour faire tomber l'immense échelle et arriver directement dans la forêt. Commencez par aller parler à Car'l qui est en train de faire des chausseuages : elle perd son couteau et ne peut donc plus vous en faire. Allez au fond à droite pour parler à M'ggie qui vous offre une échelle pliable : utilisez-la juste à côté pour récupérer votre couteau.

Revenez le donner à Car'l qui vous fera des chausseuages malheureusement trop grandes mais qu'importe : fusionnez-les avec l'échelle pour que cette dernière ne s'enfonce plus dans les nuages. Pour avoir des chausseuages à votre taille, allez parler à la demoiselle en prenant l'échelle en bas à droite de la zone principale. Retournez ensuite dans la zone où se trouve M'ggie et tout au fond, utilisez l'échelle pour atteindre le premier oeuf en or.

Posez maintenant l'échelle près de l'oiseau qui a perdu son oeuf et passez derrière-lui pour arriver sur un nuage avec un grand arbre en son centre. Laissez-vous tomber dans le trou du fond pour libérer le pauvre homme coincé qui vous empêche d'accéder à l'oeuf. Avant d'aller le chercher, allez tout à gauche pour faire tomber un fruit. Descendez ensuite en tombant dans le trou collé à l'arbre pour prendre le fruit dans un nid sur la gauche et l'oeuf sur une branche à droite.

Rendez l'oeuf à son propriétaire pour récupérer le second oeuf d'or puis allez maintenant vers la gauche. Déposez les oeufs dans les paniers puis montez voir le gourou. Parlez avec lui jusqu'à ce qu'il laisse tomber l'oeuf, redescendez pour le mettre dans le dernier panier et allez à l'échelle pour vous évader.

La forêt et la Butte aux coquillages

Après avoir atterri dans la maison, récupérez le losange jaune du vitrail avant de descendre parler au bucheron. Avant de ressortir, prenez sa hache à côté de la porte puis traversez la forêt vers la droite pour atteindre la Butte aux coquillages. Prenez le bois flotté puis allez parler au maire. Évoquez le seau qu'il a sur la tête et dites-lui qu'il est très élégant : de peur de s'éloigner de son peuple, il vous l'offrira.

Prenez l'escalier sur la droite, parlez avec les deux gardes et proposez de leur ramener du gaz lacrymogène sacré pour obtenir le pistolet. Continuez ensuite la discussion jusqu'à ce qu'ils vous récitent l'énigme : la réponse est le fruit, donnez-le leur pour avoir le droit d'entrer. Retournez après voir le bucheron et donnez-lui la bûche ramassée pour obtenir un tabouret.

Il est temps de s'occuper de l'arbre à présent : servez-vous de la hache pour lui faire une bouche et posez le seau sur la branche qui lui sert de nez. Ensuite, vous n'aurez qu'à lui montrer le tabouret pour qu'il vomisse sa sève dans le seau ! Faites-en ensuite don au maire puis servez-vous du pistolet pour prendre le liquide dans le bassin rouge afin d'asperger les demoiselles. Vous pourrez alors en profiter pour vous mettre du parfum et convaincre le maire de vous laisser participer.

Avant l'arrivée de Mog Chothra, vous devez préparer une arme : retourner chez le bucheron pour prendre l'oeuvre d'art qui se trouve sur sa cheminée. Retournez ensuite dans le temple du Dieu Borgne pour le poser dans l'emplacement et faire apparaître un homme.

Allez ensuite toucher au dispositif sur le mur du fond pour faire tomber un des losanges : déplacez l'autre en-dessous et posez le losange récupéré dans la maison du bucheron pour créer le rayon de la mort.

Tout est prêt à présent, Mog Chothra va pouvoir faire son entrée. Pour le vaincre, utilisez le laser pour détruire trois de ses tentacules. Ensuite, il esquivera systématiquement : laissez-vous attraper pour parfaire le plan. Posez l'échelle pour le forcer à ouvrir sa bouche et tirez un coup à l'intérieur pour conclure la première partie de l'aventure de Vella.

Shay

La routine

Bienvenue dans la vie passionnante de Shay, un garçon vivant dans un vaisseau spatial contrôlé par un ordinateur lui servant de parents. Après le réveil, choisissez des céréales et utilisez la cuillère pour les manger. Vous allez alors pouvoir accomplir quatre " missions " : sauver les victimes d'une avalanche en mangeant la glace avec la cuillère, sauver le train en cliquant sur la montagne endormie, survivre à une attaque de câlins et explorer l'extérieur pour trouver un cadeau dans une plante.

A moins que vous ne souhaitez continuer éternellement cette routine, relancez la mission du train et cette fois, cliquez au dernier moment sur la montagne pour qu'elle se rétracte. Au fond, vous rencontrerez un loup qui vous offre un outil bien utile pour échapper à cette monotonie. Après, récupérez le réservoir d'air comprimé puis utilisez l'outil sur la grille d'aération. Prenez l'objet à l'intérieur et gonflez-le avec le réservoir d'air pour obtenir une poupée gonflable vous ressemblant beaucoup : placez-la dans le lit pour tromper l'IA et sautez dans la conduite de ventilation.

Une nouvelle mission

En bas, parlez à Marek puis passez par la conduite pour remettre la carte au Tisse-espace. Vous pourrez alors revenir voir le loup qui vous montrera un mini-jeu assez simple dans lequel vous devez simplement attraper des aliens. Donnez ensuite au Tisse-espace une seconde carte pour recommencer. Après un rapide retour au lit, allez voir Marek, une nouvelle mission vous attend mais celle-ci demande un peu plus de préparation.

Sortez par la porte sur la gauche puis dans la salle, récupérez la combinaison pour bébé avant de passer par le téléporteur gauche. Notez que cela rétrécit votre tête puis passez par le téléporteur de droite. Revenez ensuite vers la gauche et traversez le couloir. En passant, prenez le crochet sur la peluche dans la salle de l'attaque de câlins et le pistolet à crème fouettée dans la scène de l'avalanche.

Au bout du couloir, passez par la porte verte juste à côté pour pouvoir prendre le téléporteur jaune. Votre tête étant toute petite, vous pourrez enfiler le casque de bébé en plus de votre combinaison pour pouvoir entrer dans la zone et poser l'inhibiteur d'omicron. Repartez ensuite d'ici et traversez la zone principale pour aller dans l'autre couloir. Entrez alors dans la cuisine pour prendre le couteau.

Revenez après en arrière et passez le téléporteur bleu pour vous rendre dans le sas sur la droite. Posez le réservoir sur votre casque, placez le pistolet à crème fouettée et coupez le câble avec le couteau. Après avoir atteint les commandes,

utilisez le couteau puis le robot contenu dans le cadeau récupéré plus tôt pour prendre le contrôle des bras.

De retour dans le vaisseau, allez voir le Tisse-temps. Celui-ci ne voulant pas vous conduire à Prima Funesta, vous allez devoir trouver un moyen détourné. Demandez-lui " l'amas de Confort " puis descendez à l'échelle. En regardant la carte correspondant à Prima Funesta vous remarquerez qu'il suffit d'ajouter quelques croix avec le crochet sur la NavÉcharpe. Toutes vos missions étant complétées, retournez voir le loup pour faire une dernière fois le mini-jeu avant une révélation finale qui risque de tout changer dans l'acte 2...

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 achetez 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 10THE 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.

Call of Duty : World at War : Zombies

© Activision / Ideaworks Game Studio 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

LE PISTOLET LASER DE LA MAP "NACHT DER UNTOTEN"

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

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.

Candy Crush Saga

© King.com 2012

+ D'INFOS

FORUM

+ BONBONS SPÉCIAUX

Pour obtenir des bonbons rayés qui détruiront toute une colonne/ligne il faut aligner verticalement ou horizontalement 4 bonbons d'une même couleur.

Pour obtenir des bonbons enrobés explosifs il faut 5 bonbons en forme de L ou de T. Cela créera un bonbon qui fera exploser des cases autour de lui.

Pour obtenir un bonbon multicolore il faut aligner verticalement ou horizontalement 5 bonbons d'une même couleur. Quand vous combinerez ce bonbon avec un bonbon normal, tous les bonbons de la couleur de celui qui a été déplacé avec le bonbon spécial disparaîtront.

+ COMBOS DE BONBONS SPÉCIAUX

En combinant deux bonbons rayés, vous détruirez une ligne et une colonne entière, à l'endroit où vous avez fait votre combinaison.

En combinant deux bonbons enrobés explosifs, vous ferez une double explosion, ce qui détruira beaucoup plus de cases autour.

En combinant un bonbon rayé avec un bonbon enrobé explosif, vous créerez un combo détruisant 3 lignes et 3 colonnes entières. C'est la version améliorée de l'effet du bonbon rayé basique.

En combinant un bonbon rayé avec un bonbon multicolore, vous transformerez en rayés et activerez tous les bonbons de la couleur du bonbon rayé de la combinaison. Combo très pratique, privilégiez la combinaison avec un bonbon rayé qui a beaucoup de bonbons de sa couleur.

+ NOMBRE DE VIES ILLIMITÉ

Si vous avez du mal avec un niveau et que vous ne voulez pas attendre alors allez dans les paramètres "Date et Heure" de votre téléphone et avancez-la d'une heure. Vous retrouverez toutes vos vies !

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 débloquent 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 débloquent 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.

Chaos Rings II

© Square Enix / Media Vision 2012

+ D'INFOS

FORUM

📌 CONSEIL POUR LE PREMIER SACRIFICE

Il est conseillé de sacrifier en tant que premier pilier Araki. En effet, son sacrifice permet de débloquent l'Awake 2 de Darwin qui est extrêmement puissant et utile pour tout le reste du jeu.

📌 LOCALISATION DU GANG DES PANDAS

Les 8 pandas à trouver se trouvent ici :

- Panda Thug : Tristesse vagabonde, deuxième partie. Aucun personnage n'est requis pour le trouver.
- Panda Moll : Les Terres désolées, deuxième partie. Aucun personnage n'est requis pour le trouver.
- Panda Punk : Les Vestiges de la foi. Il faut utiliser le pouvoir de Conor.
- Panda Warlord : Le Beffroi du couvre-feu. Il faut utiliser le pouvoir d'Araki.
- Panda Scout : Les Hauts de la destinée. Il faut utiliser le pouvoir de Marie.
- Panda Runner : Les Bosquets du breuil. Il faut utiliser le pouvoir de Li Hua.
- Panda Queen : Par-delà la faille. Il faut utiliser le pouvoir de Conor.
- Panda Prince : Les Chutes d'Acheron. Il faut utiliser le pouvoir de Marie.

+ D'INFOS

FORUM

📌 VAINCRE NIZBEL II

Nizbel II, l'un des boss du Tyrano Lair, peut être vaincu très rapidement avec la démarche suivante. Celui-ci voit sa résistance diminuer si vous lui envoyez des décharges électriques, tandis qu'elle augmente à chaque attaque physique. Le meilleur moyen d'en venir à bout est de prendre Crono, Ayla et Marle. A chaque tour, utilisez l'attaque combinée "Volt Bite / Rage électrique" de Crono et Ayla pour lui infliger près de 1000 dégâts, pendant que Marle se contente de soigner les personnages affaiblis. Vous en viendrez à bout en un clin d'oeil.

📌 TOUTES LES FINS DU JEU

Fin N°1 "Beyond Time"

Battez Lavos après avoir ressuscité Crono à Death Peak.

Fin N°2 "Reunion"

Battez Lavos pendant que Crono est mort.

Fin N°3 "The Dream Project"

Battez Lavos au palais Oceab ou bien juste après avoir lancé une partie en New Game +.

Fin N°4 "The successor of Guardia"

Battez Lavos après avoir sauvé Leene et Marle, mais avant de visiter The End of Time.

Fin N°5 "Good Night"

Battez Lavos après avoir visité The End of Time, mais avant de retourner au Moyen-Age.

Fin N°6 "The Legendary Hero"

Battez Lavos après être arrivé au Moyen-Age, mais avant d'obtenir le badge du héros.

Fin N°7 "The Unknown Past"

Battez Lavos après avoir obtenu le badge du héros, mais avant que la Gate Key ne soit volée.

Fin N°8 "People of the times"

Battez Lavos après avoir récupéré la Gate Key, mais avant de donner la Masamune à Frog.

Fin N°9 "The Oath"

Battez Lavos après avoir donné la Masamune à Frog, mais avant de combattre Magus.

Fin N°10 "Dino age"

Battez Lavos après avoir affronté Magus, mais avant d'affronter Azala.

Fin N°11 "What The Prophet Seeks"

Battez Lavos après avoir affronté Azala, mais avant que Schala n'ouvre la porte scellée.

Fin N°12 "Memory lane"

Battez Lavos après que Schala ait ouvert la porte scellée, mais avant de rendre la lumière au pendentif.

Fin N°13 "Dream's Epilogue"

Batte le Dream Devourer avant l'Eclipse du Temps.

📦 CAPSULES DE FORCE À VOLONTÉ

Lorsque vous êtes dans le Black Omen, repérez une salle où se trouve un Blubber Hulk qui ressemble à une tornade. Approchez-vous de lui et utilisez le talent Charm de Ayla pour obtenir une capsule de force. Revenez dans la salle précédente, puis à nouveau dans la salle du Blubber Hulk pour recommencer l'opération autant de fois que vous voudrez.

📖 LES LIVRES MAGIQUES

Au royaume magique de Zhyle, dans l'Antiquité (an -12 000), vous devez par deux fois ouvrir des livres dans un ordre précis (à Kajar et à Enhasa). Choisissez d'abord celui de l'eau, puis celui du vent et enfin celui du feu pour découvrir deux pièces secrètes.

📦 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 un 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 bombons, 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 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 approchez 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 Zéan. 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 Zéan 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. Mémorisez 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 Organ 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 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 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 pouvoir 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 chaines quand il passe puis remontez-les et continuez. 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 brûler. 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 crane 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. Écoutez 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 couse 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 retrouvez. 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.

TROUVER LE VAINQUEUR DE LA COURSE À PIEDS

Méthode 1

Au festival, les coureurs ne vous parlent pas et vous doublent dès que vous êtes devant eux. La ruse consiste à choisir au hasard qui sera le gagnant, et de suivre ensuite le coureur choisi. Il ira beaucoup plus vite car en vous doublant il va automatiquement accélérer. Vous pouvez de même ralentir un des coureurs en restant toujours collé à lui.

Méthode 2

Au festival, il y a une personne âgée qui vous dira qui gagnera au prochain tour. Mais ce n'est pas toujours gagnant.

LES PROTECTIONS DE TABAN

Rendez souvent visite au père de Lucca pour avoir le gilet de Taban, puis le casque de Taban, ensuite le costume de Taban et pour finir une bague Taban.

SAUVER FRITZ

Pendant que vous êtes en prison, un jeune homme est coincé sous la guillotine dans la salle de torture. Libérez-le, puis plus tard aller dans le magasin de Truce. Vous le trouverez avec sa soeur, et il vous donnera en échange de votre aide 10 Ethers Top.

DES ETHERS EN PROMOTION

Il y a des Ethers a moitié prix au village Médina.

DES TENTES À L'INFINI

Dans la forêt de Gardia au Moyen-Âge, examinez le buisson qui bouge un peu au dessus de l'entrée de la forêt. Une bête en sortira en abandonnant derrière lui une tente. Vous pourrez renouveler l'opération autant de fois que vous voudrez.

LA RÉCOMPENSE DE JOHNNY

En l'an 2300 après l'avoir battu, parler lui, et un de ces robots apparaîtra. Vous pourrez alors changer le mode de la course. Si votre record atteint les 777, vous gagnez 10 Ethers.

LES COFFRES DU CHÂTEAU

Libérez le vrai chancelier grâce au dernier combat avec le faux au tribunal, et il vous donnera une clé. Utilisez-la pour ouvrir le coffre dans le château.

LE MALENTENDU

Allez voir le roi dans sa chambre en l'an 1000 après avoir battu Magus et avant d'avoir L'arc-en-ciel. Mettez Marle en tête d'équipe et offrez-lui de la viande comme offrande afin de se faire pardonner de ce qu'elle avait dit. Son père va alors croire qu'elle tente de l'empoisonner, croyant qu'elle est au courant de son cholestérol. Ce quiproquo aura pour conséquence l'interdiction de retourner à la chambre du roi.

JOUER AVEC MAGUS

Après avoir vaincu Dalton sur le Cygne noir, rendez vous au village des survivants. Là, l'Ancien vous apprend qu'un homme étrange est passé puis est parti en direction du cap nord. Allez y pour rencontrez cet homme qui n'est autre que Magus. Quand il vous posera une question répondez "Non" si vous désirez qu'il se joigne à vous et "Oui" si vous souhaitez le combattre. Attention, si Frog se trouve dans votre équipe vous serez obligé de le défier.

VOLER LES ADVERSAIRES

Marle et Ayla peuvent voler à n'importe quel monstres ou boss des objets très rares via la technique double « Charme Duo ». A utiliser donc le plus souvent possible si vous voulez tout posséder !

PORTES ET COFFRES SCELLÉS

Une fois que vous aurez régénéré le pouvoir du pendentif avec la machine mère en 12 000 avant JC, vous pourrez ouvrir les portes ainsi que les coffres scellés auparavant. Pour prendre le contenu des deux époques, vous devrez d'abord aller en l'an 600, et essayez d'ouvrir le coffre. Celui-ci va réagir au pendentif, et vous aurez le choix entre prendre son contenu, ou le laisser. Laissez-le, et allez en l'an 1000. Le contenu du coffre aura été fortifié. Prenez-le, et retournez en l'an 600 pour rouvrir le coffre, et en prendre son trésor initial. Attention, le coffre de la forêt de Guardia ne peut pas être fortifié, malgré le fait qu'il contienne deux objets différents. Vous pourrez aussi ouvrir les portes des Dômes de l'an 2300.

APPRENTISSAGE DES TECHNIQUES

A l'inverse des points d'expérience, seuls les personnages dans le groupe gagnent des points de techniques. Il vous faudra donc faire tourner votre effectif afin de toutes les apprendre. Il en va de même pour les techniques doubles et triples. Concernant ces dernières, il faudra que chaque personnage apprenne d'abord toutes ses techniques simples pour pouvoir lancer une technique à trois.

RENOMMER VOS PERSONNAGES

Dans les ruines de Laruba à la Préhistoire, et après la destruction du Fort Tyrannos, parlez au Nu qui se trouve au fond. Il vous proposera de changer le nom du premier personnage de votre équipe. Vous pourrez ainsi renommer vos personnages autant de fois que vous voudrez.

RENOMMER L'EPOCH

Dans le Futur, à l'intérieur du dôme du Gardien, examinez l'ordinateur central. Il vous permettra de renommer l'Epoch. Vous pourrez renommer celui-ci autant de fois que vous voudrez.

TECHNIQUES SECRÈTES

Ténèbres sans Fin

Personnages : Marle – Lucca – Magus

Requis : la Pierre noire, trouvable dans le palais de Kajar en ouvrant les livres eau, puis vent, et ensuite feu.

Fission Oméga

Personnages : Lucca – Robo – Magus

Requis : la Pierre bleue, trouvable dans la Griffe Du Géant à l'intérieur d'un coffre.

Piqué Mégatonne

Personnages : Robo – Frog – Ayla

Requis : la Pierre argentée, trouvable dans les ruines Laruba en parlant au Nu.

Danse Poyozo

Personnages : Marle – Lucca – Ayla

Requis : la Pierre blanche, trouvable dans le Présage Noir dans un coffre après Terra Mutant.

Songe Grandiose

Personnages : Marle – Robo – Frog

Requis : la Pierre dorée, trouvable au Mont Denadoro en attrapant les médailles du monstre avec Frog.

LA FORÊT DE FIONA

Tout d'abord allez en l'an 12000 avant JC, et demandez à la jeune fille dans le Royaume de Zeal de désobéir aux ordres et de planter sa jeune pousse (elle se trouve en bas à gauche, avec une autre femme). Allez maintenant en l'an 600, direction la Villa de Fiona et parlez lui plusieurs fois jusqu'à ce qu'elle vous explique qu'elle veut faire renaître une forêt, mais que trop de monstres présents dans le désert l'en empêche. Sortez et dirigez-vous au Sud de sa maison, vers le tourbillon. Une fois sous-terre, récupérez tous les coffres aux alentours. Descendez ensuite pour affronter le Boss Rétinite, puis une fois battu prenez les coffres. Remonter et prenez la table force dans le sable. Allez ensuite parlez à Fiona, qui vous remerciera mais vous dira que la forêt ne pourra pas être restaurée avant des centaines d'années. Robo lui proposera alors son aide, sur une très longue période. Retournez en l'an 1000 pour voir qu'une forêt verdoyante est apparue. Allez dans l'église de Fiona, et réactivez Robo. Après un feu de camp dans la forêt, vous allez incarner Lucca et retourner au moment où sa mère est devenue handicapée, afin de changer son avenir. Pour cela, quand la mère de Lucca demandera de l'aide, allez vers l'éclat lumineux et appuyez sur le bouton d'action. On vous demandera un mot de passe, qui n'est autre que le prénom de la mère de Lucca : L A R A. Vous pourrez ainsi la sauver. En revenant, Robo vous donnera le Rêve Vert, une relique qui permet de ressusciter une fois lors d'un combat.

LA RÉSURRECTION DE CRONO

Allez à la fin des temps et apprenez au vieil homme la mort de Crono. Il vous donnera le Chrono Trigger, et vous conseillera d'aller voir l'inventeur d'Epoch. Retournez donc en 2300 pour parler au Nu, au Dôme Gardien. Celui-ci vous dira que vous pouvez ressusciter une personne sur le pic de la mort, mais qu'il vous faut pour se faire un clone de cette personne. Vous aurez selon ses dires besoin de l'aide de Norkstein Bekkler. Ce dernier semble être le seul à pouvoir vous fournir un clone...et paraîtrait-il qu'il aime les festivals. Vous revenez donc en l'an 1000 à la fête millénaire. Allez dans la tente en bas à droite dès que vous arrivez, et participez au jeu des imitations. Si vous réussissez, vous gagnerez un clone de Crono, que vous devrez aller chercher dans la maison de Crono. Revenez en l'an 2300 et reparlez au Nu qui vous donnera alors trois animaux étranges, dont le rôle sera de vous aider à traverser le pic de la mort. Dirigez-vous vers celui-ci, et écoutez les conseils de l'animal. Courez tout le temps et dès que la tempête fait rage, mettez-vous derrière un arbre. Dans la zone suivante, allez à droite et sauvegardez. Entrez dans la grotte au Nord, et affrontez l'oeuf de Lavos. Sortez, et actionnez le point lumineux se trouvant sur la neige, pour ouvrir une grotte en bas. Allez dans celle-ci, et en sortant vous devrez de nouveau affronter un oeuf de Lavos. Allez vers votre gauche, et écoutez encore une fois les conseils de l'animal bleu. Courrez en direction du haut tout en allant vers la gauche, en faisant attention à ne pas tomber. Viendra ensuite son dernier conseil : utilisez la coquille à notre avantage. Vous comprendrez bien assez tôt mais pour le moment, sauvegardez votre jeu, car un troisième et dernier oeuf de Lavos vous attend. Après l'avoir vaincu, vous pourrez diriger sa coquille. Poussez-la vers la droite pour pouvoir monter et enfin arriver au sommet. Vous utiliserez alors le Chrono Trigger, et reviendrez au moment de la mort de Crono pour le remplacer par son clone. Il sera ainsi de retour dans votre équipe.

LES ARMES ULTIMES

Le SuperShoot (Lucca)

Allez en l'an 2300 et dirigez-vous vers le Palais Solaire, sur une petite île. Vous aurez à y combattre le fils du soleil, qui une fois vaincu vous permettra de récupérer la Pierre de Lune. Il s'agit en fait de la Pierre du Soleil mais vidée de sa puissance. Pour la recharger, allez en l'an 65 Millions avant JC, et mettez la pierre dans le repaire solaire. Revenez ensuite en l'an 1000 pour malheureusement voir qu'elle a été dérobée par le maire du village. Dirigez-vous alors vers la maison qui brille. L'homme qui l'a possède refuse de vous la remettre, il va donc falloir y remédier. Allez tout d'abord dans le bar à côté, et achetez de la viande. Allez ensuite en l'an 600 et rentrez dans la maison du maire. Vous verrez un de ces ancêtres en train de faire la cuisine, et qui souhaite de la viande. Surtout ne lui vendez pas, mais donnez lui plutôt. Revenez à présent en l'an 1000 pour voir que l'homme est devenu très généreux, et il vous donnera la pierre.

Retournez la mettre dans le repaire solaire, puis allez en l'an 2300 pour voir que la pierre est enfin régénérée. Prenez Lucca dans votre équipe afin qu'elle fabrique grâce à cette pierre son arme ultime.

La Main Terra (Robo)

Vous devrez avoir Robo dans votre équipe lors de cette quête. Aller en l'an 2300, sur une île uniquement accessible par la voie des airs via Epoch, et rentrez dans le Dôme Geno. A l'entrée, actionnez l'ordinateur avec Robo et ouvrez la porte. Après quelques combats, vous finirez par aboutir dans l'usine en elle-même. En haut à gauche, vous trouverez trois interrupteurs l'un à côté de l'autre. Actionnez celui de gauche et de droite, sans vous soucier de celui du milieu. Mettez Robo dans le fauteuil de droite, et placez-vous dans celui que vous venez de libérer afin que la porte s'ouvre. Prenez le petit animal, à côté duquel se trouve une table Vitesse. Ouvrez les autres portes de la même façon pour prendre le contenu de tous les coffres aux alentours ainsi qu'au niveau supérieur. Prenez à présent l'autre ascenseur se trouvant au deuxième étage pour vous retrouver au premier, dans la section auparavant inaccessible. Actionnez les deux interrupteurs, l'un coupant les lasers et l'autre changeant la direction du sol mouvant, et récupérez les coffres derrière la dernière porte. Un robot va alors vous accompagner, faites en sorte qu'il vous suive jusqu'en bas à gauche, là où un autre robot vous bloque le chemin. Quand ils seront face à face, vous pourrez passer et prendre le Vigile du coffre ainsi que le second animal. Revenez à l'étage supérieur. Vous allez rencontrer une ancienne connaissance de Robo, à savoir Atropos. Après le combat, vous gagnerez son ruban. Dirigez-vous maintenant vers la grande porte et posez les deux petits animaux sur les deux interrupteurs verts. La porte va alors s'ouvrir et vous allez devoir affronter Mère. Une fois vaincue, vous pourrez récupérer l'arme ultime de Robo.

La Masamune améliorée (Frog) et le Valkyrie (Marle)

Allez en l'an 1000 et dirigez-vous vers un petit continent où se trouve un imposant château. Rentrez dedans afin de combattre un fantôme qui s'avère impossible à tuer. Si Frog est avec vous, il parlera de Cyrius et le fantôme répondra alors en appelant Glenn. Afin de savoir pourquoi le fantôme de Cyrius se trouve ici, retournez en l'an 600. Rentrez dans le château pour voir qu'il est en piteux état. Allez parler au chef des travaux au bar, qui vous dira qu'il a perdu ses outils et qu'il ne peut donc pas vous aider. Retournez alors en l'an 1000 et parlez à la femme du chef de travaux de l'époque qui vous dira qu'il est absent. Allez le chercher dans l'auberge Choras, et parlez-lui pour qu'il accepte de vous prêter ses outils. Retournez parler à sa femme, qui vous les donnera. De retour en l'an 600, donnez les outils au chef de travaux et demandez-lui de réparer les ruines, ce qu'il fera au fur et à mesure que vous tuerez les monstres se trouvant dans le château. Surtout n'ouvrez aucun coffre pour le moment, contentez-vous juste de les renforcer avec le pendentif ! Une fois tous les monstres morts, prenez Frog dans votre partie, et visitez l'étage inférieur où se trouve l'âme de Cyrius. Il redonnera alors toute sa puissance à Masamune. Cela fait, retournez en l'an 1000, prenez la table magie près de la tombe, ainsi que le contenu des coffres. Vous y trouverez l'arme ultime de Marle. Revenez ensuite en l'an 600 pour prendre le contenu des mêmes coffres mais dont le contenu sera différent.

La Faucille (Magus)

Allez en l'an 600, direction le Fort Ozzie qui se trouve en plein milieu d'une forêt. Ozzie sera alors surpris de vous revoir, et vous enverra Flea. Une fois le combat remporté, continuez vers le haut. Ozzie tentera de vous piéger mais échouera. Dans la pièce suivante, il fera appel à Slash. Une fois vaincu, continuez encore vers le haut. Ozzie vous narguera avec un trésor protégé par une guillotine, mais ne vous en souciez pas car un monstre va passer et mourir pour vous. Vous pourrez donc prendre le trésor sans difficulté. Longez le mur en bas à droite pour trouver une salle secrète où vous trouverez différents items ainsi que l'arme ultime de Magus. Dans la pièce suivante, Ozzie, Flea, et Slash s'attaqueront à vous. Le combat fini, récupérez le contenu des coffres. Montez vers la dernière pièce et affrontez Ozzie, ou plutôt attaquez l'interrupteur derrière lui. Après être tombé dans son propre piège, revenez le combattre pour assister à sa misérable fin.

L'Arc-en-Ciel (Crono)

Allez en l'an 600 au café, près des Ruines du Nord, et parlez à Toma avec Frog. Il vous donnera le Papier Toma. Allez en l'an 1000, et allez sur la tombe de ce dernier, qui se trouve non loin de là à l'ouest. Frog y placera ce que Toma vous avait donné, et son âme arrivera alors pour vous indiquer où se trouve la conque tant recherchée. Allez donc à cet endroit, à savoir la Griffe du Géant, en l'an 600 à l'aide d'Epoch. Après être entré, allez en bas récupérer le coffre et continuez dans la salle de droite pour y actionner les interrupteurs. Tombez dans le trou, actionnez l'interrupteur de gauche, et prenez la table force derrière la gueule. Descendez encore et encore tout en prenant les trésors, puis

continuez vers la gauche. Vous serez alors dans ce qui était l'entrée du repaire. Prenez les escaliers de gauche et une fois monté, allez à droite puis ouvrez le coffre de droite pour actionner un piège. Vous atterrirez dans la salle des prisonniers. Montez les escaliers de gauche où se trouve une table force, puis allez vers ceux de droite. Dans ma cellule, vous pourrez trouver une ouverture derrière laquelle se trouve le Boss Tyrano Fer. Après l'avoir vaincu, vous trouverez enfin la conque Arc-en-Ciel. Mais vous ne pouvez pas la porter tout seul, vous vous adressez donc au roi de Guardia pour lui demander de l'aide. Il vous dira qu'il le gardera de génération en génération pour vous. Retournez alors en 1000 pour la récupérer. Mais quand vous irez la demander au roi, vous verrez qu'elle a disparu, le roi étant lui-même soupçonné du vol. Etant en plein procès, vous devrez retrouver l'arc-en-ciel pour l'innocenter. Descendez puis prenez les escaliers de droite qui mène aux caves du château. Au bout de votre chemin se trouve la conque. Prenez-la, et montrez-la au tribunal. Vous arriverez juste à temps. Le chancelier montrera sa vraie forme, celle de Yakra XIII. Une fois vaincu, vous pourrez aller chez Melchior qui vous forgera l'arme ultime de Crono, à condition d'avoir également la pierre du soleil.

📌 LES DIFFÉRENTES FINS

1) Au-delà du temps

Tous les personnages rentrent chez eux, sauf nos trois héros qui partent à la recherche de Gina, la mère de Chrono.

Conditions : Battre Lavos après avoir ressuscité Chrono et sans détruire Epoch.

Variations Possibles :

- Avoir sauvé ou non la mère de Lucca.
- Avoir gardé ou non Magus.
- Avoir récupéré ou non plusieurs chats grâce à la troisième épreuve de la tente des horreurs.
- Aller combattre Lavos avec ou sans Epoch.

2) Retrouvailles

Vos amis semblent être à la poursuite de l'Œuf du Temps qui pourrait ressusciter Chrono. Si Magus est mort, parmi eux se trouvera Frog.

Conditions : Battre Lavos sans avoir ressuscité Chrono.

Variations Possibles :

- Avoir sauvé ou non la mère de Lucca.
- Avoir gardé ou non Magus.
- Avoir récupéré ou non l'Œuf du Temps, le Chrono Trigger.
- Aller combattre Lavos avec ou sans Epoch.

3/ Dream Team

Vous vous retrouvez à la fin des temps avec tout le staff de Chrono Trigger.

Conditions : Battre Lavos au Leene Square grâce au mode " New Game + " dès le début du jeu OU battre Lavos dans l'Ocean Palace.

4) Descendants de Gardia

Le roi de Gardia vous montre un vieil album de famille, et vous y faites une découverte relativement surprenante.

Conditions : Battre Lavos en revenant du tout premier voyage en l'an 600.

5) Bonne nuit

On voit un Nu, une grenouille et un Mamo s'affairer sur les crédits du jeu.

Conditions : Battre Lavos juste après la première arrivée à la fin des temps.

6) Le héros légendaire

On voit Tata et la suite des événements qui se sont déroulés sans notre intervention.

Conditions : Battre Lavos après avoir récupéré la Masamune sans aller voir ni Tata ni Frog.

7) Passé inconnu

Il s'agit de quelques images montrant l'avenir des différents personnages.

Conditions : Battre Lavos après le premier voyage en -65 000 000.

8) Les habitants du temps

Quelques images à côté des crédits.

Conditions : Après avoir récupéré la clef stabilisatrice, restauré la Masamune mais sans la rendre à Frog.

9) Le serment

Frog termine son travail, tel qu'il l'aurait fait sans notre intervention.

Conditions : Battre Lavos juste avant d'aller au château de Magus

10) Âge des sauriens

Tous les personnages au début du jeu sont des reptiles, conséquence de la non-intervention en -65 000 000.

Conditions : Battre Lavos après avoir terminé le château de Magus.

11) Ce que recherche le prophète

Une fin centrée sur Magus et son retour à l'Ocean Palace.

Conditions : Battre Lavos après avoir terminé le fort d'Azala.

12) Réunion de bilan ?

Lucca et Marle décident de parler de plusieurs personnages non joueurs. A la fin, Chrono vient les rejoindre et parle !

Conditions : Battre Lavos après que Schala ait ouvert la porte scellée mais avant de recharger le Pendentif.

Mauvaise Fin 1 : Apocalypse

Après avoir perdu le combat contre Lavos, on le voit se réveiller en 1999 et détruire le monde. Trois soldats commentent l'apocalypse.

Conditions : Perdre le combat contre Lavos.

Mauvaise Fin 2 : Invocation

Après avoir perdu le combat contre Magus en 600, on le voit regarder les cadavres des personnages, se retourner et lever les bras pour continuer son invocation. Puis on entend le cri de Lavos...

Conditions : Perdre le combat contre Magus en 600.

ChuChu Rocket!

© Sega 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MODE SPÉCIAL

Finissez les 25 puzzles du mode hard.

MODE MANIA

Finissez les 25 puzzles du mode spécial.

NOUVEAUX SKINS POUR LES CHUCHUS

Chao

Complétez les 25 niveaux du mode challenge.

NIGHTopians

Complétez les 25 niveaux du mode mania.

+ D'INFOS

FORUM

CACHER SON ÉLIXIR DANS LES CASERNES

En cas d'absence, c'est toujours pénible de se faire voler nos gros réservoirs d'élixir. Eh bien, une astuce efficace consiste à former vos troupes comme d'habitude. Une fois que c'est plein, vous formez un maximum de casses-briques en plus dans chaque caserne, cela aura pour effet de débiter votre niveau d'élixir. Ainsi, quand vous reprendrez le jeu, vous annulerez la formation des casses-briques et vous serez crédités du montant d'élixir correspondant, qui aura été à l'abri de toute attaque pendant votre absence.

LA MEILLEURE POSITION DE L'HÔTEL DE VILLE SUR LA CARTE

Il faut poser votre hôtel de ville au centre de votre village, bien protégé.

Il y a deux façons de remporter une victoire lorsque nous attaquons un village :

- détruire 50% ou plus du village
- détruire l'Hôtel de Ville

Il faut donc rechercher la victoire facile en ciblant des hôtels mal placés et quelques flèches suffisent pour gagner facilement.

FAIRE LE PLEIN DE RESSOURCES

A partir du niveau 50, faites exprès de perdre des attaques afin de faire baisser vos trophées vers 1300. Vous aurez ainsi accès à des défenses faibles en attaque, et en envoyant juste quelques unités vous remporterez 30 000 minimum pour chaque coup.

PIÉGER LES TROUPES ADVERSES À L'AIDE DU CHÂTEAU DE CLAN

Il faut positionner votre château de clan au centre de votre village, en l'entourant de vos ressources (or et élixir), en veillant bien à ce que le radius (la zone d'activation des renforts du château de clan) ne dépasse pas de vos murs, ainsi vos troupes sortiront du château quand votre ennemi sera déjà à l'intérieur de vos murs. Le piège se referme, les troupes adverses attaquent les bâtiments et non plus les ressources, le temps s'écoule et vos défenses font le reste.

CONSERVER SON ELIXIR EN CAS D'ABSENCE

Pour cela, lancez une amélioration d'un bloc du village (avec une estimation de temps de 8h, si vous ne pouvez pas vous connecter pendant la journée). A votre retour, vous constaterez que votre village a été attaqué, mais pas pillé. En effet, vos ressources étaient utilisés pour améliorer un élément. Pour les récupérer, il suffit d'annuler l'amélioration, et vous récupérerez tout votre stock !

PROTÉGER SES RESSOURCES

Placez votre Hôtel de Ville à l'extérieur de vos remparts. Là, la plupart des personnes à la recherche de trophées attaqueront votre Hôtel de Ville pour obtenir une étoile, puis partiront en délaissant vos ressources. Ces attaques vous rapporteront un bouclier, ce qui limitera les attaques sur votre village, donc protégera vos ressources. Cependant, des réservoirs bien garnis n'est pas à l'abri de farmers qui n'hésiteront pas à vouloir vous vider de vos ressources, ou à chercher le 100%.

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 débloquent 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

GOobtenir 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.

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CARBURANT À L'INFINI

Pour avoir du carburant à l'infini il suffit d'aller dans les paramètres "Date et Heure" sur votre téléphone et d'aller à la date du lendemain.

Exemple : Le 5 Février, paramétrez la date au 6 Février.

En revenant dans le jeu, votre carburant sera au max !

AVOIR 10.000\$ RAPIDEMENT

Pour avoir 10.000\$ et un jeton gratuitement à l'infini il suffit d'aller dans les paramètres "Date et Heure" sur votre téléphone et de paramétrer la date de l'année prochaine.

Exemple : Le 5 Février 2014, mettez la date au 5 Février 2015.

En revenant dans le jeu, vous recevrez vos gains.

[+ 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

[+ 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 débloquent le Yamato.

PASSER LES MISSIONS

Terminez le jeu une fois pour débloquent 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 débloquer 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.

+ 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 Avider (10 pts)

Saute à coté de 10 monstres en une partie

Super Conflict Avider (20 pts)

Saute à coté 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 coté 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.

Dracula 4 : L'Ombre du Dragon

© Anuman Interactive / Koalabs 2013

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : Budapest

Le tableau

Note : Solution réalisée sur la version PC.

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

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

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

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

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

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

Consulter le dossier de Friedlen

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

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

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

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

Interroger le suspect

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

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

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

Contacter le directeur du musée

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

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

Le manoir Vambéry

Adam Stocker

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

La chambre de Vambéry

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

La bibliothèque

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Le bureau secret de Vambéry

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

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

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

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

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

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

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

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

Façade extérieure

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

Le cimetière

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

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

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

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

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

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

Dans la crypte

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

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

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

Ouverture de la porte du milieu (ossuaire)

Ouverture de la porte de droite (tombe)

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

Ouverture de la porte de gauche (galerie)

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

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

La chambre forte

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Retour au manoir

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

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

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

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

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

Istanbul

3.1 A l'hôtel

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

Chez Yanek

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

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

Dans la remise

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

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

Crochetage

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

Salon de Yanek

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

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

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

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

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

Chambre de Yanek

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

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

Grenier

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

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

Quitter le domicile de Yanek

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

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

De retour à l'hôtel

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

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

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

[+ 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

👇 LES DRAGONS MÉTAL

Rust

Métal + Water
6H d'incubation

Mine

Cold + Métal (n'inversez pas, sinon ça vous donnera un autre dragon)
10H d'incubation

Magnetic

Electricité + Métal
4H d'incubation

Iron

Métal + Terre
4H d'incubation

Chrome

Métal + Air
5H d'incubation

Brass

Métal + Fire
5H d'incubation

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 2010

+ 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.

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

EXPÉRIENCE FACILE EN MODE CARRIÈRE

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

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

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

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

Final Fantasy

© 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 Conjurier.

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 lellver 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 IV : Les Années Suivantes

© Square Enix 2012

+ D'INFOS

FORUM

LA SALLE DES DÉVELOPPEURS

La salle des développeurs, qui se trouvait au château des nains dans Final Fantasy IV, a changé de place dans Les Années Suivantes. Pour la trouver, vous devez lancer le dernier épisode du jeu et battre le chevalier noir dans les ruines lunaires. Ceci fait, empruntez le téléporteur de la baleine lunaire et choisissez "Suivant" jusqu'à ce que vous trouviez une destination appelée "???". Entrez dans le bâtiment, montez à l'étage et traversez le mur au nord-ouest pour atteindre la salle des développeurs.

LES COOPÉRATIONS

2 personnages

Épée de lumière

Cecil (Attaquer) + Rosa (magie blanche)

Casse machine

Cecil (Attaquer) + Cid (Examiner)

Double coup tranchant

Ceodore (Attaquer) + Kain (Attaquer)

Colère divine

Rosa (magie blanche) + Kain (Sauter)

Tête chercheuse

Rosa (Viser) + Cid (Examiner)

Grâce divine

Rosa (sacrement) + Ceodore (magie blanche)

Lance-roquette

Cid (Examiner)+ Ceodore (Attaquer)

Coup dirigé

Kain (Sauter) + Cid (Examiner)

Foudre brise neurones

Rydia (Magie noire) + Luca (Attaquer)

Calca et Brina

Calca (roulette) + Brina (Danse du hasard)

Paume écarlate

Yang (Attaquer) + Ursula (poing de pression)

Petit sort de magie noire

Palom (Magie noire) + Leonora (Magie noire)

Halo flamboyant

Edge (Ninjutsu) + Gekkou (Shuriken)

Danse de la lune gelée

Edge (Ninjutsu) + Izayoi (Ninjutsu)

Folie lunaire

Edge (Attaquer) + Tsukinowa (Attaquer)

Double tempête

Edge (Ninjutsu) + Zangetsu (Rapace)

Lucioles fantômes

Gekkou (Ninjutsu) + Izayoi (Illusions)

Rafale cinglante

Zangetsu (Ninjutsu) + Tsukinowa (Ninjutsu)

Banquet

Edward (Chanter) + Harley (Pluie de gils)

Orage

Rydia (Magie noire) + Palom (Magie noire)

Coeur brisé

Rydia (Attaquer , arc) + Edge (Attaquer)

Vague foudroyante

Ceodore (Attaquer) + Rydia (Magie noire)

Double tomahawk

Luca (Attaquer) + Cid (Attaquer)

Mystification

Edge (Attaquer) + Kain (Sauter)

Méca-volant

Luca (Examiner)+ Zangetsu (rapace)

Vague de froid

Leonora (Magie noire) + Izayoi (Ninjutsu)

Vent curatif

Tsukinowa (Ninjutsu) + Porom (Magie blanche)

Tobigeri explosif

Gekkou (Shuriken) + Yang (Tobigeri)

Éclat sacré

Rydia (Magie noire) + Rosa (magie blanche)

Rayon sacré

Porom (magie blanche) + Rosa (magie blanche)

Graine de lutin

Porom (magie blanche) + Leonora (magie blanche)

Poing dansant

Yang (Attaquer) + Edward (Chanter)

Chant trompeur

Rydia (Summon) + Edward (Chanter)

Bouclier de syplide

Yang (Attaquer) + Rydia (Invoquer)

Flash d'acier

Cecil (Attaquer) + Rydia (Invoquer)

Lame dansante

Cecil (Attaquer) + Edward (Chanter)

Coup double

Cecil (Attaquer) + Yang (Tobigeri)

Broyeur aérien

Cecil (Attaquer) + Kain (Sauter)

Pression double

Cecil (Couvrir) + Golbez (Pression)

Étincelle Ultima

Cecil (magie blanche) + Golbez (Magie noire)

Vibra-plus

Ceodore (Attaquer) + Cecil (Attaquer)

3 personnages

Calcabrina à l'attaque !

Luca (Examiner)+ Calca (Roulette) + Brina (Danse du hasard)

Bourrasque fission

Rydia (Magie noire) + Edge (Ninjutsu) + Luca (Attaque à distance)

Évolution delta

Luca (Attaquer) + Ceodore (Attaquer) + Ursula (Attaquer)

Tirs rapides

Ceodore (Attaquer) + Tsukinowa (Attaquer) + Palom (Magie noire)

Ravage triple

Rydia (Magie noire) + Palom (Magie noire) + Leonora (Magie noire)

Magie absolue

Rosa (magie blanche) + Porom (magie blanche) + Leonora (magie blanche)

Valse mystique

Edward (Bardsong) + Calca (Roulette) + Brina (Danse du hasard)

Sauvagerie

Rydia (Attaquer, fouet) + Harley (Attaquer, fouet) + Izayoi (Attaquer, fouet)

Brise pierre

Cecil (Attaquer) + Palom (Magie noire) + Porom (magie blanche)

Pleine forme

Cecil (magie blanche) + Kain (magie blanche) + Rosa (Sacrement)

Croisade

Kain (Sauter) + Cecil (Attaquer) + Rosa (magie blanche)

Lame supérieure

Golbez (Magie noire) + Ceodore (Attaquer) + Cecil (Attaquer)

Croix sacré

Cecil (Attaquer) + Ceodore (Attaquer) + Rosa (magie blanche)

4 personnages

Roue élémentaire

Gekkou (Ninjutsu) + Izayoi (Ninjutsu) + Zangetsu (Ninjutsu) + Tsukinowa (Ninjutsu)

Call me queen

Rydia (Attaquer, fouet) + Leonora (Attaquer, fouet de la reine) + Harley (Attaquer, fouet) + Izayoi (Attaquer, fouet)

Palom foudroyant

Palom (Bluff) + Luca (Attaque à distance) + Leonora (Magie noire) + Porom (magie blanche)

Lame et poing

Cecil (Attaquer) + Ceodore (Attaquer) + Yang (Attaquer) + Ursula (Attaquer)

Tétra-roi

Cecil (Attaquer) + Edge (Attaquer) + Yang (Attaquer) + Edward(Chanter)

5 personnages

Techniques ultime : avènement du phénix

Edge (Attaque pickpocket) + Gekkou (Shuriken) + Izayoi (Illusions) + Zangetsu (Rapace) + Tsukinowa (Voler)

Canon improvisé

Ursula (Attaquer) + Ceodore (Attaquer) + Luca (Attaque à distance) + Palom (Magie noire) + Porom (magie blanche)

Myriade

Palom (Magie noire) + Porom (magie blanche) + Leonora (magie blanche) + Rosa (magie blanche) + Rydia (Magie noire)

Vibra-tranchant

Ceodore (Attaquer) + Cecil (Attaquer) + Kain (Attaquer) + Rosa (Viser) + Cid (Attaquer)

Fantaisie finale

📌 LES MOUSTACHES

Chapitre de Céodore

La moustache bleue se trouve sur des dragons bleus dans la caverne de Mist quand la lune est croissante.
La moustache grise se trouve sur les Coeurl gris au chemin maudit quand la lune est décroissante.

Chapitre de Rydia

La moustache verte se trouve sur les dragons verts dans la mine d'Agart quand la lune est décroissante.

Chapitre de Yang

La moustache rouge se trouve sur les dragons rouge sur le site du météorite quand la lune est nouvelle.

Chapitre de Palom

La moustache noire se trouve dans la maison au centre de la ville de Troïa. Il vous faut acheter la carte de membre pour 10 000 gils, un certificat de membre a 50 000 gils et un passe VIP pour 99 999 gils. Vous devez aussi participer à toutes les danses. Ensuite, retournez sur vos pas pour trouver la moustache noire.

Chapitre de Edge

La moustache violette se trouve sur des béhémoths quand la lune est nouvelle.

Chapitre de Porom

La moustache blanche se trouve sur les dragons blancs au nord-ouest de la mappemonde.

Chapitre de Edward

La moustache d'or s'obtient grâce au collectionneur de moustaches à l'entrée du canal souterrain sud au 1er sous sol. Il peut vous échanger 1 moustache d'argent contre 10 de bronze et 1 d'or contre 10 d'argent.

Chapitre des Sélénites

La moustache d'ébène se trouve sur les dragons d'ébène dans le tunnel lunaire du nord-ouest.

Chapitre des cristaux

La moustache rose se trouve sur les flan princesses.
Il est possible de récupérer les moustaches des autres chapitres en échangeant 7 petite moustaches pour chacune. Ces dernières se trouvent un peu partout dans le monde.
La moustache arc en ciel s'obtient en échangeant 14 petites moustaches au personnage se trouvant sur le chemin qui mène à la Tour de Babil. Ces moustaches n'apparaissent que très rarement, elles s'échangent au chapitre final au lieu ????? situé sur la Lune.

OBJETS BONUS

Si vous possédez une sauvegarde, peu importe si elle est avancée ou non, du jeu Final Fantasy IV sur votre mobile, vous recevrez automatiquement 14 petites queues en bonus au lancement de votre première partie. Attention, il est primordial d'avoir la sauvegarde dès le lancement de votre toute première partie, sans quoi il vous sera impossible de récupérer ce bonus plus tard.

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. Eliminez 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 débloquent 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 débloquent le mini-jeu correspondant.

iamapervert Mini-jeu : Touchdown

kickmyball Mini-jeu : Field Goal

+ D'INFOS

FORUM

✚ TRICHER À FORT MICA (MONDE DU RECLUS)

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

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

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

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

✚ LES CAPSULES DE SANTÉ

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

Mission : Chercher la fourmi dorée !

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

Mission : Eliminer les fourmis dans la cave de Nene !

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

La caverne cachée

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

SECRET : LA CAVERNE ÉTOILÉE

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

SOLUTION COMPLÈTE

1 - Grotte de Frogatto et alentours

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

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

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

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

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

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

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

2 - Maison du Reclus et alentours

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3 - Village de la crevasse et alentours

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

Foncez droit devant pour atteindre la cabine et ainsi sauvegarder votre partie. Entrez dans la première maison, la "Maison aux ascenseurs". Montez avec les ascenseurs, et éliminez les mercenaires de Milgram en même temps. Au quatrième étage, montez avec l'ascenseur de droite. Prenez la clef dorée avec votre langue. Transportez-la jusqu'à la prochaine maison qui se trouve encore plus haut après la sortie de celle-ci. Ouvrez-la avec la clef, et entrez dedans. Elle s'appelle la "Maison des dangers". Et pour cause, des bombes circulent librement partout dans la maison, faites attention. Montez étage par étage, il n'y a aucune difficulté sauf les bombes. A la sortie, vous arrivez dans une autre salle de la "Maison des dangers". Ressourcez-vous avec le distributeur d'eau. Allez tout à gauche, et grimpez les escaliers pour arriver à l'étage du dessus. Là, donnez un coup de langue au levier, et revenez un peu en arrière. Un ascenseur s'est débloquent ! Montez avec, et prenez la clef. A présent, redescendez à la première maison, puis dehors. Sauvegardez votre partie, puis laissez-vous tomber du pont en bois. Avancez tout droit jusqu'à la prochaine maison, avec toujours la clef dans votre bouche. N'entrez pas dedans tout de suite, et continuez sur la droite pour déverrouiller la sortie de la ville. Crachez la clef sur le portail pour l'ouvrir. Ceci fait, revenez à la maison, et entrez-y. Passez dans le mur à gauche, actionnez le levier avec votre langue, puis remontez. Le feu dans la cheminée a disparu, vous pouvez dès maintenant entrer dedans, et vous arriverez dans une sorte de "cave" peu éclairée. 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". Sautez sur les petits pontons en évitant le vide, et une fois sur le sol stable, courez avant que les pics de roche ne vous tombent sur la tête. Montez jusqu'à arriver devant un transporteur. Soit vous le prenez, soit vous passez par le chemin périlleux sur la gauche, puis sur la droite, afin d'obtenir une grande pièce. Dans tous les cas, avancez à droite une fois que vous êtes passé par un des chemins. Sautez, évitez le vide encore une fois, et sortez de la grotte pour arriver dans la zone forestière du jeu.

4 - Forêt des mauvais pressentiments et alentours

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

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

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

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

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

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

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

5 - Bon bosquet et alentours

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6 - Château de Milgram et alentours

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

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

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

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

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

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

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

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

RÉCOMPENSES DE LA VERSION HD

Sabres

Couteau papillon

Réaliser un combo avec une fraise 40 fois.

Lame disco

Trancher 50 bananes.

Lame de feu

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

Lame de glace

Trancher 20 bananes gelées en mode Arcade.

Mr. Sparkle

Echouer au mode Classic avec un score de 42.

Old Glory

Echouer au mode Classic avec un score de 50.

Pixel Love

Suivre Halfbrick Studios sur Facebook ou Twitter.

Arrière-plans

Fruit Ninja

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

Great Wave

Trancher 150 pastèques.

I Heart Sensei

Lire 3 conseils du Sensei (perdre 3 fois).

Yin Yang

Trancher 75 fruits de la passion.

Gangstar Rio : City of Saints

© Gameloft 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

AVOIR LE JETPACK GRATUITEMENT

Pour avoir le Jetpack gratuitement, il faut se rendre sur le bateau militaire. Une fois arrivé sur ce bateau, l'indice de recherche montera à 5 étoiles directement. A partir de ce moment, il faudra tuer deux hommes d'affaires, présents sur le bateau. Dès qu'ils seront morts, ils libéreront deux cartes dont vous devrez vous emparer. Ensuite, lorsque en entrant dans le bâtiment marqué d'une flèche bleue, votre personnage s'envolera avec un Jetpack sur le dos.

Gangstar Vegas

© Gameloft 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

AVOIR DE L'ARGENT ILLIMITÉ

Pour avoir de l'argent illimité, il faut préalablement avoir acheté une ou plusieurs propriété(s) dans le jeu. Une fois que cela est fait, quittez le jeu et allez dans "réglages"/"général"/"date et heure", puis changez de jour.

Une fois la date changée, retournez dans le jeu et cliquez sur la carte. Ensuite allez sur l'icône "maison" et vous pourrez récupérer l'argent des loyers.

Il suffit juste de répéter cette action et vous pourrez avoir autant d'argent que vous voulez !

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 sourcilieux. 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 sourcilieux 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 sûrement 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 mêmes. 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 au 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

Surviv 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

vosre oncle rapplique et vous donne une mission à faire, dirigez-vous vers la benne à ordure 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. Eliminez 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. Eliminez alors ces ennemis et ramassez leurs armes. Eliminez 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\$

Recruitment 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 côtés 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 deals 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 cœur d'Uri (l'ami de Zhou). Quand il s'arrête utilisez le stylet pour cliquer sur le cœur 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. Évitez 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 découvrez 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. Eliminez 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 relâcher la touche Y. Suivez ensuite le parcours et allez vers le gang rival pour liquider tout le monde. Eliminez 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. Evitez 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. Eliminez-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'affilées 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 : Chinatown Wars HD

© Rockstar Games 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

PÉAGES GRATUITS

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

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

[+ 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.

Hill Climb Racing

© Fingersoft 2012

+ D'INFOS

FORUM

LE PRIX DES VÉHICULES ET DES STAGES

Véhicules

Jeep : Accessible au début.

Motocross Bike : 75 000 COINS

Monster Truck : 100 000 COINS

Quad Bike : 175 000 COINS

Tourist Bus : 200 000 COINS

Race Car : 250 000 COINS

Super Diesel 4X4 : 500 000 COINS

Rally Car : 750 000 COINS

Tank : 1 000 000 COINS

Snow Mobile : 1 000 000 COINS

Truck : 1 000 000 COINS

Stages

Countryside : accessible au début.

Desert : 35 000 COINS

Arctic : 75 000 COINS

Highway : 125 000 COINS

Cave : 150 000 COINS

Moon : 175 000 COINS

Mars : 250 000 COINS

Alien Planet 750 000 COINS

Arctic Cave : 800 000 COINS

Forest : 850 000 COINS

Mountain : 850 000 COINS

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

TOUS LES MESSAGES CODES ET LEUR SIGNIFICATION

Message 1 (Niveau 3) :

"A mouse has one snout but a hand has five"

Touchez l'écran avec cinq doigts.

Message 2 (Niveau 11) :

"Eernsitceps othiwtu eiaptecn si a ogldne rpha isimgns sit hcdro"

Déplacez les lettres pour obtenir la phrase "Persistence without patience is a golden harp missing its chord".

Message 3 (Niveau 24) :

"Xk boolo xq geb crkzqflk zfmebopzobbk ifkb qbk bumbzqba pbjzliik"

Remplacez chaque lettre par celle arrivant 3 lettres plus loin dans l'alphabet pour obtenir la phrase "An error at the function cipherscreen line ten expected semicolon".

Message 4 (Niveau 31) :

"Hherairrhnoeagrlhoslaruoolcwracolueragsluhsdgto"

Entrez cette suite de lettre dans un tableau de quatre colonnes puis lisez le de haut en bas et de gauche à droite, vous obtiendrez "Hahaha or laughing or laughter or success or hello world".

Message 5 (Niveau 45) :

"Wect rm ndqsfstdlod clr c bmjrdl ecqn ecvd fl omkkml"

Remplacez chaque lettre avec celle qui lui correspond comme ceci :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

CHORDABEFGIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Vous obtiendrez "What do persistence and a golden harp have in common".

Message 6 (Niveau 59) :

"Selvahrwwzssagzcvulhbbsknrjivpcdzykrbrcn"

Répétez le mot "Radius" à la suite pour former autant de lettre que le message comme cela :

SELVAHRRWWZSSAGZCVULHBBSKNRJIVPCDZYKRBRCN

RADIUSRADIUSRADIUSRADIUSRADIUSRADIUSRADIU

Utilisez ensuite un tableau de Vigenère et vous obtiendrez "Being part of a bad riddle that nobody cares about".

Message 7 (Niveau 62) :

"You should be thanking me for overwriting three through nine".

Message 8 (Niveau 76) :

"I saved you from all of their metaphors and hints".

Message 9 (Niveau 85) :

"You were not going to unlock the secret power anyway"

Message 10 (Niveau 93) :

En examinant la structure du message (Plusieurs mots de trois lettres, premier et dernier mot identique) et en combinant ceci avec le fait que tous les symboles sont constitués de cercles on peut en conclure que ce message représente Pi et donc comprendre qu'il signifie "Three one four one five nine two six five three".

DÉBLOQUER LE MODE ILLIMITÉ

Pour débloquent le mode illimité, il faut atteindre le niveau 90.

DÉBLOQUER LE POUVOIR SECRET

Pour débloquent le pouvoir secret, il vous suffit, sur l'écran de sélection des niveaux, de sélectionner les niveaux de la première rangée dans cet ordre : 3 - 1 - 4 - 1 - 5 - 9 - 2 - 6 - 5 - 3.

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

Bouclier infâme

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

Heaume infâme

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

Armure infâme

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

Anneau sacré

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

Injustice : Les Dieux sont Parmi Nous

© Warner Bros Games / NetherRealm Studios 2013

+ D'INFOS

FORUM

📌 AVOIR DES POINTS D'ÉNERGIE ILLIMITÉS

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

📌 DÉBLOQUER LES COSTUMES

Boss Grundy

Terminer le mode Classic Battle.

Godfall Superman

Terminer le mode Story.

Kryptonite Lex

Terminer toutes les missions Star Labs.

New 52 Flash

Lier un compte WBID.

New 52 Nightwing

Atteindre le niveau 30.

New 52 Shazam

Terminer toutes les missions Shazam Star Labs.

Yellow Lantern

Remporter un match online classé avec n'importe quel personnage.

Elseworld's Finest

Terminer toutes les missions Star Labs avec 3 étoiles.

REPOSER RAPIDEMENT SES PERSONNAGES

Pour reposer rapidement ses personnages, rendez-vous dans les paramètres "Dates et Heures" de votre portable et changez la date par celle du lendemain.

Exemple : Le 5 Février, paramétrez la date au 6 Février.

En retournant dans le jeu, votre personnage sera rétabli.

JETONS À L'INFINI !

Pour avoir des jetons à l'infini, il suffit d'aller dans les paramètres "Date et Heure" sur votre téléphone et d'aller à la date du lendemain.

Exemple : Le 5 Février, paramétrez la date au 6 Février.

En revenant dans le jeu, vos jetons défis seront de 25 !

REFAIRE LES DÉFIS PLUSIEURS FOIS

Il se peut que vous aviez envie de débloquent le personnage SPÉCIAL plusieurs fois mais il coûte beaucoup trop cher alors il suffit d'aller dans les paramètres "date et heure" et de changer à la date de fin du défi.

Exemple : Si le défi finit le 5 Février mettez la date à celle du 6 février.

En revenant dans le jeu, le défi sera réinitialisé !

Into the Dead

© PikPok 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NUÉES D'OISEAUX

Les nuées d'oiseaux dans le ciel indiquent à quel endroit les caisses d'armes sont situées.

DÉBLOQUER LE MODE MASSACRE

Pour débloquent le mode massacre il vous suffit de finir la mission 10.

DÉBLOQUER LE MODE hardcore

Pour débloquent le mode hardcore il vous suffit de finir la mission 15.

FINIR PLUS RAPIDEMENT LES MISSIONS NÉCESSITANT L'UTILISATION D'UNE ARME.

Pour finir plus rapidement les missions nécessitant l'utilisation d'une arme, il vous faut jouer en mode hardcore (vous le débloquent en finissant la mission 15). Ensuite vous pouvez choisir 3 armes différentes dont celle qu'il vous faut pour votre mission. Ainsi, vous aurez plus de chance de tomber sur l'arme dont vous avez besoin pour finir votre mission.

RÉALISER UNE MISSION JOURNALIÈRE RAPIDEMENT

Lorsque vous devez réaliser une mission de type "Faire au moins une partie 10 jours d'affilée", changez la date de votre smartphone afin de pouvoir la réaliser rapidement.

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 Bénéf
- 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)
- Tradutional 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 ".

📌 LISTE DES COMBOS DE GADGETS

Voici la liste des combos de gadgets :

Air Barrys + Ceinture de gravité : Super Mobilité
 Air Barrys + Lunettes à rayons X : mode futuriste
 Air Barrys + Missile facilo-esquive : esquive aérienne

Répulsif à binoclars + Lunettes à rayons X : rien à voir
 Répulsif à binoclars + Tour gratuit : désastre évité
 Répulsif à binoclars + Flash : pas si seul

Insta-Balle + Ceinture de gravité : gros rebonds
 Insta-Balle + Glaçomatique : un peu plus loin
 Insta-Balle + Cochon volant : engins fantastiques

Ceinture de gravité (Insta-Balle et Air Barrys)

Brouilleur de missiles + Missile Facilo-esquive : missiles mous
 Brouilleur de missiles + Dézapeur : contrôle qualité

Jeton offert + Jetons magnétiques : fou du manège
 Jeton offert + Tour gratuit : satisfaction instantané
 Jeton offert + Dernière chance : battez la banque

Glaçomatique (Insta-Balle)

Lunettes à rayon X + Tour gratuit : roi du transport

Lunettes à rayon X + Dernière chance : voyante

Gemmologie + Cochon volant : jambon glacé

Gemmologie + Aimant à pièces : bingo

Gemmologie + Flash : argent de poche

Missiles facilo-esquive + Cochon volant : miss cochonnette

Jetons magnétiques + Aimant à pièces : personnalité magnétique

Jetons magnétiques + Dernière chance : super chances

Cochon volant + Aimant à pièces : attraper et casser

Cochon volant + Flash : drôle de couple

Tour gratuit + Turbo booster : steakfrites rapide

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.

Lane Splitter HD

© Fractiv 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

EVITER LES VOITURES QUI ARRIVENT À GRANDE VITESSE

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

Les Chevaliers de Baphomet : La Malédiction du Serpent - Episode 1

© Revolution Software 2014

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

La scène de crime

Après une introduction pleine de mystère autour d'un tableau très convoité, Georges doit commencer à mener son enquête. Commencez par parler au prêtre puis examinez le cadavre d'Henri et récupérez l'eau de toilette dans sa poche ainsi que le papier dans sa main. Réveillez après Laine avec le parfum et ramassez le coupe-ongle qu'il fait tomber : il ne veut pas vous parler avant que vous ne lui donniez à manger alors prenez la pizza du meurtrier et donnez-lui. Allez après à l'emplacement du tableau volé et ouvrez la trappe pour constater que le câble a été coupé, expliquant pourquoi l'alarme ne s'est pas déclenchée. Parlez de nouveau à Laine qui refuse de vous donner le code du bureau, épuisez les sujets de conversation jusqu'à ce qu'il évoque son absence de Paris ces derniers jours : sortez pour aller au café au coin de la rue et parlez au serveur de Laine pour qu'il vous explique qu'il est parti hier soir sans payer.

Revenez à la galerie et présentez à Laine l'addition impayée pour qu'il accepte enfin de vous donner le code. Pas de chance, l'inspecteur arrive au mauvais moment. Du côté de Nico, il va falloir également ruser pour que Moue la laisse entrer dans la galerie : parlez avec lui jusqu'à ce qu'il évoque son " incident ". Allez alors lui chercher un café juste à côté et montrez votre carte de presse pour que le serveur accepte de vous en donner. Donnez le café à emporter à Moue et attendez qu'il aille aux toilettes juste à côté pour entrer.

Dans la galerie, vous devez détourner l'attention de l'inspecteur pour permettre à Georges d'entrer dans le bureau : comme il n'est intéressé que par le sang, soulevez la boîte de pizza, enlevez le chewing gum avec votre carte de presse et étalez la tâche. Parlez après à Navet du " sang " et George pourra entrer. Regardez alors dans le tiroir du bureau pour trouver un premier indice, un dossier mentionnant Vera Sécurité.

Constatez également que la statue a un compartiment secret puis regardez le calendrier : la date entourée est le 27 mai, utilisez donc le code 2705 pour regarder la vidéo de surveillance. Faites défiler la bande et remarquez le logo sur le casque du meurtrier. Fouillez après la corbeille à papier pour découvrir l'adresse d'Henri et en savoir plus sur ses problèmes financiers, quand Navet arrive, interrogez-le avant de quitter la galerie.

Enquête à Vera Sécurité

En arrivant dans la galerie, parlez au vendeur pour qu'il vous évoque ses problèmes d'enseigne : tirez le fil dénudé pour faire cesser le bruit. Il vous demande ensuite de trouver un nouveau nom un peu plus attirant, déplacez les lettres pour former " Aladdin ". Rentrez après dans la boutique pour voir le cafard et intéressez-vous à la table pour obtenir une boîte d'allumette derrière le paquet de cigarette.

Ressortez parler au vendeur du cafard pour qu'il vous donne un biscuit : combinez-le avec la boîte d'allumette et vous pourrez attirer le cafard dedans. Vous pouvez à présent parler avec Annette mais celle-ci ne lâche pas grand-chose, même en lui montrant l'avis d'achèvement des travaux. Sortez alors votre téléphone pour l'appeler et profitez-en pour dérégler la radio puis prendre une photo dans le livre quand elle a le dos tourné. Vous aurez ainsi une nouvelle piste à creuser : sa relation avec Laine.

Retournez à la galerie et parlez au serveur de Laine : celui-ci vous dira qu'il est chez Henri. Allez donc à son appartement et insistez un peu à l'interphone pour qu'il vous laisse entrer. A l'intérieur, montrez-lui la photo pour qu'il se montre coopératif. Parlez après avec la veuve d'Henri qui ne sait malheureusement pas grand-chose puis sortez pour refaire un tour à Vera Sécurité.

Poussez la glacière pour pouvoir grimper sur le rebord et atteindre le tableau électrique. Coupez le courant, servez-vous du coupe ongle pour sectionner les câbles et reliez le moteur du volet roulant à l'alimentation. A l'intérieur, prenez le coton-tige dans le tiroir du bureau puis allez dans la pièce du fond et servez-vous d'une allumette pour repérer l'interrupteur.

Examinez à présent le mécanisme de la broyeuse pour vous rendre compte qu'il est coincé : interagissez avec le coton-tige sur la flaque d'huile au sol et utilisez-le pour graisser les engrenages. Vous devrez alors reconstituer la lettre déchirée, ce qui vous donnera le nom du patron de la boîte : Medovsky. Prenez au passage le trombone et utilisez-le pour ouvrir la grille d'aération afin de trouver l'arme du crime.

Le propriétaire du tableau

Du côté de Nico, un homme se présente à elle comme le propriétaire légitime du tableau volé ce qui ne fait que compliquer les choses. Montrez lui les photos et remarquez le tatouage du voleur puis donnez-lui en une. Ensuite, trouvez la clé du voisin sous le paillason en utilisant la carte de presse dans la fissure et après l'avoir installé, retournez à la galerie pour trouver Laine assis à la terrasse du café.

Dans le bureau, parlez à Laine du champagne puis quand il vous en a servi, prenez le verre en main et sélectionnez l'option dans la conversation pour lui en renverser dessus. Ainsi, vous pourrez prendre le dossier sous le canapé et noter le nom du propriétaire du tableau : Medovsky aussi ! Avec Georges, résumez un peu l'avancement de l'enquête puis quand vous aurez évoqué Waterloo Motors, sortez votre téléphone pour les appeler et avoir une adresse où poursuivre les investigations.

Pour que le jardinier vous laisse rencontrer Medovsky, parlez-lui de son ouvrage afin de le flatter et reconnaissez l'aigle. Posez vos questions aux russes puis quand il s'en va, examinez le meuble pour lire une carte de visite et ramasser une pièce. Ouvrez après la boîte à cigare sur la table basse à l'aide de la pièce et prenez la clé. Après avoir écouté la conversation à l'extérieur, ouvrez la porte du bureau.

A l'intérieur, examinez le bureau qui comporte des panneaux à pression : la combinaison correspond à l'année préférée de Medovsky (1869), ce qui donne avec la traduction cyrillique grâce à la machine à écrire, les panneaux 2, 3, 4 et 7 de gauche à droite. Avec le contenu du tiroir secret, vous en savez maintenant plus sur le russe, parlez avec lui puis partez en direction de chez Hobbs.

L'atelier de Hobbs et la reconstitution

Avant toute chose, vous devez réussir à rentrer chez Hobbs, ce qui n'est pas une mince affaire : essayez de vous servir du klaxon pour vous rendre compte qu'il ne fonctionne pas. Ramassez alors deux câbles dans les saletés et coupez-en un pour en avoir deux plus petits. Ainsi, vous pouvez relier tous les éléments et faire fonctionner le klaxon. Hobbs ne veut cependant pas vous parler, essayez donc de fouiller sa boîte aux lettres.

Ouvrez la lettre en question pour avoir une piste de conversation et exploitez-la pour qu'il vous prenne pour des mannequins et vous laisse entrer. Allez derrière le paravent et vous rencontrez Lady Piermont. Votre objectif est maintenant d'atteindre le portfolio mais Hobbs ne vous laisse pas s'en approcher. Lady Piermont vous dira qu'elle a froid, essayez de monter le chauffage mais à cause des problèmes électriques, vous ne pourrez pas le faire sans attirer l'attention. Parlez encore une fois à la dame pour la mettre dans le coup.

Approchez-vous de la sono et mettez un disque à plein régime pour couvrir le bruit de l'escalier : allez sur la mezzanine et actionnez le monte-charge. Il n'y a pas assez de poids alors demandez à Lady Piermont de se mettre dessus, les plombs sauteront quand vous le ferez monter à nouveau. Hobbs va remettre le courant mais revient trop vite : servez-lui un verre de Whisky et recommencez la manipulation puisqu'à chaque fois qu'il revient à son chevalet, il boit un coup !

Après un nouvel essai, Hobbs met beaucoup plus de temps à revenir avec les effets de l'alcool, profitez-en pour regarder dans le portfolio et prenez l'esquisse en rapport avec le tableau. Vous pourrez ainsi en parler avec lui et en savoir un peu plus sur l'affaire, il est à présent temps de rentrer à Paris pour la reconstitution. A la galerie, Navet essaie désespérément de faire fonctionner sa machine à analyser les indices.

Parlez avec Laine qui vous apprendra que c'est Bijou qui s'occupe des certificats. Comme vous ne pouvez pas sortir, il

va falloir vous occuper de réparer la machine pour accélérer les choses. Ceux-ci n'étant pas très coopératifs, débranchez le câble et suggérez-lui de le vérifier puis pendant ce temps-là, utilisez les interrupteurs dans cet ordre : 2, 3, 5 et 1 afin que tous les voyants soient au vert : la reconstitution peut commencer.

Allez dans le bureau d'Henri et prenez les lunettes sur la statue pour lui ressembler un peu plus. Lorsque vous êtes allongé au sol, profitez-en pour parler au prêtre et notamment des histoires mystiques autour du tableau en lui montrant le dessin ramassé chez Hobbs. Un nouvel inspecteur fait son entrée, parlez avec lui de l'affaire bien qu'il n'ait pas grand-chose de plus à vous apprendre.

Rebondissements et révélations

Retournez voir Bijou qui a cassé son disque préféré, faites donc un détour par le vendeur ambulant de la galerie pour retrouver le morceau en question. Faites-lui écouter mais pour qu'elle vous donne la clé du coffre secret, vous allez devoir vous déguiser en Henri ! Prenez une bande de cire, arrachez quelques poils au chien empaillé, prenez la fleur sur le cadavre et approchez-vous de la coiffeuse pour assembler tous les éléments : de la poudre dans les cheveux, la moustache, les lunettes, la fleur et l'eau de toilette.

Après une petite danse avec la pauvre Bijou, vous obtenez la clé, rendez-vous donc à la galerie et discutez au passage avec le prêtre. Entrez après dans la galerie et allez dans le bureau pour regarder le coffre à la base de la statue. Posez le certificat d'origine sur le bureau avec le dessin de Hobbs pour vous rendre compte qu'il vient de la même feuille, il s'agit donc d'un faux. Tout de suite après le coup de feu, utilisez la bague en diamant pour découper la fenêtre et sortir dans la rue.

Revenez dans la galerie pour trouver le père Simon mort, prenez le papier qu'il avait dans les mains et concerne le tableau. A l'appartement de Nico, vous verrez que Marques a été enlevé, peut-être mort lui aussi : examinez le sang, prenez la photo sur le sol, regardez sous le fauteuil pour prendre le médaillon et trouvez la photo annotée sur le canapé. Dans la boutique de fleur, la police est déjà en train d'attendre, encore une fois il va falloir ruser pour écarter Moue.

Donnez la pièce de Medovsky à Adam pour qu'il s'en aille, vous laissant récupérer le CD et la pile de son lecteur. Mettez le CD des bruits d'eau dans la chaîne stéréo mais ce n'est pas assez pour perturber le policier : prenez le Manneken Pis dans un carton, remplissez-le de whisky et mettez une pile puis poussez le chariot. Vous pouvez alors retourner chez Bijou pour la cuisiner jusqu'à ce qu'elle vous avoue toute l'histoire.

Il est temps de retourner voir Hobbs pour éclaircir un peu plus encore ce mystère. Quelque chose ne tourne pas très rond à son atelier, ramassez le pied de biche puis essayez de klaxonner : pas de réponse, il va falloir se débrouiller autrement cette fois. Grimpez sur la gouttière pour accéder au balcon mais l'oiseau dérangerait George, demandez à Nico de faire sonner le klaxon pour le faire fuir quelques instants et utilisez le pied de biche pour débloquer la grue.

A l'intérieur, regardez le tableau au centre pour découvrir qu'Hobbs est un faussaire. Pour entrer dans la pièce du haut, liez la chaîne au monte-charge afin d'avoir assez de force pour ouvrir la porte. A l'intérieur, Hobbs est mort, récupérez ses mentos et prenez également la bouteille de coca dans le placard de la cuisine. Écoutez ensuite ses messages téléphoniques puis approchez-vous du tableau à gauche de la porte (" le derrière de mon derrière ") et retirez-le avec le pied de biche pour trouver la Malediccio.

Examinez ensuite le panneau d'affichage de Hobbs et intéressez-vous plus particulièrement au Castell dels Sants, cela donne une nouvelle piste à suivre pour nos deux enquêteurs. Il reste encore de nombreux mystères mais l'atelier se met à brûler : fusionnez le coca et le mentos pour défoncer la lucarne. Il ne vous restera alors plus qu'à combiner le pied de biche avec le drap pour vous sortir de cette mésaventure à laquelle Langham ne semble pas étranger, à suivre...

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Chez le professeur

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

A Paris

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

A Marseille

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

A Quaramonte

Parlez avec le garde et parlez avec le groupe de musique de tous les sujets possibles ; parlez avec Pearl de tous les sujets et allez à la gendarmerie. Parlez avec le général de tous les sujets et parlez avec Rénaldo de tous les sujets.

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

Dans la jungle

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

Au village indien

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

De retour dans la Jungle

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

Aux caraïbes

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

Au British Museum

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

Dans le musée aux Caraïbes

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

Sur l'île aux zombies

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

Dans le métro Londonien

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

Retour sur l'île aux Zombies

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

Sur les Docks

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

Sur le tournage du film

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

Sur la plage

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

Au village Indien

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

A la pyramide

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

1ère Enigme

Le but est d'enfoncer le groupe des quatre carreaux. Pour cela il faut remarquer que ces carreaux sont une association par superposition de deux des dix carreaux précédents. Il faut donc enfoncer deux des dix carreaux correspondants : pour en enfoncer un il faut faire tourner les deux roues de façon à mettre en regard la partie supérieure et la partie inférieure de ce carreau. La partie supérieure du carreau est contenue dans la roue de gauche et donc l'autre contient la partie inférieure de chacun des dix carreaux. Par exemple le 1er carreau est composé du 2eme et du 5eme carreau qui

font parti du groupe des dix...

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

2ème Enigme

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

Admirez la fin.

DÉBLOQUER LE COMICS

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

DÉBLOQUER LE JOURNAL

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

Les 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.

+ OBTENIR DES BEIGNETS

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

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

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

+ SUPPRIMER LE PERSONNAGE MAYA

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

+ GAGNER 12 HEURES APRÈS LA CONSTRUCTION DE L'ÉGLISE

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

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

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

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

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

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

GAGNER DE L'ARGENT GRÂCE AU LEPRECHAUN

Si vous tapez sur le Leprechaun alors qu'il se déplace dans Springfield, il se mettra à courir, laissant derrière lui de l'argent ou des XP.

ANNULER UNE PLANTATION DE MAÏS

Si vous plantez du maïs dans la ferme de Cletus et que vous souhaitez annuler la plantation, il vous suffit de mettre la ferme dans l'inventaire puis de la replacer dans la ville. Elle sera à nouveau vierge de toute plantation.

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.

+ D'INFOS

FORUM

LISTE DES COMBOS

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

1) salissant à cheminée

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

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

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

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

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

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

2) Jouets au souvenir ineffaçable

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3) Mets de Snobs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4) Achats du héros

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

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

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

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

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

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

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

5) Manuel d'art de vivre de Madame Nancy

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

6) Shopping à haut risque

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

7) Opérationnel des maintenant

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Magic : The Gathering : Duels of the Planeswalkers 2014

© Wizards of the Coast 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES PROMO

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

DWNNDR

FTHPTH

GKSNDR

PRSTTT

RSNGSN

TRCKSC

X340F5IS979E7K3Q

Mais, Où est Perry ?

© Disney Mobile 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DOSSIERS SECRETS

Cette astuce indique l'emplacement des dossiers secrets.

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

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

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

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

Mais, Où est Swampy ? 2

© Disney Mobile 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

ENERGIE ILLIMITÉE

Pour avoir de l'énergie illimitée, il vous suffit d'aller dans les réglages puis dans date et heure et d'avancer votre iPhone/iPad de trois heures. Ensuite, allez sur le jeu puis retournez dans les réglages pour remettre votre appareil à l'heure.

PASSER LES DÉFIS À L'ENVERS PLUS FACILEMENT

Pour réaliser les défis à l'envers plus facilement il vous suffit de verrouiller la rotation auto puis de retourner votre appareil. Vous pourrez alors les réaliser à l'endroit.

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.

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

Noir

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

Gris foncé

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

Gris clair

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

Blanc

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

Marron

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

Vert

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

Vert Clair

Mélangez du vert clair à de la poudre d'os

Bleu

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

Bleu clair

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

Cyan

Mélangez du lapis-lazuli à du cactus cuit.

Rouge

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

Jaune

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

Orange

Mélangez les deux sortes de pétales, rouge et jaune.

Violet

Mélangez du lapis-lazuli à des pétales rouges.

Rose

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

Magenta

Mélangez du colorant violet à du colorant rose.

📌 ACCÉDER À LA VERSION ALTERNATIVE DU NETHER

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

{ 4 blocs d'or

14 blocs de cobblestone

1 Réacteur du Nether

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

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

📌 CULTURE DE CHAMPIGNONS

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

📌 SOURCE D'EAU INFINIE

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

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

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

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

📌 TECHNIQUE DE "L'ASCENSEUR"

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

📌 ENLEVER DU SABLE OU DU GRAVIER FACILEMENT

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

📌 FAIRE POUSSER DES ARBRES RAPIDEMENT

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

📌 RESPIRER SOUS L'EAU

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

📌 RÉSISTANCE DES MINERAIS

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

📌 FAIRE PLUS DE DÉGÂTS AVEC L'ARC

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

📌 FAIRE UNE CHEMINÉE

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

📌 FAIRE CUIRE PLUS DE MINERAI AVEC DU BOIS

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

📌 ACCÉDER AUX MAPS

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

📌 CRÉER DE L'OBSIDIAN

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

📌 PASSER LA NUIT SANS LIT

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

TROUVER LE NORD

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

AVOIR BEAUCOUP DE FLEURS

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

LES DIFFÉRENTES CULTURES

1 - L'agriculture de blé/patates/carottes/betteraves

Blé

Pour planter du blé, il suffit de labourer la terre (avec une houe), et il faut que la terre labouré soit irriguée (mettre au moins une source d'eau à 4 bloc ou moins de la terre labourée), pour obtenir des graines de blé, il suffit de labourer n'importe quel bloc de terre ou bloc d'herbe, et vous avez une petite chance d'obtenir une graine de blé, si vous obtenez une graine verte claire, c'est cela. Si vous obtenez une graine rouge, c'est une graine de betterave. Ensuite la graine se plante dans la terre labourée et irriguée, elle pousse (à la lumière). La pousse à 7 stade de maturité, une fois la pousse jaune, vous pouvez le récolter en tapotant longuement dessus.

Grace au blé, vous pouvez vous fabriquer :

- Pain (restaure des points de vie) avec 3 blés
- Bloc de paille (bloc décoratif) avec 9 blés

Carottes/patates

Pour planter la carotte ou la patate, il faut la carotte ou patate en elle-même. Le légume s'obtient en tuant des zombies (petite chance d'en avoir). Elle se plante sur une terre labourée et irriguée. Une fois atteints la maturité, on peut récolter.

Grace à la carotte, vous pouvez :

- La manger (restaure des points de vie)

Grace à la patate, vous pouvez :

- La manger (crue) (restaure un demi-cœur de point de vie)
- La cuire et la manger (cuite) (restaure des points de vie (plus qu'une patate crue))

Betteraves

S'obtient en labourant un bloc de terre ou un bloc d'herbe, vous avez une petite chance d'en obtenir (une graine rouge est celle de betterave). Elle se plante comme le blé, et elle a plusieurs stades de pousse.

Une fois bien rouge, vous pouvez la récolter et en faire :

- La manger (crue) (restaure 0.5 points de vie)
- Faire une soupe de betterave (restaure 5 points de vie) avec 1 bol et 4 betteraves

2 - L'agriculture de melon/citrouilles

Note : Les melons et citrouilles poussent de la même façon, ce que j'explique pour un est valable pour l'autre.

Cela se plante sur terre labourée et irrigué. La graine de melon ou de citrouille s'obtient en allant dans le Nether.

La graine blanche = Citrouille.

La graine noir = Melons.

Cela se plante comme une carotte/patate/betterave/blé mais une fois poussé ne se récolte pas, il faut attendre qu'un bloc de melon/citrouilles se forme, une fois formé il peut se casser sans outils spécial, si on casse un bloc de melon on obtient de 2 à 4 petites tranches de melons.

Que faire des tranches de melons ?

- Les manger (restaure 1 point de vie par tranche).
- Fabriquer un bloc de melon (décoratif) avec 4 tranches de melons.

Que faire des blocs de citrouilles ?

- Une tarte à la citrouille avec 1 oeufs, un sucre et un bloc de citrouille (restaure 5 points de vie)
- Des Jack o Lantern, avec un bloc de citrouille et une torche (bloc de lumière).

3 - L'agriculture de canne à sucre

La canne à sucre à la propriété de se planter seulement à côté de l'eau, elle se plante sur du sable ou de la terre (même vitesse de pousse). On peut en trouver naturellement au bord de la mer. Sinon on peut en obtenir dans le Nether. Une fois planté, elle a plusieurs stades de pousse. Quand elle atteint trois de hauteur, elle est poussé, elle se récolte en la cassant, on peut donc la replanter. Mais on peut la récolter en la taillant, c'est-à-dire qu'on coupe le 2ème bloc de hauteur, comme ça la pousse reste et elle peut donc repousser.

La canne à sucre sert à :

- En faire du sucre qui sert pour différentes recettes grâce à une canne à sucre.
- En faire du papier qui sert à faire de livres qui servent à faire des bibliothèques (blocs décoratifs) avec 3 canne à sucres.

L'agriculture de cactus

Le cactus se plante uniquement sur du sable, on peut en trouver naturellement et on peut en trouver aussi dans le Nether.

Le cactus à le même système de fonctionnement que la canne à sucre. Une fois 3 blocs de cactus c'est poussé.

Le cactus sert à faire :

- Du colorant vert (en le faisant cuire dans un four) qui sert à colorer les laines ou les moutons.

AVOIR PLUS DE LAINE DE COULEUR

Pour avoir de la laine de couleur il vous faudra des colorants et une tenaille.
Voir l'astuce "Comment obtenir tous les colorants (laine, armures...)".

Une fois que vous avez les colorants que vous voulez, il vous faudra un mouton blanc, que vous devrez mettre dans un enclos de manière à qu'il ne s'échappe pas. Tapez votre colorant sur la laine du mouton, elle deviendra de la couleur de votre colorant.

Avec votre tenaille, tondez le mouton, et plusieurs blocs de laine tomberont. Vous n'avez plus qu'à attendre que la laine du mouton repousse, elle sera toujours de la couleur que vous avez choisi.

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.

Modern Combat 3 : Fallen Nation HD

© Gameloft 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

ARME EN OR

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

ARSENAL À DÉBLOQUER

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

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

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

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.

[+ 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.

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

MODE DIFFICILE

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

N.O.V.A. HD

© Gameloft 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 **MODE DIFFICILE**

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

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

Nyan Cat : Lost in Space

© IsTom Games 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

AVOIR UN BONUS DE CRÉDIT FACILEMENT

Allez dans "Nyan Shop" puis dans "Get more free coins". Vous pouvez gagner des crédits gratuits en échange de partage d'une pub pour le jeu sur les réseaux sociaux twitter et facebook. Appuyez Facebook (ou twitter), votre navigateur s'ouvrira, vous pouvez ensuite le fermer sans partager, vos crédits seront quand même crédités. L'astuce ne marche qu'une seule fois, si vous choisissez Facebook, vous ne pouvez pas le refaire avec Twitter.

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.

MISSION "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](#)[!\[\]\(eafc244b53721dd1ec133f0772f70fc7_img.jpg\) 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.

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

PROPAGER VOTRE VIRUS RAPIDEMENT

En début de partie, privilégiez la "toux" et "l'éternuement" qui propageront votre virus plus rapidement et vous permettront d'envahir toute la population.

GAGNER RAPIDEMENT LA PARTIE

En début de partie, choisissez un pays chaud et pauvre comme l'Arabie saoudite ou l'Inde, le virus se propage plus rapidement ce qui vous fera gagner la partie facilement !

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" !

Plantes contre Zombies 2 : It's About Time

© PopCap Games 2013

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

REPOUSSER LE DR.EDGAR GEORGE ZOMBOSS

Lorsque le Dr. Zomboss charge, attaquez-le avec une plante sous l'influence de l'engrais ce qui le stoppera et l'immobilisera quelques secondes, protégeant ainsi trois rangées de plantes.

Plantes contre Zombies HD

© PopCap Games 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MODE PARTIE RAPIDE

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

ZOMBIE YÉTI

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

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 débloquer 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. Sautez 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 jaunes : 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. Sauter sur le tonneau flottant sur l'eau pour qu'il vous amène plus loin. Sauter 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. Sauter 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. Sauter 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 GROTTES 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. Sautez sur les crânes qui flottent sur l'eau puis agrippez-vous aux os, contre le mur de droite. Sautez 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. Sautez 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. Sautez 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. Sautez 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. Sautez 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. Sautez 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.

À 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 manquants 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. Sautez 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. Commencez 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 l'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.

Real Racing 3

© Electronic Arts / Firemonkeys 2013

+ D'INFOS

FORUM

+ PROFITER DES -20% D'EXPOS

Lorsque vous avez assez de trophées dans une série en particulier, vous débloquez une voiture. La voiture alors débloquée sera mise en valeur par les " caméras " et ensuite vous sera proposée à un prix spécial qui n'arrivera qu'une fois : vous pourrez profiter de la voiture en payant 20% de moins que le prix total ! Mais étant donné que cette promotion n'est présente qu'au moment de son exposition, si vous n'avez pas l'argent vous serez obligés de la payer au prix fort plus tard. Avec le prix exorbitant des voitures, il faut absolument bénéficier de cette offre ! Mais comment ?

Ceci va vous paraître simple, mais beaucoup de joueurs n'y pensent pas : dans chaque série se trouvent une à trois épreuves parmi 18 tournois tels Supafly et Turbo Burst - dont les chronos rajoutés suite à une mise à jour. Et comme vous le savez probablement, le seul moyen de débloquent ces tournois est de réunir le nombre de trophées requis. En débloquent des tournois, vous gagnez une certaine somme de R\$ et quelque fois vous débloquent des épreuves Showcase ainsi qu'une nouvelle voiture. Regardez combien il vous manque de trophée avant et s'il n'y en a plus qu'un à obtenir et que vous savez que vous n'avez pas l'argent nécessaire, arrêtez la série et farmez sur les autres jusqu'à atteindre la somme requise ou au moins les 80% - sachant que le nom des voitures que vous pouvez débloquent sont affichés et que vous pourrez toujours aller voir leur prix.

Une fois fait, retournez à la série de votre future voiture et terminez une épreuve encore non réalisée pour gagner le dernier trophée requis. À la fin de l'épreuve, la voiture sera débloquée et vous pourrez profiter des -20% d'expos. Et honnêtement ça fait toujours plaisir sur une Zonda R...

+ LES COURSES QUI RAPPORTENT LE PLUS

A chaque fin d'épreuve, vous gagnez une certaine somme de R\$, différente en fonction de votre position ou de votre temps dans les chronos. Certaines rapportent beaucoup plus que d'autres et le tableau ci-dessous saura vous aider :

C'est en anglais, mais ceci reste très facile à comprendre. N'oubliez pas que le bonus quotidien n'est disponible que pour la première épreuve jouée dans la journée !

+ AVOIR 25.000\$ RAPIDEMENT

Pour avoir 10.000\$ et un jeton gratuitement à l'infini il suffit d'aller dans les paramètres "Date et Heure" sur votre téléphone et d'aller à la date de l'année prochaine.

Exemple : Le 5 Février 2014, mettez la date au 5 Février 2015.

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.

📌 MODE MERCENAIRES

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

Soif de Sang (Mission 1)

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

Luis Sera (Mission 2)

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

Las Plagas (Mission 3)

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

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

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.

Retour vers le Futur : Le Jeu

© Telltale Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement de l'épisode 1

Parking

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

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

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

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

Labo de Doc

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

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

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

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

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

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

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

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

Parking

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

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

Appartement d'Edna

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

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

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

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

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

Place de l'hôtel de ville

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Labo d'Emmett

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

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

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

vous laissera quand même utiliser son invention.

Place de l'hôtel de ville

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

Voiture de police

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

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

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

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

Cheminement de l'épisode 2

Introduction

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

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

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

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

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

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

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

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

prendra pour vous, laissez-les partir ensemble.

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

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

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

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

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

Videz-la et cachez-vous dedans.

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

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

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

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

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

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

Devant la maison des McFly

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

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

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

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

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

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

Attendez que Trixie finisse de chanter pour aller lui parler.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Cheminement de l'épisode 3

A l'extérieur de Hill Valley

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

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

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

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

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

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

Place de l'hôtel de ville

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

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

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

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

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

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

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

Maison des McFly

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

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

Place de l'hôtel de ville

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

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

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

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

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

Ruelle du bar clandestin

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

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

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

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

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

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

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

Bureau du citoyen Brown

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

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

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

Maison des McFly

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

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

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

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

Place de l'hôtel de ville

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

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

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

Bar clandestin

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

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

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

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

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

Cheminement de l'épisode 4

Clinique Citoyen Plus

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

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

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

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

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

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

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

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

Place de l'Hôtel de ville, 1986

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

Lycée de Hill Valley

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

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

Maintenant revenez à la Delorean et cliquez dessus.

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

Labo d'Emmett

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Lycée de Hill Valley

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

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

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

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

Labo d'Emmett

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

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

Lycée de Hill Valley

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

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

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

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

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

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

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

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

Cheminement de l'épisode 5

Prologue

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

Gymnase du Lycée

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Cabane d'Edna

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

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

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

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

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

Saloon

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

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

A l'extérieur de Hill Valley

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

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

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

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.

Runaway : A Twist of Fate

© Bulkypix / Numeric Pipeline 2013

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Brian Basco est mort

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Chapitre 2 : De la fuite dans les idées

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

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

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

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

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

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

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

Chapitre 3 : Un suicide bien opportun

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

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

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

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

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

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

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

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

Chapitre 4 : Un allié inattendu

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

-Les malades cliniquement morts.

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

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

Chapitre 5 : Brian dans tous ses états

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

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

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

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

Chapitre 6 : La fin est proche

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

désert et qui se retrouvent dans un village fantôme du Far West. Complétez le dialogue, retournez dans la ruelle et revenez à droite.

Allez au fond de la ruelle (à gauche), repérez le crochet près du store métallique et récupérez-le.

Ensuite, entrez dans l'immeuble qui est à gauche, récupérez le marteau sur la barrière de chantier et ramassez les gravats au sol, à droite. Ensuite, observez la grue et utilisez le crochet sur la porte pour l'ouvrir. Dès que la plaque métallique est soulevée, descendez dans le trou et récupérez une mallette. Examinez cette dernière dans votre inventaire pour y déceler un chalumeau. Utilisez la bombe de peinture sur la mallette et sortez de l'immeuble.

A présent, revenez dans la ruelle de droite, utilisez le crochet et ouvrez la plaque d'égout. Obtenez ainsi le masque à gaz et poursuivez à droite. Grimpez à l'échelle et prenez l'élévateur de gauche pour atteindre le toit. Observez les fenêtres de la maison de Bennett, regardez la Poule d'or et utilisez le chalumeau sur le pied de la poule. Après avoir retrouvé Gina, une scène se déclenche puis vous incarnez cette dernière.

D'abord, ramassez l'entonnoir à droite de la fenêtre, le fer à repasser près de la corbeille à linge, la ficelle à côté de l'étagère et deux bouteilles de jus d'orange vides.

Dans l'inventaire, utilisez l'épingle à cravate et percez les bouteilles vides. Combinez les cannettes percées avec la ficelle et balancez le tout par la trappe pour linge.

Gina communique à Brian les plans de Tarentula et il décide d'établir un plan. Lorsque vous reprenez le contrôle de Brian, allez au sud-est de la pièce pour atteindre les machines à laver. Prenez le prospectus dans le casier rouge, un costume fripé dans les paniers à droite et regardez par la fenêtre vers le haut afin de récupérer un chiffon.

Ensuite, revenez en arrière et reparlez à Gina en cliquant sur le conduit des vêtements. Demandez-lui le fer à repasser pour qu'elle vous l'envoie et utilisez-le pour repasser le costume. Enfin, utilisez le chiffon sur la porte pour sortir.

Allez dans la ruelle de gauche, sonnez à la porte du restaurant Script Planet deux fois et parlez au serveur. Discutez de tous les sujets puis sonnez à la porte une troisième fois. Demandez au serveur s'il peut se débrouiller en incarnant le rôle d'un parrain de la mafia et achevez la conversation.

A ce moment, allez chez Tom le scénariste et discutez avec lui. Dites-lui que vous avez trouvé un acheteur pour le scénario du loser puis complétez la conversation. Retournez à l'entrée de la ruelle, approchez-vous de la petite fenêtre du restaurant et utilisez-la pour entrer.

Prenez les gravats et échangez-les contre la poule d'or. Pour réussir, prenez le marteau et utilisez-le pour réduire la taille des gravats. Ensuite, retournez une seconde fois dans le restaurant et récupérez l'argent qui sort de la poche du pochtron. Dans l'inventaire, combinez les billets de banque et les prospectus puis placez le tout dans la mallette.

A présent, sortez et allez dans la ruelle de droite. Grimpez à l'échelle, approchez-vous des boccas sur la table qui se trouve devant chez Tom et trempez la mallette à l'intérieur de l'un d'eux. Enfin, entrez dans le bureau de Tom pour lui donner la poule d'or et recevoir le script.

Maintenant que tout est prêt, vous devez d'abord vous débrouiller pour que la grande terreur ne reste pas devant la porte d'entrée. Pour cela, discutez avec lui et choisissez de vous cacher dans le Chantier. Ce dernier vous courra après et tombera dans le trou qui se trouve à l'intérieur du bâtiment.

Enfin, admirez la scène cinématique de la fin dans laquelle le serveur réussit à convaincre Tarentula qu'il est un mafieux. Lorsque cette dernière ouvre la mallette, elle tombe dans les pommes à cause du chloroforme. Gina arrive avec son masque à gaz pour ligoter la meurtrière mais Wasabi arrive lui aussi par derrière et tente de la tuer avec son épée. C'est alors qu'intervient Brian et utilise le Tazer de Miss Palmer pour l'assommer. Par la suite, Brian et Gina se déguisent en Tarentula et Wasabi, prennent l'argent du vrai mafieux et s'échappent par le balcon. Félicitations ! Vous venez de terminer Runaway.

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.

Sam & Max : Episode 301 : The Penal Zone

© Telltale Games 2010

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Vous débutez le jeu enfermé dans une cage. Utilisez le pouvoir de téléportation de Max et sélectionnez le numéro de la jeune fille pour sortir de votre prison.

Une fois dehors, ouvrez le menu de Sam et sélectionnez le Homing Beacon. Placez le curseur sur le General Skunkape et appliquez dessus le Homing Beacon. Allez maintenant aider Max à atteindre le Rhinoplasty. Activez-le puis cliquez sur le tableau de droite. Après l'avoir scanné, transformez-vous en pot. Avancez doucement avec Sam vers les escaliers puis ouvrez le menu et placez le Homing Beacon sur le General.

Lorsque vous retournerez à votre cachette, activez la télécommande à partir de l'inventaire de Sam.

Descendez la pente (à gauche) et parlez à Harry Moleman. Récupérez ensuite le jeu de carte qui se trouve à droite. Activez-le et cliquez sur Harry pour lire ses pensées.

Activez la téléportation et choisissez le nouveau numéro d'Harry. Une fois en haut, activez le Rhinoplasty et scannez l'image du bazooka, à droite de la boîte de contrôle. Transformez-vous en cette arme puis récupérez-la avec Sam.

Acte 2

Après la cinématique, épuisez la discussion avec l'agent Superball. Entrez dans le vaisseau puis appliquez la Future Vision sur Sam. Examinez ensuite la porte de gauche. Lorsque le led devient vert, tapez sur le bouton du Personnel Effects.

Jetez un oeil sur le contenu du coffre qui s'ouvre, vous obtiendrez alors un Vacation Ticket et un Hard Hat. Quittez le vaisseau et entrez dans le Stinky's Dinner. Utilisez la Future Vision sur Flint Paper (l'homme assis à la table en face).

Ouvrez l'inventaire de Sam et donnez-lui le casque. Interrogez-le ensuite sur Stinky puis sur le Big Case.

Sortez et allez vers votre voiture à gauche. Examinez le DeSoto et épuisez la discussion. Récupérez ensuite les Jumper Cables sur le siège arrière.

Tapez ensuite Bob Bell sur le tableau de bord et passez un appel au Stinky's cell phone. Donnez-lui un rendez-vous ensuite retournez au restaurant. Allez derrière le comptoir et appuyez sur le bouton secret vert. Prenez le passage secret puis examinez les tas d'ordure, à gauche pour ramasser le Scanner et le Power Core. Remontez à la surface puis entrez dans le vaisseau. Appliquez sur l'Alien Brain, le Power Core puis les Jumper Cables.

Retournez au restaurant et examinez la radio (qui se trouve sur le comptoir) avec la Future Vision. Ouvrez maintenant la carte dans la boîte à gants de votre voiture et sélectionnez Bosco Tech Labs comme destination.

Entrez dans le laboratoire puis descendez en utilisant l'ascenseur. Montrez le Vacation Ticket à Harry pour qu'il vous donne en contrepartie le Lottery Ticket. Retournez au restaurant et donnez-le au Grandpa Stinky. Ce dernier vous laisse alors le Demon Broth sur le comptoir. Ramassez-le et entrez encore une fois dans le vaisseau. Utilisez-le ensuite sur l'Alien Brain.

Acte 3

Descendez et récupérez le téléphone. Téléportez-vous au Stinky's Cell puis récupérez le portable. Téléportez-vous maintenant au Bosco Tech. Après la cinématique, prenez l'allée à gauche puis grimpez à l'échelle.

Approchez-vous du bord, en bas du toit, et marchez sur la tige du drapeau. Tapez sur la bague au bec du pigeon et gardez votre place. Prenez le contrôle de Max et téléportez-vous vers le Stinky's Cell. Récupérez la bague ensuite entrez dans le labo pour avoir le Reçu.

Téléportez-vous à Sybil's Cell et entrez dans le vaisseau. Entrez dans la chambre de Mole Man à gauche de l'Alien Brain. Après la cinématique téléportez-vous rapidement vers le restaurant Stinky's Diner. Discutez avec Grandpa Stinky et révélez votre amour pour Skunkape.

Quittez la discussion et prenez le contrôle de Max. Téléportez-vous au Stinky's Cell et lorsque vous sortez de la pièce, appuyez sur le bouton vert à gauche. Jetez un oeil dans le coffre du Personal Effects pour récupérer le Homing Beacon et le Shot Glass.

Téléportez-vous maintenant au C.O.P.S et examinez votre voiture. Branchez le scanner avec le COPS ensuite activez le Crime-Tron. Sélectionnez alors le portable de Stinky et le Shot Glass et analysez-les. Voyagez vers le Meetsa Pizza.

Dans ce nouvel endroit, entrez dans la ruelle de droite et placez le cellulaire de Stinky dans la boîte ouverte de pizza. Téléportez-vous ensuite vers Stinky's Cell. Après la cinématique, réutilisez le Crime-Tron et analysez cette fois la carte postale et la bague. Voyagez vers le Pawn Shop ensuite utilisez la Futur Vision sur les poubelles, à droite.

Récupérez alors la pelure de banane qui se trouve dedans ensuite ouvrez l'égout en face du gorille. Placez la pelure de banane sur le couvercle de l'égout et entrez dans le Pawn Shop. Analysez le Paddle Ball et le Reçu grâce au Crime-Tron de votre voiture. Voyagez vers Toy Store ensuite utilisez la Futur Vision sur Sam.

Acte 4

Parlez à Stinky et lors de votre discussion, choisissez " Stinky " puis " Skunkape's not so bad ". Dites ensuite " Spaceship " puis téléportez-vous vers Stinky's Cell.

Une fois dans le Penal Zone, téléportez-vous n'importe où. Vous serez ramené automatiquement dans le labo. Récupérez le Rift Generator sur la table ensuite téléportez-vous vers Stinky's Cell. Utilisez le Homing Beacon sur Skunkape.

Téléportez-vous maintenant au Sybil's Cell et avancez vers le restaurant pour que le vaisseau apparaisse. Evitez les tirs de lasers en courant à gauche et à droite. Approchez vous des boîtes à gauche et lorsque le vaisseau est prêt à tirer, éloignez-vous pour que l'explosion fasse un trou.

Entrez ensuite dans les égouts (à droite) puis téléportez-vous au Sybil's Cell. Avancez un peu puis entrez dans le Moleman Temple, à votre droite. Débranchez le câble accroché au mur de gauche puis connectez-le avec le Toybox, au milieu de la salle. Branchez maintenant le Rift Generator avec la prise à gauche de la chaudière (Boiler) puis activez-la. Faites augmenter la puissance de la chaudière puis donnez à Skunkape le Paddle Ball.

Score! World Goals

© First Touch Games 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

AVOIR DEUX "GESTES GÉNIAUX" SUPPLÉMENTAIRES

Pour obtenir deux gestes géniaux supplémentaires, il suffit d'appuyer sur le ballon des gestes géniaux quand vous en avez zéro pendant un niveau.

AVOIR UNE MEILLEURE EFFICACITÉ DANS LES PASSES

Pour avoir une meilleure efficacité dans les passes, il vous suffit de placer la passe à la fin des points jaunes.

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 XNJN 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 Dash

© Sega / Hardlight Studios 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

RÉALISER LE MEILLEUR SCORE POSSIBLE

Afin de réaliser le plus grand score possible, il faut aller le plus loin possible. Pour cela, il faut ruser.

---> N'hésitez pas à regarder de l'avant lors d'une partie pour repérer d'avance les éventuels ennemis et obstacles.

---> N'oubliez pas de regarder en cours de jeu vos missions en cours en touchant le l'icone pause.

---> Si vous avez récolté beaucoup de pièces, à la fin du niveau, choisissez la sortie 2 (voir capture) afin de placer vos pièces dans le coffre. Sinon choisissez une sortie au hasard. Si vous désirez réaliser le défis du jour, choisissez la sortie 1 (voir capture).

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.

LEVEL SELECT

Pour afficher le menu Level Select, lancez une partie sans sauvegarde, puis au moment où le logo SEGA apparaît, touchez les quatre lettres de ce logo, un son de Ring se fera entendre. Puis à l'écran-titre, maintenez deux doigts sur l'écran jusqu'à l'apparition du menu. Ce menu vous permettra non seulement de choisir votre niveau, mais aussi de régler certains paramètres comme entre autres jouer avec les power-up de Sonic 2 et 3, de débloquent le septième Special Stage (et donc de récupérer la septième Chaos Emerald pour vous transformer en Super Sonic / Tails / Knuckles), ou d'activer ou désactiver le "Spike Bug".

DEBUG MODE

Pour le Debug mode, rendez-vous au menu Level Select, puis dans Sound Test, jouez les pistes 01, 09, 09, 01, 06, 00, 06, 02, 03 (23 juin 1991, date de sortie du Sonic originel), puis lancez-vous dans un niveau, pour activer le Debug Mode, touchez le HUD en haut à gauche de l'écran (Score / Time / Rings) puis utilisez les boutons + et - qui s'affichent afin de faire défiler les éléments, et le bouton saut pour les disposer.

BONUS CACHÉS

Pour débiter une partie avec toutes les Chaos Emeralds, rendez-vous au Level Select, et jouez les pistes 04, 01, 02, 06.

PASSER EN VERSION JAPONAISE ET RENOMMER TAILS EN MILES

Afin de voir les crédits cachés en japonais à la place de l'écran Sonic Team Presents et afin de redonner à Tails son prénom Miles (qui remplacera toutes les occurrences du nom Tails dans le jeu), touchez les lettres du logo SEGA dans cet ordre : A, G, E, S.

PERMETTRE À TAILS DE TRANSPORTER SONIC

Au cours d'une partie avec Sonic & Tails, maintenez Haut, et appuyez deux fois sur le bouton de saut pour faire voler Tails, Accrochez-vous ensuite à lui avec Sonic pour vous faire transporter et atteindre des lieux auparavant inaccessibles."

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](#)[!\[\]\(e78f798d4ea5c530c9db49e7d26e6b95_img.jpg\) 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.

SOLUTION DE LA MISSION FINALE : REVANCHE

En quête de vengeance, Sam Fisher se retrouve à Washington pour mener à bien sa dernière mission qui consiste à retrouver Sarah, sa fille, tuer le responsable d'un attentat et sauver la présidente.

Pour cela, commencez par avancer à couvert jusqu'aux deux ennemis et abattez-les. Ouvrez la porte et entrez dans la maison blanche. A votre droite se trouve un tableau. Approchez-vous et ouvrez la trappe secrète où se cache un fusil à pompe. Revenez sur vos pas et ouvrez la porte. Abattez les deux ennemis et ouvrez la porte suivante. Tuez ensuite les deux ennemis assis avec le Mark and execute. Avancez et ouvrez la porte sur votre gauche. Attendez que l'ennemi soit passé pour l'exécuter alors qu'il a le dos tourné. Avancez au bout du couloir. Dans cette nouvelle pièce, allez vous couvrir à l'aide du pilier à gauche et abattez tous les ennemis.

Rendez-vous près des flammes. Tirez sur l'extincteur et attendez que les flammes soient éteintes avant de monter aux escaliers. Une fois en haut, évitez les rayons laser. Dans la salle suivante se trouvent trois ennemis. Commencez par éteindre la lumière qu'émet le projecteur afin de les contourner et vous exfiltrer par la fenêtre.

Un ennemi vous repérera alors dans le jardin. Longez le mur en étant accroché et en vous dépêchant afin de ne pas subir les balles que l'ennemi vous infligera. Dirigez-vous vers la fenêtre suivante. Agrippez ensuite l'ennemi afin de le jeter par delà la fenêtre et rentrez ensuite dans le bâtiment. Abattez l'ennemi devant vous.

Allez au bout de la pièce et entrez sur votre gauche. Mettez-vous vite à couvert afin d'abattre tous les ennemis. Ceci fait, un autre ennemi entrera dans la pièce. Après l'avoir éliminé, ramassez les munitions présentes et passez à la salle suivante. Utilisez le miroir convexe en dessous de la porte. Ouvrez et saisissez l'ennemi juste devant vous afin d'en faire un bouclier humain. Éliminez les deux ennemis présents. Quatre ennemis débarqueront alors. Profitez du mark and execute pour provoquer leur mort. Enfin, un groupe de trois/quatre terroristes rentreront encore dans cette même pièce.

Utilisez alors soit vos grenades, soit le mark and execute. Après la cinématique dans laquelle Grim vous demande de vous hâter, dirigez-vous vers l'hélicoptère accidenté qui se trouve encore dans cette grande pièce. Utilisez vos lunettes thermiques afin de repérer un composant dangereux de l'hélico qui peut exploser à n'importe quel moment. Il sera mis en évidence. Tirez dessus et empruntez la voie désormais dégagée.

Abattez l'ennemi se couvrant d'un bouclier et le terroriste voisin. Avancez dans l'interstice en évitant le rayon laser. Abattez l'ennemi qui se présente à vous. Allez à gauche, appuyez sur le bouton pour appeler l'ascenseur. Visiblement, il y a du mouvement. Allez dans l'angle de la pièce à gauche et restez à l'abri. Laissez passer les quatre terroristes ou abattez-les en visant l'extincteur. Montez à bord de la cabine. Quelques petites secondes plus tard, les portes de l'ascenseur s'ouvriront. Exécutez l'ennemi passant devant vous. Dirigez-vous à gauche. Abattez le terroriste et celui se couvrant d'un bouclier.

Avancez, suivez les dédales du couloir pour enfin arriver à l'une des pièces finales du jeu. Visez la caméra et tirez, ce qui provoquera la mise en place de détecteurs infrarouges semblables à des rayons laser qui grilleront tous les

ennemis. Avancez alors en même temps que les laser, qui disparaîtront au fil des mètres parcourus. Il vous reste à suivre le couloir suivant et à abattre les ennemis restants jusqu'au couloir final. Grim vous alertera une fois arrivé dans ce couloir. Avancez jusqu'au bout et rentrez dans l'insertion à droite, qui n'est autre que le bureau ovale.

Vous voilà donc face à la cinématique finale où Fisher devra abattre le nouveau directeur de Echelon 3 : Tom reed , sauver la présidente des membres de Black Arrow et retrouver sa fille, présumée morte au début de l'aventure par Vic, un vieil ami de Sam. Vous avez terminé Splinter Cell Conviction sur iphone, félicitations !

[+ 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.

TROUVER L'ÉTOILE SECRÈTE DU NIVEAU 21

Celle-ci se trouve tout en bas de l'écran, au centre, à contre-courant. Elle n'est pas facile à avoir, alors il est conseillé d'utiliser un Squids qui possède le bonus de rapidité.

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 : Tiny Death Star

© Disney Mobile / NimbleBit 2013

+ D'INFOS

FORUM

+ LES SCÈNES

Marchandise de Watoo

Mecha droïde, Gungan

Compacteur d'ordures

Luke, Han Solo, Leïa (rebelle), Chewbacca

Rayon tracteur

Obi-Wan kenobi

Tunnel superlaser

Artilleur impériale

Glaces de hoth

Luke (hoth)

Sas Blindés

Obi-Wan Kenobi, Dark Vador

Entraînements à distance

Luke, Obi-Wan Kenobi

Nourriture ithorienne

Ithorien

Interrogatoire

Leïa (rebelle), droïde interrogatoire

Salle de réunion impériale

Dark Vador, Officier impériale Musée impériale : Wicket (pas les autres ewoks)

Salon d'holochess

Chewbacca, IG-88, Leïa (rebelle)

Cinéplex Holonet

Chadra-Fan

Pont rétractable

Luke, Leïa (rebelle)

Boutique de droïdes

Jawa, Greedo, R5-D4, FX-7

Laboratoire de droïde

Leïa (rebelle), C3-PO

Niveau de détention

Han Solo, Luke, Leïa (rebelle)

Méditation de vador

Dark Vador

Appts de Dagobah

Yoda, Luke

Communications

Chewbacca, Han Solo, Luke

Spa de la citée des nuages

Han Solo, Boba Fett

La Cantina

Han Solo, Greedo

Appts de Tatooine

C-3PO, pillard tusken

Chasseurs de primes

Gand, Boba Fett, Dark Vador

Panna Pharmacie

Boba Fett (édition spéciale)

Aquarium Mon Cala

Mon calamarien (pas Ackbar)

Café Mos Espa

Gungan

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).

AVOIR LE BONUS QUOTIDIEN À L'INFINI

Pour avoir le bonus du jour à l'infini, rendez-vous dans les paramètres "Date et Heure" de votre portable et changez la date par celle du lendemain.

Exemple : Le 5 Février, mettez la date au 6 Février.

En retournant dans le jeu, vous recevrez un bonus !

+ D'INFOS

FORUM

🏆 RÉCOMPENSES

Novice Runer > 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.

Temple Run 2

© Imangi Studios 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

PASSER LES FALAISES

Les falaises, quand il faut passer sur le côté droit ou sur le côté gauche, sont un endroit assez délicat. Il est plus facile pour éviter la chute de sauter dès que vous les voyez, vous aurez ainsi le temps de vous mettre du bon côté le temps du saut ! Vous devriez pouvoir éviter le gouffre en toute sécurité si vous procédez de cette manière.

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 \$

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Pour démarrer l'aventure, rien ne vaut un petit niveau d'entraînement afin de découvrir les mécanismes du jeu. Mais avant de descendre dans la caverne, il faut constituer une équipe de trois membres parmi les 7 disponibles. Tous sont différents mais équivalents, selon l'équipe choisie, les niveaux rencontrés varieront, d'où l'intérêt de refaire plusieurs fois l'aventure. Pour commencer, allez donc vers la droite pour ramasser le pied-de-biche et détruisez ainsi la palissade sur la gauche.

Continuez de descendre jusqu'à ce qu'une plateforme soit trop haute pour être franchie : tirez alors la caisse non loin pour sauter dessus et passer l'obstacle. Faites de même pour les trois personnages que vous avez choisi afin que la plateforme se brise et que vous fassiez une longue chute amortie par l'eau. Une fois au fond, allez vers la droite pour parler à l'employé de la boutique de souvenirs.

Harcelez-le jusqu'à ce qu'il vous donne la clé de la porte des employés qui se situe sur la gauche de l'autre côté de l'eau. Descendez alors jusqu'à ce qu'une grille vous barre la route : avec deux personnages maintenez les leviers activés puis le troisième pourra sauter de l'autre côté de la fosse pour définitivement relever la grille. Continuez ensuite vers la gauche et montez sur les plateformes pour atteindre le vieux puits et casser sa manivelle avec le pied-de-biche.

Servez-vous en sur le puits de l'entrée afin de récupérer le seau et remontez avec vers l'autre puits. Un peu plus à gauche, posez le seau sur la boîte à fusibles afin de pouvoir la récupérer sans risque d'électrocution puis ramenez-la près des distributeurs pour de pouvoir prendre une saucisse dans celui de gauche. Déposez cette dernière sur la pique de la fosse près du dragon et repartez chercher la boîte à fusibles.

Reposez la boîte à fusibles dans son emplacement du haut, puis avec un autre personnage, faites sonner la cloche. Immédiatement après, revenez sur celui qui est en haut et activez le levier afin de piéger le dragon et vous pourrez passer de l'autre côté de la fosse. Suivez le parcours qui est assez linéaire puis descendez à l'échelle et prenez un bâton de dynamite en bas. Remontez et allumez la mèche à la torche non loin puis déposez l'explosif près des rochers pour libérer le passage à grands coups de TNT.

Sur cette route, il faudra trouver et faire porter un objet à chaque héros : le prix d'interprétation, le crâne orné et plus loin, en haut d'une échelle après une porte à plaque de pression, la guitare maudite. Prenez l'ascenseur et ramenez tout ça à l'employé de l'entrée de la caverne pour qu'il vous laisse enfin entrer dedans. Avant de commencer réellement l'aventure, une dernière énigme se présente : il faut d'abord placer un personnage sur la première corde puis avec un second sauter en face puis descendre. Ne restera plus qu'à placer la caisse à la réception afin que tout le monde puis descendre du rocher sans heurts.

Château (chevalier)

Cette zone spécifique ne sera rencontrée que si vous avez le valeureux chevalier dans votre escouade ! Utilisez son pouvoir personnel d'invincibilité pour passer à travers les flammes et allez rencontrer le roi sur la gauche. Il vous faudra ensuite voir la princesse en grimpant à côté de sa tour : elle vous donne la mission de voler l'or du dragon. Redescendez et allez vers la droite pour monter dans la tour et démarrer la stratégie pour récupérer la clé.

La première chose à faire est d'emmener le chevalier et un autre personnage dans la partie en haut à droite de la tour : placez le chevalier dans l'ascenseur et actionnez son invincibilité, puis avec l'autre personnage, faites-le redescendre

au niveau 3. Avec le troisième personnage, faufilez-vous derrière le garde dont l'attention est détournée et grimpez à l'échelle pour prendre la clé du dragon. Descendez après par le conduit tout à droite et utilisez le précieux sésame pour ouvrir la porte.

Faites maintenant redescendre le chevalier car là aussi il va devoir apporter sa pierre à l'édifice : passez par la galerie sous le dragon pour le contourner et utilisez le pouvoir d'invincibilité pour qu'il vous attaque en vain tandis qu'avec un autre personnage vous pourrez subtiliser son or à la bête. Remontez dans la tour de la princesse avec l'objet, sa chambre se situe tout en haut à gauche mais comme vous pourrez le constater sur le chemin, le scénario ne s'est pas déroulé totalement comme prévu.

Pas grave, vous obtenez tout de même l'amulette et devrez faire tout le chemin en sens inverse pour revoir le roi qui sera visiblement satisfait de votre prestation. Malheureusement il vous demande de sortir Excalibur de son socle et ce n'est pas franchement dans vos cordes, cependant avec l'aide d'un ami tout peut s'arranger. Avec un autre personnage, prenez donc un bâton de dynamite dans les caisses de la tour puis suivez le chemin de gauche mais prenez la direction marquée de quatre crânes. Vous trouverez là une torche pour allumer la mèche et un promontoire pour y déposer la dynamite. L'épée sortira ainsi d'elle-même mais il sera surtout temps de vous en aller avant que le monarque ne découvre le triste sort de sa fille.

Fête foraine (fermier)

Ce niveau-ci est un peu plus ouvert que le précédent mais n'est accessible que si vous avez choisi le fermier en début de descente. Pour y accéder, plongez sous l'eau et nagez jusqu'à la sortie en reprenant votre souffle de temps à autre avec la capacité spéciale du personnage. De l'autre côté, utilisez une dynamite pour ouvrir le passage à vos congénères. Suivez ensuite le chemin pour découvrir votre mission : remporter des tickets dans la fête foraine pour acheter l'ours en peluche à offrir à l'élue de votre cœur. Un premier se trouve tout simplement en le volant à un enfant près de la machine à cadeaux.

Pour les quatre suivants c'est un peu plus compliqué (et tant mieux), tout d'abord explorez un peu pour repérer les différents éléments du niveau. En haut, ramassez les haltères et redescendez pour voir le magicien. Il la fera disparaître mais vous pourrez quand même la prendre comme n'importe quel autre objet. Cela vous permettra de tromper le PNJ qui devine le poids des gens (drôle d'attraction) et de remporter un ticket.

Pour obtenir un troisième ticket, atteignez le groupe électrogène avec un personnage et utilisez un autre pour grimper sur la grande roue. Vous pourrez ainsi atteindre une plateforme très haute puis prendre le fusible dès que votre complice aura éteint le groupe électrogène. Revenez après vers le poteau à côté des danseurs exotiques et remettez le courant en ayant coupé à nouveau le groupe électrogène avant. Les groupies juste en-dessous dégageront alors le passage et vous pourrez prendre la masse. Celle-ci s'utilise sur le jeu du bas et vous permettra de repartir avec un ticket de plus.

En route pour un quatrième ticket maintenant, reprenez la batterie et alimentez avec le stand de Xavetar qui vous fera alors la prédiction de la prochaine couleur qui tombera à la roue ! Plus qu'à aller la sélectionner, faire tourner et attendre d'empocher le ticket. Enfin, un dernier ticket se gagne très facilement en se laissant juste " avoir " au jeu du canard : pendant qu'un personnage se tient sur la planche, un autre doit taper la cible

A ce stade, vous devriez pouvoir prendre le nounours dans la machine et l'offrir à votre dulcinée ... qui n'en fera rien ! Rebroussez alors chemin en direction du canard et plongez sous l'eau avec le fermier muni de la clé à molette pour suivre le conduit et atteindre la valve. Coupez l'eau afin que les pompiers ne puissent pas intervenir par la suite ... A la surface, volez encore un ticket au petit pour acheter le briquet qui a pris la place de l'ours dans la machine et brûlez tout dans un feu de joie !

Mine

Un niveau commun à tous, pour changer mais ce n'est pas forcément une très bonne nouvelle dans la mesure où c'est probablement le niveau le moins intéressant du jeu du fait de ses nombreux allers retours. Après la délicate rencontre avec le mineur, prenez le seau et remontez jusqu'au niveau de la flaque pour le remplir d'eau. Redescendez après pour attraper à la volée une dynamite avec : celle-ci s'éteindra et pourra donc être transportée puis rallumée près des rochers. Dans la première salle ainsi débloquée, il suffira simplement qu'un personnage tienne le chariot sous la pince

pendant qu'un autre active le levier et charge l'or à l'intérieur.

Redescendez et remontez pour faire exploser le deuxième groupe de rochers : il s'agit de faire traverser le chariot en tenant compte des élévateurs et vous aurez besoin pour cela des trois personnages. La première chose à faire est de placer un personnage sur la plateforme de droite pendant qu'un autre tire le chariot jusqu'au milieu, puis déplacer son personnage sur l'autre plateforme afin que la cargaison soit déposée sur l'élévateur de gauche. Ensuite, il ne restera plus qu'à placer deux équipiers sur la plateforme de droite pendant que le troisième pousse le chariot vers la sortie.

Pour la troisième énigme, c'est encore plus fourbe puisqu'en plus de la technique avec le seau, vous devrez remonter la pelle jusqu'en haut et sauter dans le chariot en la tenant à la main. Faites-vous alors pousser par un de vos partenaires et switchez rapidement sur l'heureux élu pour le tour de montagnes russes : il faut être réactif et cliquer sur l'aiguillage pour réussir à mener le troisième chariot à bon port. Une fois en bas, il ne vous restera plus qu'à vous mettre à trois sur la fébrile passerelle pour que celle-ci ne s'effondre et vous mène à la suite du périple.

Pyramide (aventurière)

Au tour de l'alter ego féminin d'Indiana Jones d'avoir son heure de gloire et de pouvoir se servir de son fouet pour franchir la fosse à piques. La première chose à faire sera de contourner entièrement l'édifice, autrement dit pour un jeu en 2D, monter au sommet et redescendre de l'autre côté. Ensuite, il faut descendre récupérer l'Ankh et le déposer dans le " recoin " située plus haut afin d'ouvrir la porte. Prenez dès à présent l'aventurière pour ce rôle et tenez-vous sur la plaque de pression " lapin " afin d'ouvrir un passage plus bas. Avec les deux autres personnages, engouffrez-vous dans ce trou pour pouvoir résoudre les énigmes à venir.

Ce n'était pas très dur à voir mais les interrupteurs dans la salle des deux alliés de l'aventurière vont lui débloquent le passage : d'abord la première porte avec le bleu et le vert, puis le violet seul pour que le support du fouet sorte et après le orange seul pour que la fréquence d'apparition des piques se réduise. Suivez la lancée en restant dans cette logique des symboles : vert seul puis bleu seul, violet et orange, pour enfin ouvrir la porte avec le vert et le orange. Poussez maintenant le sarcophage à l'étage inférieur puis tirez-le vers la gauche jusqu'à la plateforme mobile.

La partie qui suit n'est pas très difficile mais demande un peu de concentration pour être bien réalisée : il s'agit de faire descendre le sarcophage tout en bas d'un seul coup sans qu'il soit interrompu. Après quelques tentatives vous réussirez à placer l'enchaînement suivant en alternant les personnages : bouton de départ, interrupteur violet puis second bouton et dès que le sarcophage sera en-dessous, interrupteur bleu pour pouvoir atteindre le troisième bouton.

Le niveau n'est pas terminé mais le plus dur est déjà derrière vous, après une première fourberie (une habitude dans ce jeu), vous tomberez dans un nouveau piège. Il s'agira ici de simplement combiner trois symboles en plaçant les personnages aux bons endroits. Quand les trois groupes seront faits (les lanternes vertes confirment votre progression), il suffira de libérer les deux coéquipiers de l'aventurière pour qu'ils fassent tomber un bloc. Positionnez ce bloc sur l'interrupteur pour laisser l'échelle aussi longtemps que nécessaire pour la remontée vers la sortie de cette dangereuse pyramide.

Manoir (jumeaux)

Toujours dans l'humour noir, voici la partie des jumeaux qui est particulièrement glauque. Commencez par aller récupérer le parapluie non loin du père de la famille et tirez la trappe du grenier avec pour pouvoir y monter. Tout à droite, récupérez la boîte à fusibles et redescendez à l'étage juste en dessous pour la déposer et activer ainsi le monte-charge. Allez dans la cuisine pour prendre le marteau et servez-vous en pour réparer la planche branlante du grenier.

A présent, poussez la caisse qui ne rencontrera plus d'obstacles et faites-la traverser littéralement la maison pour l'emmener jusque dans la cuisine. Avec le monte-charge et en utilisant la capacité spéciale des enfants, montez au second étage pour prendre le pot de chambre. Redescendez en direction de la cuisine mais prenez l'échelle pour aller remplir d'eau le pot dans le lavabo de la salle de bain. Positionnez ensuite la caisse devant le monte-charge puis faites la monter au troisième étage et allez-y également.

Grâce à celle-ci vous pourrez sortir par la fenêtre et grimper sur le toit en vous accrochant aux cordes. Versez l'eau du pot dans la cheminée pour pouvoir descendre par le conduit et récupérez la clé passe-partout. Allez ainsi dans la cave où vous trouverez la nourriture pour chien : versez-la dans l'écuelle près de la porte de la cuisine et l'animal appliquera

aussitôt.

Prenez à présent un autre équipier et descendez d'abord dans la fosse pour récupérer un os puis encore plus bas jusque dans les égouts. Tournez la vanne afin que les jumeaux puissent accéder à la mort aux rats. Ensuite, faites en sorte que le chien aboie en agitant l'os près de lui avec le complice extérieur tandis que les jumeaux profitent de l'inattention de leur mère pour verser la mort aux rats dans la soupe. Le dîner est servi, allez-vous laver les mains et profitez du spectacle de fin de niveau !

Musée (voyageuse temporelle)

Quelques voyages temporels ça vous tente ? Alors suivez le guide ! Après être passé à travers les stalactites grâce au pouvoir de la voyageuse, grimpez à l'échelle pour aller trouver la boîte à fusibles et poussez le rocher pour bloquer l'écoulement du liquide. Redescendez et remettez le courant en déposant la boîte à fusibles puis remontez juste au-dessus de celle-ci pour prendre place dans la machine à voyager dans le temps.

Dans le musée à proprement parler (futur), vous devez descendre tout en bas afin d'utiliser la machine pour empester le dinosaure. Revenez après à la machine à voyager dans le temps pour aller au temps de la préhistoire. Grimpez à la première échelle et déplacez à nouveau le bloc vers l'écoulement de liquide : dans le présent les stalactites auront disparu. Vous pouvez ainsi vous faire rejoindre par un compère dans la préhistoire : allez vite tout en bas avec la voyageuse temporelle pour attirer le dinosaure qui sera fou de votre odeur (si elle s'estompe en cours de route, remettez une couche en allant à la machine du musée). Plus qu'à sélectionner un autre personnage qui du haut poussera un rocher sur la tête du reptile.

Toujours dans l'idée de liens de cause à effet temporels, allez pousser le rocher qui bloque un écoulement d'eau vers la droite du niveau préhistorique puis maintenez la position. Avec un autre personnage, allez au même endroit mais dans le présent pour vous servir du puits qui vient d'apparaître et enfin dans le futur, vous pourrez avec le dernier héros ramasser un seau. Utilisez-le en bas de cette espace-temps pour ramasser un peu de pétrole dans une flaque au sol.

Toujours dans le futur, remontez jusqu'à l'ancestral moteur et versez-y le pétrole. L'ascenseur sera fonctionnel et vous pourrez vous en servir pour emporter une roue jusqu'à la machine à voyager dans le temps. Voyagez avec jusqu'à la préhistoire puis poussez-la jusqu'à ce que l'homme des cavernes s'y intéresse. Tuez-le alors de la même manière qu'avec le dinosaure, c'est-à-dire en lui faisant tomber un rocher sur la tête. Toute sa lignée s'éteindra avec lui, ainsi dans le futur il n'y aura plus aucun gardien pour vous empêcher de voler la clé et de sortir de ce niveau.

Zoo

Voici un autre niveau commun du jeu, un endroit qui dès le début s'avèrera très inquiétant avec la disparition d'un de vos personnages. Dans un premier temps, descendez au niveau du campement et attendez que la chasseuse ait fini son discours pour lui prendre son magnétophone. Redescendez et passez de l'autre côté du monstre. Grimpez à l'échelle et faites tomber la caisse de tout en haut pour pouvoir accéder aux plateformes surélevées sur la gauche. Vous trouverez à cet endroit un robot mort dont vous pourrez extraire la batterie pour la placer dans le magnéto.

Il va maintenant falloir charger cette batterie et cela se fait au début du niveau : pour se faire, vos deux compagnons devront actionner les leviers pour débloquent le passage souterrain. Allez tout en haut à gauche dans la fosse aux anguilles et attendez la décharge électrique (cela ne vous blesse pas). Redescendez et placez le magnétophone juste à droite du monstre puis faites-vous attraper : dans l'opération, les cris du monstre auront été enregistrés ce qui vous sera utile par la suite.

Faites le tour comme précédemment (par le bas) et reprenez l'appareil puis déposez-le non loin de la chasseuse. Celle-ci sera alertée par les cris et courra à la recherche du monstre (visiblement elle n'est pas assez maligne pour repérer le magnétophone). Cela vous permettra de voler une saucisse dans le distributeur et d'attirer le monstre avec jusqu'au pont fragile (n'avancez ni trop vite ni trop lentement pour réussir). Sautez dans le passage créé par l'effondrement du pont pour passer à la suite de l'aventure.

Silo à missile (scientifique)

On ne s'étonne même plus de tout ce qui peut se trouver dans cette caverne : l'environnement propre à la scientifique

est un silo à missiles qui est accessible en utilisant la capacité spéciale du personnage sur la console. Cependant vous constaterez qu'au bout du couloir il n'y a rien d'autre qu'un distributeur : utilisez votre capacité spéciale dessus et cela ouvrira la voie au lieu de vous donner une boisson. En bas, il suffit de déplacer le fusible jusqu'à la boîte près de l'ascenseur pour le mettre en marche.

En haut, allez interagir avec la console puis reprenez l'ascenseur pour constater que la mise en feu de l'ogive nucléaire a été enclenchée. Il va falloir récupérer dans un premier temps trois clés de lancement et la première est détenue par le scientifique juste derrière la porte. Pour l'atteindre, il faut attendre le bon moment pour se précipiter sur le panneau de contrôle et inverser le rayon. A sa mort, interagissez avec la console qu'il manipulait pour actionner un nouvel élévateur.

Pour récupérer la deuxième clé, enfoncez-vous dans le complexe grâce à cet ascenseur et récupérez le panneau " sol glissant ". Remontez un peu vers l'endroit où un scientifique s'occupe d'un missile puis posez le panneau et touchez à la console. Le scientifique va se précipiter pour vous en empêcher mais, par effet placebo, va glisser et se fracasser le crâne, vous permettant ainsi de lui voler sa clé de lancement.

La troisième demande un peu plus de préparation : commencez par descendre dans le réfectoire et regardez le menu du jour, puis consultez le tableau d'affichage de la salle de repos pour déduire du menu le jour de la semaine. Remontez après jusqu'au panneau de sécurité puis retenez le code associé à ce jour (il est aléatoire donc vous en aurez un différent à chaque partie). Entrez ce code dans la sorte de laboratoire afin d'ouvrir la grille et récupérer le gaz incapacitant. Quand vous l'aurez, positionnez-vous à côté du conduit d'aération proche de la salle de repos puis avec un autre personnage allez tout en haut à gauche du niveau. Avec ce dernier, faites basculer l'interrupteur de la ventilation pour inverser son sens puis avec l'autre, jetez le gaz au sol pour qu'il passe dans le conduit et aille éliminer le garde.

Prenez-lui sa clé et allez la mettre au bon endroit pour passer à l'étape suivante. Il s'agit maintenant de s'occuper du " système de guidance " qui n'est autre qu'un chimpanzé ! Prenez donc les bananes dans la corbeille de fruits du réfectoire et attirez-le ainsi jusqu'à sa capsule un peu plus bas à gauche. Faites alors décoller la fusée en activant simultanément les trois clés puis vous pourrez redescendre et sortir du niveau.

Monastère (moine)

Avant de pénétrer dans l'île, il faut trouver le repos de l'âme et devenir maître à la place du maître. Le pouvoir du moine est de déplacer les objets par la pensée et c'est en provoquant un éboulement que vous pourrez grimper au sommet de la montagne. Là, vous devez réveiller le maître en utilisant votre pouvoir sur les carillons puis refaire de même pour attraper au vol la plume. Redescendez alors tout en bas pour placer les trois personnages (et la plume) sur le pont rouge pour le faire s'écrouler.

A présent, un autre test de " zenitude " consistera à traverser une pièce avec de fébriles fleurs de lotus : il suffit de marcher tout doucement en tournant le dos dès qu'il y a du vent puis au bout de fermer la fenêtre par la pensée pour avoir le temps de déposer les fleurs. En haut, il s'agira d'une énigme fort classique mais pas très intuitive : remplissez d'abord la grande jarre et versez son contenu dans la petite. Videz la petite dans l'évacuation puis versez à nouveau le contenu de la grande dans la petite (qui contient à ce stade 3 gallons). Plus qu'à remplir à nouveau la grande d'eau et à verser son contenu dans la petite pour qu'il reste dedans exactement 6 gallons dans la grande.

L'épreuve suivante est encore plus simple puisqu'après avoir placé les personnages sur les trois tapis, il suffit de rester sagement dessus et d'ignorer les objets sur les côtés, sans quoi vous n'atteindrez jamais le haut. Au sommet justement, méditez sur la statue pour que la caméra recule, vous laissant ainsi la possibilité d'utiliser la télékinésie sur le boulon de soutien. A droite, utilisez également votre pouvoir pour dégager le passage. Plus qu'à retourner voir le maître des sages et à le réveiller comme tout à l'heure pour prendre sa place et pouvoir ouvrir le portail du maître.

Ile déserte

Et voici le dernier niveau de l'aventure, pour l'atteindre il suffit de prendre le bateau avec vos trois personnages. En réalité l'île n'est pas vraiment déserte puisqu'un ermite y vit mais qu'importe, le but est de faire passer le bateau de l'autre côté pour poursuivre le chemin. Tout d'abord, montez vers la cabane du vieillard et ramassez sur le chemin un tuyau droit. Utilisez-le comme raccord dans la partie souterraine de l'île, pour y accéder vous devrez tirer une caisse depuis la plage de droite.

Le tuyau en croix à présent, se situe sur la plateforme surélevée de la cabane de l'ermite. Revenez ensuite dans les souterrains et enfoncez-vous vers la gauche : l'emplacement à combler est à droite de la corde suivant directement la plateforme en bois. Juste au-dessus de cet endroit, vous verrez le tuyau coudé qui est à replacer-lui tout à gauche de la caverne après quelques sauts de plateformes. Après avoir remplacé ce troisième tuyau, redescendez et activez plusieurs fois la valve pour verser de l'eau à cet endroit.

Vous pouvez à présent pousser le bateau jusqu'à ce que vous atteigniez une sorte de réservoir. Pour franchir ce passage, plusieurs étapes intermédiaires seront nécessaires : tout d'abord allez en-dessous de cette zone à l'endroit du drapeau pirate. Grâce aux deux autres personnages, activez les drapeaux-leviers de la surface de l'île pour que la grille s'ouvre. Tirez alors les barils et espacez-les un peu vers la droite du groupe de rochers (voir l'image ci-dessous). Prenez alors celui de droite et tirez-le en direction de la lave : la mèche va s'embraser et vous n'aurez plus qu'à le repousser et le laisser glisser sur la pente.

Refaites le tour pour rejoindre le bateau et actionnez le levier pour ouvrir la vanne. Poussez l'embarcation jusqu'à la montgolfière improvisée et avec un autre personnage, tournez la valve : le bateau sort de terre. En haut, faites pousser encore le navire pour qu'il rejoigne enfin l'autre côté de l'île. Ce n'est pas encore fini pour autant puisque l'ermite ne veut pas quitter le bateau et vous devrez donc trouver un moyen de le faire sortir.

Pour ce faire, prenez la boîte de cracker et allez vers le versant gauche de l'île. Avec un autre personnage, descendez sous terre pour prendre un fémur du squelette de pirate, là où vous aviez eu les barils de poudre. Avec les crackers, attirez le perroquet sur votre épaule puis faites aboyer le chien grâce à l'os et le perroquet se mettra à aboyer aussi ! Plus qu'à aller près du bateau avec pour que l'ermite se rende compte qu'il a oublié son chien ce qui vous laissera le temps de partir avec les 3 personnages dans le bateau. L'aventure The Cave se termine ainsi, ou presque puisqu'il reste une portion linéaire d'aventure rien que pour le plaisir des yeux et les besoins scénaristiques.

The 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 House of the Dead : Overkill - The Lost Reels

© Sega / Magic Pockets 2013

+ D'INFOS

FORUM

LISTE DES BONUS DU JEU

Dans le jeu, vous serez confronté à de nombreux zombies dans des endroits variés tels qu'un casino, un hôpital et un bar chaud. Dans chaque niveau, outre un passage secret, se cachent plusieurs bonus, les voici !

-Boîte rouge et croix blanche : Régénère votre santé au maximum (de 6 points ou 8 selon vos achats)

-Boîte verte : Vous offre une grenade

-Boîte blanche : Vous offre des points Kash (argent du jeu) supplémentaires

-Bonus orange (atome) : Déclenche un effet de ralenti, à l'instar du bullet time, vous permettant d'abattre les zombies avec plus de précision

L'argent Kash vous permet d'acheter des bonus rendant vos armes plus performantes, augmente la cadence de tir et de santé d'autres bonus rendant hommage à l'ère 8bits .

COMMENT ABATTRE LES BOSS

Voici un petit tuto pour venir à bout des boss. Cette astuce a été écrite lorsque le jeu était en version 1.0, il se peut que du contenu exclusif avec des boss supplémentaires soit sorti depuis.

Jasper (Papa's Palace of pain)

Ce boss utilise la télékinésie pour vous attaquer. Lorsqu'il est au centre de la pièce, attendez qu'il réunisse tous les meubles et objets présents. Lorsque ce dernier vous lance ces objets, choisissez l'arme qui possède la meilleure cadence de tir. Tirez sur ces objets avant qu'ils ne vous atteignent. Une fois la barre "Attaque du boss" vidée, celui-ci va commencer à perdre de la vie. Lorsqu'il se trouve aux angles de la pièce, tirez sur les trois objets qu'il vous lance. Si vous avez réussi, il reviendra au centre de la pièce. Recommencez l'opération plusieurs fois pour en venir à bout.

Screamer (Ballistic Trauma)

Ce boss utilise la téléportation. Une fois qu'il apparaît, tirez-lui dessus. Le screamer se téléportera. Continuez jusqu'à ce que sa barre d'attaque soit vidée. Le boss apparaîtra au centre de la pièce et quelques mutants sortiront de l'eau. Abattez les mutants et continuez à tirer sur le boss. Il se téléportera encore et des mutants sortiront de l'eau. Il suffit de répéter l'opération pour venir à bout du screamer.

Sindy (Naked Terror)

Sindy est trop lourde pour pouvoir se déplacer. Elle invoquera des mutants. Vous devez donc tous les abattre. Ceci fait, un second groupe de mutants apparaîtra. Commencez à tirer jusqu'à ce que Sindy les abatte et vous lance des objets. Tirez dessus pour qu'elle invoque à nouveau des mutants. Vous savez maintenant comment en venir à bout. Recommencez l'opération jusqu'à la fin.

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 Lapins Crétins : Big Bang

© Ubisoft 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DÉBLOQUER LES CHAPEAUX CACHÉS

Pour avoir accès aux 5 chapeaux cachés du jeu il suffit de vous rendre dans la boutique des chapeaux et d'appuyer 10 fois sur le lapin.

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'Ile des singes et demandez-lui de vous parler des accessoires. Répondez par la négative après chaque phrase de votre interlocuteur pour lui faire comprendre qu'aucun accessoire ne vous intéresse. A la fin de la discussion, faites-lui ensuite une proposition en

partant de la plus petite somme jusqu'à atteindre les 5000. Ensuite, faites semblant de partir puis dites-lui qu'il a raison et que vous devriez trouver un arrangement. Rejoignez ensuite le dock du village.

Deuxième partie : Le voyage

Vous êtes maintenant dans la cabine du capitaine, ramassez le porte-plume et le pot d'encre, juste derrière vous, sur le bureau. Ensuite, ouvrez le tiroir du même bureau et regardez à l'intérieur pour récupérer un livre.

Dirigez-vous maintenant vers l'extérieur et parlez à votre équipage. D'abord, ils refuseront de vous aider. Escaladez donc les filets et prenez le drapeau de pirate (vous en aurez besoin pour la suite) et redescendez. Puis, descendez les marches et franchissez la porte. Ouvrez le placard, prenez un paquet de céréales et ouvrez-le pour saisir une clé dans le paquet cadeau. Prenez ensuite la casserole qui se trouve juste à votre gauche pour vous en servir comme casque (comme dans la partie du cirque). Revenez maintenant à la pièce précédente et descendez. Allez au fond et récupérez la corde (qui va servir de mèche, plus tard) puis prenez de la poudre à canon dans le baril (celui sur lequel se trouve l'inscription XXX). Ensuite ouvrez le coffre qui est au fond, à droite, et récupérez le vin.

Remontez maintenant vers votre cabine et utilisez la clé pour déverrouiller l'armoire. Récupérez donc, ce qu'elle contient (un papier) et lisez son contenu. Ouvrez ensuite le coffre qui est en face de l'armoire et récupérez les bâtons de cannelle.

Revenez maintenant à la cuisine et suivez la recette indiquée sur le papier. Appuyez sur H à chaque fois pour savoir quel élément de votre inventaire vous devez mettre dans la marmite. Une fois tous les ingrédients dans la marmite, vous allez vous évanouir à cause du gaz dégagé par la solution.

Votre bateau atteint les côtes de l'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 crane qui est au milieu de la hutte. Choisissez l'action " utiliser " sur la planche sur laquelle est posé le

crâne pour sortir de la hutte. Quittez le village des cannibales et dirigez-vous vers la plage. Repérez le singe qui se déplace à proximité et donnez-lui les cinq bananes que vous possédez pour qu'il vous suive.

Allez à la clairière (Est de la carte) et approchez-vous du siège. Regardez les deux totems (ceux aux nez pointus) et tirez le nez du premier totem. Le signe viendra alors imiter votre geste ce qui provoquera l'apparition d'un passage secret à travers le siège. Prenez ce passage et récupérez l'icône de pacotille avant de vous diriger vers le village des cannibales (au nord de la carte par rapport à votre position actuelle). Donnez-leur l'idole comme cadeau puis entrez dans la hutte dans laquelle vous vous étiez fait enfermer et 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 goûtant 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 Méléé.

Quatrième partie : Guybrush est le boss

Vous voilà de retour sur l'île de Méléé. 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. Asséner 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.

The Walking Dead : Saison 2 : Episode 1 - All That Remains

© Telltale Games 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

SECRETS : MONTRE ET JUS DE POMME

Dans le chapitre 8, vous pouvez récupérer un jus de pomme et une montre. Il s'agit d'objets secrets qui n'influencent pas l'objectif du chapitre en cours mais qui ont un impact scénaristique sur la suite de l'aventure.

Le jus de pomme

Parlez avec Alvin à la fenêtre de la maison pour obtenir cette boisson.

La montre

Elle se trouve dans la chambre au premier étage.

[+ 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 Cloudtouch 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 !

[+ 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.

Virtual City Playground HD

© G5 Entertainment 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

GAGNER DES POINTS D'INVESTISSEMENT FACILEMENT

Pour gagner des points d'investissement facilement, lancez l'application une fois par jour, vous pourrez gagner jusqu'à 5 points d'investissement au bout du 5ème jour de jeu.

+ 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.

World of Goo

© 2D Boy 2010

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CLIN D'OEIL À SUPER MEAT BOY

Au niveau "Super Fuse Challenge Time", tout en bas à droite, on peut voir un petit personnage qui fait partie du jeu Super Meat Boy.

+ 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'Epée

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 pont.

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 débloquent, 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

Christian CORDERO

Christophe REMANDET

Eli COHEN

Florian ESTOUP

Frédéric GOYON

Gary LE QUESNAY

Gaspard NICOLAS

Glenn GOASDOUE

Guillaume JAWORSKI

Hugo JONCOUR

Hugo MARCHAND

Jean Baptiste RONCARI

Jean-Baptiste GAILLOT

Jean-Baptiste OGER

Jérémy DEBRAY

John DOE

Jordan CARON

Jordan NAPTU

Julien FIE

Kévin BERTRAND

Kevin PAYEN

Léo BEAUSSART

Luca HEURTEBIZE

Marc PELATAN

Mathéo COURCHELLE

Mélissa BAC

Nicolas GOBERVILLE

Nicolas ZIANE

Omeyr ABD-RABBO

Quentin DELVALLET

Quentin DUBOIS

Sarah WILL
Steven HENRI
Théo DECALF
Thomas SAUGET
Valérie PRECIGOUT
Yvan YATSIV

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo : ETAJV® est une oeuvre réalisée par la société L'ODYSSEE INTERACTIVE.

Toute utilisation commerciale sans autorisation préalable est strictement interdite.

Ce document est librement diffusable à plusieurs conditions :

- Que cette diffusion soit gratuite ou que le prix payé ne corresponde qu'aux frais de copie et de port.
- Que cette diffusion s'effectue sans aucune modification du document.
- Que cette diffusion ne constitue pas une quelconque restriction du droit de l'auteur sur son œuvre.

Ce document électronique est diffusé en FREEWARE. Cela signifie que sa diffusion est gratuite, mais l'ETAJV® n'est pas pour autant versée dans le domaine public! Ce mode de diffusion ne constitue en aucune façon une quelconque restriction de droit d'auteur.

L'ETAJV est protégée par la législation française en vigueur et les conventions internationales. Par exemple, il est strictement interdit de décompiler le fichier PDF, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'ETAJV® sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou programmes figurant dans ce document.

ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® est une marque déposée à l'Institut National de la Propriété Industrielle.