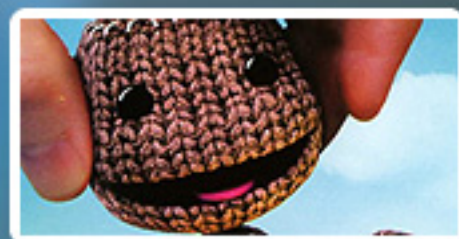




PSVITA

PlayStation.Vita



INTRODUCTION

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

La version Gold dont vous disposez actuellement contient des astuces pour PlayStation Vita. Elle est mise à jour chaque semaine, et peut-être téléchargée sur le web, ici : <http://www.jeuxvideo.com/dletajv.htm>

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

Cette encyclopédie contient des :

1) Solutions complètes

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

2) Codes de niveaux

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

3) Cheat codes

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

4) Codes Action Replay

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

5) Astuces diverses

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

AVERTISSEMENT :

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

LISTE DES JEUX

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

A

✦ [Assassin's Creed III : Liberation](#)

B

✦ [Batman Arkham Origins Blackgate](#)

✦ [BlazBlue : Continuum Shift Extend](#)

✦ [Blazing Souls Accelate](#)

C

✦ [Contrast](#)

D

✦ [Disgaea 3 : Absence of Detention](#)

✦ [DJ Max Technika Tune](#)

✦ [Doctor Who : The Eternity Clock](#)

✦ [Doki-Doki Universe](#)

✦ [Don't Starve](#)

✦ [Dragon Ball Z : Battle of Z](#)

✦ [Dragon's Crown](#)

✦ [Dynasty Warriors Next](#)

E

✦ [Earth Defense Force 2017 Portable](#)

✦ [Escape Plan](#)

✦ [Everybody's Golf](#)

F

✦ [Flower](#)

G

✦ [Gravity Rush](#)

✦ [Guacamelee!](#)

H

✦ [Hotline Miami](#)

I

✦ [Injustice : Les Dieux sont Parmi Nous](#)

J

✦ [Jak 3](#)

✦ [Jak and Daxter](#)

✦ [Jak II : Hors la Loi](#)

✦ [Jetpack Joyride](#)

K

✦ [Killzone Mercenary](#)

L

✦ [LEGO Batman 2 : DC Super Heroes](#)

✦ [LEGO Harry Potter : Années 5 à 7](#)

✦ [LEGO Le Seigneur des Anneaux](#)

✦ [Les Chevaliers de Baphomet : La Malédiction du Serpent - Episode 1](#)

✦ [LittleBigPlanet](#)

M

✦ [Metal Gear Solid 3 : Snake Eater HD Edition](#)

✦ [Metal Gear Solid HD Collection](#)

✦ [Michael Jackson : The Experience HD](#)

✦ [Monster Hunter Portable 3rd](#)

✦ [Mortal Kombat](#)

✦ [MotorStorm RC](#)

✦ [Muramasa Rebirth](#)

N

✦ [Ninja Gaiden Sigma 2 Plus](#)

✦ [Ninja Gaiden Sigma Plus](#)

O

✦ [OlliOlli](#)

✦ [One Piece : Pirate Warriors 2](#)

P

✦ [Persona 4 : The Golden](#)

✦ [Plantes contre Zombies](#)

✦ [PlayStation All-Stars Battle Royale](#)

✦ [Puddle](#)

✦ [Pure Chess](#)

R

✦ [Rayman Legends](#)

✦ [Rayman Origins](#)

✦ [Resistance : Burning Skies](#)

✦ [Retro City Rampage](#)

S

✦ [Shinobido 2 : Revenge of Zen](#)

✦ [Silent Hill : Book of Memories](#)

✦ [Sly Cooper : Voleurs à travers le Temps](#)

✦ [Smart as...](#)

✦ [Sonic & All Stars Racing Transformed](#)

✦ [Soul Sacrifice](#)

✦ [Sound Shapes](#)

✦ [Spelunky](#)

✦ [Street Fighter X Tekken](#)

✦ [Sumioni : Demon Arts](#)

✦ [Super Crate Box](#)

T

✦ [Tearaway](#)

✦ [Terraria](#)

✦ [The Jak and Daxter Trilogy](#)

✦ [The Walking Dead](#)

✦ [The Walking Dead : Saison 2 : Episode 1 - All That Remains](#)

✦ [Thomas Was Alone](#)

✦ [Tokyo Jungle Mobile](#)

✦ [Treasures of Montezuma Blitz](#)

U

✦ [Ultimate Marvel vs. Capcom 3](#)

✂ [Uncharted : Golden Abyss](#)

✂ [Unit 13](#)

V

✂ [Virtua Tennis 4 : World Tour Edition](#)

✂ [Virtue's Last Reward](#)

W

✂ [When Vikings Attack!](#)

✂ [WipEout 2048](#)

Y

✂ [Ys : Memories of Celceta](#)

Z

✂ [Zone of the Enders HD Collection](#)

Army Corps of Hell

© Square Enix / Entersphere 2012

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

CAPES SPÉCIALES & GROUPES DE METAL

Les codes suivants débloquent des capes à équiper pour débloquent les musiques de certains groupes de Metal.

<u>Code</u>	<u>Cape & BGM</u>
G75i8K8a	Gouls Attack!
GUK218Jh	GxSxD
K77w3P5a	KNIGHTS OF ROUND
KB2p3tAs	KING'S-EVIL
RJ53z42i	Rachel Mother Goose
S4R29dIu	Rebel-Survive
U541337k	United

Assassin's Creed III : Liberation

© Ubisoft / Ubisoft Sofia 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Histoire principale

Séquence 1

Juste un mauvais rêve

Le jeu démarre par une petite séquence d'introduction au gameplay, suivez le poulet pour apprendre à vous déplacer. Après la cinématique, contournez les deux gardes en passant par la gauche puis rendez-vous au checkpoint avant d'atteindre votre mère. Ce n'était en fait pas elle puisque vous rêvez, parfait moyen d'introduire le combat : éliminez les 5 gardes pour conclure ce tutorial.

La Nouvelle-Orléans by night

Pour commencer la mission, descendez au sol pour interagir avec le pigeonier : votre but est de grimper au sommet du clocher. Pour se faire, suivez le chemin désigné par les orbes lumineuses pour apprendre au passage le fonctionnement du freerun avant d'atteindre le haut de la tour.

Une esclave en péril

Une fois redescendu, changez-vous en esclave dans le vestiaire puis allez aux portes de la ville et sautez rapidement dans le chariot. Ramassez ensuite une caisse pour passer devant les gardes sans éveiller les soupçons. Après, avancez de groupes en groupes quand les gardes ont le dos tourné pour aller discrètement rejoindre les esclaves du fond. En passant par les hauteurs, atteignez ensuite le point d'observation.

Repérez votre cible grâce à la vision d'aigle (un bâtiment sur la gauche) et rendez-vous y puis tuez les trois gardes qui vous agressent. Vous devrez alors conduire rapidement l'esclave en lieu sûr afin d'avoir une synchronisation complète. Pour y parvenir, éliminez rapidement les deux premiers gardes puis courez jusqu'au troisième (derrière un arbre un peu plus loin) et tuez-le avant de faire un sprint final.

Le refuge

Vous êtes à présent en apparence dame et votre première tâche consiste à arracher l'avis de recherche collé sur un mur face à votre demeure. Allez ensuite acheter des vêtements de voyages chez le tailleur puis revenez chez vous.

Les affaires commencent

Toujours en apparence dame, traversez la ville à la rencontre de Gérald dans l'entrepôt. Après la cinématique vous devez suivre Gérald discrètement : ne le perdez pas de vue trop longtemps et s'il se retourne, cachez-vous rapidement. Allez ensuite soudoyer les gardes pour monter sur le bateau puis séduisez le capitaine pour lui subtiliser une lettre vous indiquant l'endroit où se trouvent les marchandises.

Problèmes paternels

Dans cette mission, vous allez devoir retrouver les cargaisons manquantes, toujours accoutrée en dame. Pour la synchronisation maximale vous devez séduire deux gardes dans la mission, c'est justement ainsi que vous rentrerez dans la première enceinte de bois. Sur le chemin, charmez un autre soldat (qui de plus vous défendra si vous vous faites agresser) puis les caisses sont contre un mur dans la rue. Retournez ensuite voir l'ami de la famille pour lui annoncer avoir retrouvé ses biens.

La clé du problème

Dans l'entrepôt, montez à l'étage pour retrouver Gérald : votre première tâche consiste à aller acheter le vestiaire désigné sur la carte et de vous y changer en esclave. Allez ensuite au point suivant puis suivez le majordome discrètement. A un moment il donnera une clé à un autre homme, approchez-vous ensuite de ce dernier et suivez les instructions pour la lui subtiliser.

Pour le bien de la colonie

Votre nouvelle mission est à présent de rentrer dans la demeure du gouverneur sans être repéré, pour la synchronisation maximale, restez en tenue d'esclave. Grimpez alors simplement à l'arbre en face de vous sur votre droite pour passer dans l'enceinte et rentrez par la porte de la cuisine. Allez ensuite jusqu'au bureau du gouverneur qui est situé au bout du couloir de l'étage, pour ne pas être repérée vous devez éliminer un à un les gardes avec vos lames secrètes.

Après la cinématique, débarrassez-vous de tous les gardes pour pouvoir ramasser un mousquet et finir le gouverneur en ayant la synchronisation maximale. Plus qu'à vous enfuir pour conclure la mission, cela peut se faire sans combat en passant par le toit de la maison puis en sautant directement dans la rue d'où vous veniez.

A la taverne

Pour conclure ce premier chapitre, allez rencontrer Dominguez sur les docks : celui-ci est en fait à la taverne mais l'homme qui vous l'indique ne précise pas vraiment laquelle. Il se tient en fait debout dans la rue, en plein milieu de votre zone de recherche et apparait en bleu quand vous activez la vision d'aigle. Rentrez ensuite chez vous, discutez avec votre père puis ramassez une première page du journal de Jeanne.

Séquence 2

Que les Iwas vous guident...

Vous voici désormais dans le Bayou à la recherche de la hutte de votre mentor. Commencez par vous diriger dans la zone verte puis avec votre vision d'aigle, repérez le masque sur l'arbre et examinez-le. Passez alors au-dessus de l'eau grâce à l'arbre incliné et faites de même pour le deuxième. Le troisième masque est situé au-dessus du marais, il vous faudra donc monter sur l'arbre incliné d'abord puis l'examiner avant de finir le trajet jusqu'à votre maître.

Le faux Mackandal

Dès le début de la mission, votre mentor vous remet la sarbacane et vous devez vous entraîner sur deux mannequins. Grimpez ensuite à l'arbre mort juste à côté pour éliminer la cible située sur le balcon puis plongez dans le tas de feuille et visez les deux autres mannequins en restant dedans pour conclure cette petite mission de tutoriel.

A la rencontre des contrebandiers

Pour mener à bien la nouvelle tâche que vous confie votre maître, vous allez devoir rendre une petite visite aux contrebandiers du Bayou. Sur place vous disposez de trois minutes pour en éliminer trois sans vous faire repérer, servez-vous donc de la sarbacane en restant caché pour le premier, puis grimpez là où se trouve le second. Pour le troisième, restez sur les toits et abattez-le de même d'une fléchette. Une phase de combat s'engage alors, vous devez tuer 4 soldats, la meilleure solution consistant à rester à distance avec votre pistolet et votre sarbacane tandis qu'ils sont occupés avec vos alliés.

Un acolyte fidèle

Après avoir retrouvé Élise, vous voici prêt pour une petite balade en canoë. Il suffit de suivre la contrebandière et de les écouter parler mais les choses se corsent une fois arrivé sur la terre ferme puisqu'il s'agit d'un combat contre un alligator ! Suivez les indications et tout ira bien puis allez récupérer son oeuf. Pour finir la mission, nettoyez le campement juste à côté en utilisant vos fléchettes et vos talents de combat, enfin ramassez la lettre dans le coffre à l'intérieur du bateau.

Le deuxième campement

Allez parler à Élise pour qu'elle vous explique que sur le deuxième campement se trouvent majoritairement des esclaves recrutés par l'acolyte, ne tuez donc que ce dernier pour la synchronisation maximale. Suivez la piste par les arbres pour le filer discrètement, attendez alors qu'il soit à l'écart pour le tuer d'une fléchette empoisonnée et fouillez le coffre. Retournez ensuite chez les contrebandiers pour terminer la mission.

La nuit de la Saint-Jean

Commencez par vous changer en esclave dans le vestiaire tout proche puis retournez vers Élise. Après la cinématique en canoë, passez par les arbres pour vous infiltrer discrètement sur le site puis redescendez via des rondins puis en plongeant dans un tas de feuilles duquel vous pouvez assassiner le garde en faction avec votre sarbacane. Nouvelles cinématiques puis combat contre des gardes puis contre le faux Mackandal, attention, celui-ci est insensible aux contres donc le combat risque de s'éterniser, à moins que vous n'utilisiez une bombe fumigène ! Avant de repartir, éliminez le mystérieux Citoyen E pour prendre connaissance de faits bien étranges ...

Toute la vérité et rien que la vérité

Allez simplement voir votre mentor pour conclure le chapitre sur une cinématique.

Séquence 3

Prélude à la rébellion

De retour à la Nouvelle-Orléans, 3 ans plus tard, les choses ont bien changé et vous devez enquêter sur le terrain. Sur place, des civils mécontents se font attaquer par des gardes que vous devez mettre hors d'état de nuire uniquement avec vos poings pour obtenir la synchronisation maximale. Allez ensuite retrouver Gérald à l'entrepôt : il vous présentera votre nouvelle base d'où vous pourrez commercer avec vos bateaux et accéder à vos armes et tenues directement.

Elégante et mortelle

Allez rencontrer votre informateur puis suivez-le pour voir un homme travaillant pour votre concurrent déloyal. Rendez-vous ensuite à l'entrepôt de Bouché et servez-vous de votre nouvelle sarbacane-ombrelle pour éliminer le garde en faction. Allez ensuite intimider le négoce puis retournez voir Gérald.

Après la cinématique, allez racheter le magasin désigné afin d'en libérer les esclaves puis rentrez au QG pour repartir de nouveau. Votre nouvelle destination n'est autre que le bayou mais avant de prendre le bateau, changez-vous pour éviter de salir votre belle robe.

Disparition d'esclaves

Après la cinématique d'introduction, allez parler à Élise puis rendez-vous au point indiqué sur la carte. Courrez alors rapidement jusqu'au convoi puis débarrassez-vous de tous les gardes présents sur les lieux. Deux options s'offrent à vous : la sarbacane depuis les arbres surplombant les ennemis ou le combat direct mais dans un cas comme dans l'autre le combat ne devrait pas trop vous poser de soucis.

L'attaque du fort

Pour entamer l'attaque, éliminez discrètement les quatre gardes, la solution la plus simple étant de les tuer avec la sarbacane ou éventuellement avec vos lames secrètes quand ils vous tournent le dos (observez bien leurs déplacements avant). Rentrez ensuite dans le fort et poursuivez l'officier espagnol, l'échafaudage qu'il emprunte s'effondrant sous vos pieds, grimez sur le bâtiment juste en face pour monter sur le chemin de ronde. Après l'avoir tué, redescendez pour libérer les esclaves qui visiblement n'en sont pas si contents.

In Vino Veritas

Après avoir commencé la mission au QG, suivez Gérald jusqu'au lieu de rassemblement (sans faire monter votre notoriété pour la synchronisation maximale). Parlez alors aux civils de la zone qui sont signalés par une étoile afin que l'affrontement s'engage mais ne vous battez pas et retournez voir votre ami. Après la cinématique, enfiler votre tenue d'assassin puis allez au point suivant et abattez discrètement avec votre sarbacane les gardes qui se tiennent aux environs du chariot.

Emparez-vous à présent du chariot et conduisez-le à travers la ville. Ne vous fiez pas trop aux indications de votre copilote qui dans la panique dit un peu n'importe quoi mais évitez les tonneaux qui jonchent le sol pour conserver l'engin dans un bon état. Finissez la mission en entrant dans le dépôt de vin en feu et en éliminant les 5 gardes qui y retenaient les émeutiers prisonniers.

Attirer l'attention d'Ulloa

Pour commencer, sortez de l'entrepôt et allez aux docks. Votre mission est alors double : tuer les gardes et couper l'ancre. Nagez donc jusqu'au vaisseau, montez à bord et débarrassez-vous des soldats puis allez couper la corde. Pour la synchronisation maximale, éliminez les deux premiers en restant accroché au bord avant de vous en prendre au troisième qui vous tourne le dos. Après la cinématique, un combat s'engage. Une fois les gardes hors-jeu, fuyez le bateau avant que celui-ci n'explose.

La fin du gouverneur

Après avoir lu la lettre du pigeonier, allez parler à Agaté. Rendez-vous sur le lieu de l'embuscade puis les choses se corsent : vous aurez trois minutes pour éliminer discrètement 5 gardes (avec la sarbacane donc). Sabotez après les trois châteaux d'eau pour bloquer l'accès à la place, profitez de ce moment pour vous changer trois fois si vous souhaitez la synchronisation maximale. Enfin, allez chercher le baril d'explosif pour le poser dans la zone adéquate et ainsi parfaire votre plan.

Maintenant il faut que le convoi aille tomber directement dans votre piège ! Pour cela, détruisez rapidement les châteaux d'eaux successifs afin d'empêcher le carrosse de changer de direction. Revenez ensuite, sur la place, tirez dans le baril de poudre pour tuer une bonne partie de la troupe mais finissez les survivants en combat rapproché, attention ceux-ci sont assez coriaces. Il ne vous restera alors plus qu'à conclure le chapitre en retournant voir Agaté.

Séquence 4

Cap au sud

Après toutes ces péripéties, rentrez chez vous puis allez dans votre bureau au deuxième étage de la demeure. Un mini-jeu demande alors de révéler une carte en observant à la lumière une lettre, cela vous amènera ensuite à vous rendre sur les docks où vous retrouverez Gérald. Entrez alors dans l'enceinte sans vous faire repérer puis fondez-vous dans un groupe d'esclaves pour conclure la mission.

Une nouvelle vie

Directement après la première mission de la séquence, vous voici au Mexique ! Une fois passée cinématique, parlez aux différents esclaves en présence afin d'en savoir plus sur cette communauté aux allures de secte. Il y en a cinq en tout, répartis sur l'ensemble de la zone, l'occasion de la visiter un peu.

Recherche d'outils

Toujours au Mexique, votre première tâche consistera à récupérer des ceintures sur les gardes : assassinez discrètement ceux qui patrouillent et fouillez-les pour en récupérer deux. Allez ensuite voler le cuisinier puis le coffre à côté pour récupérer deux couteaux.

Partez vers la pyramide pour y trouver des planches puis de l'autre côté de celle-ci, récupérez un tonneau de poudre, posez-le plus loin et assommez un garde pour lui voler son mousquet. Tirez alors dans le baril et profitez de l'absence du forgeron qui se rend sur place pour utiliser son établi et fabriquer vos lames secrètes.

L'agent de la Compagnie

Pour découvrir les plus sombres secrets de la colonie, suivez Ferrer et le contremaître en passant dans les groupes d'esclaves, les toits mais aussi les bottes de foin, les gardes sont assez suspicieux tout de même. Après la cinématique, assassinez rapidement les gardes qui agressent un esclave avant que celui-ci ne perde trop de vie. Tuez ensuite l'homme au fouet pour lui voler son arme, elle vous sera utile dans le combat qui suit car elle peut vous servir à attirer vers vous les ennemis pour les tuer en un coup.

Sur la piste de la vérité

Parlez à l'esclave que vous venez de sauver, celui-ci vous met sur la piste de votre mère et vous devez la chercher sans attendre ! Activez votre vision d'aigle à partir de la grosse maison pour suivre des traces de pas violettes mais c'est une fausse piste, orientez-vous plutôt sur les bleues qui montent par le petit chemin à commencer par un premier indice à analyser près d'un cabanon puis un second devant une maison plus haut et enfin un troisième qui est une page de journal à " scanner ".

Le secret du cénote

Pour la dernière mémoire de cette séquence au Mexique, vous allez pouvoir explorer des grottes mais pour y accéder, atteignez la falaise puis plongez dans l'eau et passez par la galerie immergée. Marchez ensuite dans les couloirs puis descendez dans un puits et continuez toujours le chemin. A un moment, vous vous accrocherez à des branches pour franchir un précipice puis vous devrez plonger à nouveau sous l'eau pour franchir un obstacle par le dessous.

Pour franchir les trous suivants, mettez à parti votre nouveau fouet et tel Indiana Jones, bondissez et agrippez-vous au plafond pour retomber tout en douceur. Après une petite glissade vous arriverez dans une immense salle assez étrange : passez sous l'eau puis agrippez-vous au monolithe proche du point de passage pour continuer à explorer cette mystérieuse caverne.

Un mini-jeu d'adresse s'offre alors à vous : vous devez incliner la console pour faire parcourir à une boule un labyrinthe circulaire. Attention, la physique étant relativement imprécise, faites de tous petits mouvements au risque de déstabiliser l'objet, la limite de 2 minutes pour la synchronisation maximale est de toute façon largement suffisante. Une fois fini, redescendez prendre l'artefact puis battez-vous avec les gardes et De Ferrer. Pour conclure la mission, fuyez à travers les mines et évitez les rochers qui vous tombent dessus.

Séquence 5

Le retour de la fille prodigue

Après avoir bien discuté avec Gérald, sortez pour aller chercher le recruteur dans les rues de la Nouvelle-Orléans. Passez en vision d'aigle pour le repérer : celui-ci est à peu près au milieu de la zone verte. Suivez-les ensuite jusqu'à ce qu'il rencontre deux gardes et vous repère : pourchassez-le à travers la ville sans vous soucier des soldats mais celui-ci réussit à vous échapper en rentrant dans une caserne.

La caserne en ruine

A nouveau votre but va être de repérer le recruteur sans vous faire repérer cette fois car la caserne est une zone interdite. Rentrez dans l'enceinte en passant tout à gauche puis localisez le recruteur dans la grande cour. Pour la synchronisation maximale, tuez un garde sur un toit, prenez lui son mousquet et tirez dans le baril quand la cible passe à côté. Redescendez ensuite pour fouiller son cadavre puis enfuyez-vous.

La puissance du vaudou

Activez votre vision d'aigle pour suivre les traces de pas et retrouver Agaté un peu plus loin dans le bayou. Rendez-vous ensuite au point de passage suivant dans un arbre afin d'espionner les soldats puis abattez-en un premier avec votre sarbacane. Continuez dans les arbres puis éliminez-en un second. Faites de même une troisième fois pour conclure la mission.

Le phare

Votre nouvelle mission est maintenant de saboter un phare pour dérouter un navire : rendez-vous sur celui-ci sans vous faire repérer pour la synchronisation maximale (la solution la plus simple étant de passer par l'eau puis d'éviter le garde en patrouille sur le phare). Une fois en haut, interagissez juste avec l'objet pour conclure la mission.

Vol de marchandises volées

Dernière mémoire de cette séquence avec un nom plutôt redondant mais assez explicite. Cela commence tout de suite par un combat contre quelques gardes puis vous devrez conduire les contrebandiers jusqu'à la rivière en vous battant contre les soldats qui s'interposent. Ouvrez une lettre et faites le mini-jeu pour finir la mission.

Séquence 6

Retournez au Mexique

Ce retour au Mexique commence par une nouvelle rencontre avec votre mère puis vous devrez aller récupérer la deuxième moitié du fragment récupéré dans la séquence 4. Commencez par aller au canoë et naviguer sur le fleuve souterrain en évitant de trop vous cogner dans les piliers. Dirigez-vous ensuite vers le point de passage : il se situe à l'intérieur d'une colonne vide que vous devez escalader. Plongez ensuite sous l'eau pour parcourir les galeries sous-marines jusqu'au point suivant.

Vous voici donc à présent dans une salle avec de grands piliers : grimpez-y en passant par toutes les poutres qui sortent des parois puis entrez dans la bouche de la bête. Une énigme fort simple commence alors : poussez le bloc du milieu-haut vers la gauche puis celui du centre vers le haut et ce sera réussi. Après la cinématique, la séquence est déjà finie et vous rentrerez à la Nouvelle-Orléans.

Séquence 7

Un service urgent

Après un petit détour par votre demeure, une nouvelle mission vous attend : commencez par aller retrouver l'esclave George qui est mentionné sur votre carte. Conduisez-le alors aux portes de la ville en éliminant les gardes qui tentent de vous en empêcher.

Des provisions pour la révolution

Faites un petit détour par le vestiaire afin d'enfiler une tenue plus adéquate aux marais puis filez vers le bayou pour y retrouver George. Votre tâche consistera à protéger le radeau de provisions jusqu'à ce qu'il arrive à bon port, de nombreuses contraintes supplémentaires se rajoutant pour la synchronisation maximale, veillez surtout à ne pas trop vous éterniser sur les combats et à éliminer rapidement les gardes avant de passer aux ennemis suivants (quitte à ne pas tuer tout le monde).

La dernière danse

De retour à la Nouvelle-Orléans, allez parler à Gérald pour préparer la soirée au bal. Sur place, interagissez avec les différentes personnes pour discuter avec elles. Localisez ensuite Vasquèz avec votre vision d'aigle puis allez lui parler également pour initier une danse avec lui. Après cela, séduisez-le pour l'emmener dans la zone reculée mentionnée sur

la carte et assassinez-le. Enfin, quittez le bal pour terminer la séquence.

Séquence 8

Des nouvelles du nord

Après tant d'attente, voici donc la fameuse séquence de rencontre avec l'homologue console de salon d'Aveline. Dans ce nouvel environnement, allez voir Connor puis foncez pour intercepter la sentinelle qui s'enfuit (quand vous êtes tout près de lui plaquez-le au sol). Escaladez ensuite la cascade gelée puis allez jusqu'au pont en vous débarrassant des soldats trop agressifs. Traversez le vide et aidez Connor à faire de même en poussant la planche.

Continuez toujours de progresser en éliminant vos adversaires puis faites un peu d'acrobaties dans les arbres enneigés pour atteindre le fort. Toujours en suivant les points de passages, entrez dans la tour de guet. Un combat difficile s'engage alors contre Davidson puis vous devrez vous échapper en moins d'une minute de la tour pour le poursuivre et finir cet aparté newyorkais.

Séquence 9

La fin des faux-semblants

A l'approche de la fin de l'aventure, les révélations s'enchaînent ! Dès que vous ressortez de la maison, laissez-vous faire pour voir la suite ou tenez une minute face aux gardes en vous servant des bombes fumigènes pour avoir la synchronisation maximale.

Confronter Agaté

Il est désormais temps d'affronter votre mentor mais la principale difficulté n'est pas sa résistance au combat mais le fait qu'il envoie des fantômes de personnes assassinées plus tôt dans le jeu. Pour simplifier le combat face aux faux Manckadal, grimpez sur l'arbre proche et pendez-les avec votre fouet. Montez ensuite sur la cabane d'Agaté pour vous battre contre De Ferrer puis Vasquèz et enfin Davidson. Finissez la mémoire en montant tout en haut de l'arbre pour rejoindre Agaté.

Réconciliation

Après les crédits et le citoyen E, le jeu n'est pas terminé ! Une dernière mémoire vous demande de vaincre 9 gardes (pour ne pas vous faire toucher utilisez les fumigènes comme d'habitude). Les gardes arrivant en petits groupes vous pouvez également en abattre un premier avec le pistolet puis les suivants à l'aide du fouet. Monter enfin sur le balcon pour assassiner votre cible et voir le dénouement final du jeu.

Missions secondaires

Citoyens E

Il y a dans le jeu 6 citoyens E, en les tuant tous vous débloquentez la " vraie " fin d'Assassin's Creed Liberation qui est constituée de cinématiques vous donnant plus d'informations. Deux d'entre eux sont immanquables car liés à la progression principale, les autres sont répartis sur la carte et se débloquent au fil de votre avancée dans le jeu. Notez qu'il existe un bug qui vous fera parfois rencontrer deux fois le même citoyen E dans un endroit, comme il n'en existe de toute façon que six, cela signifie qu'un autre emplacement sera " vide ".

Au nord-ouest de la Nouvelle-Orléans, ce citoyen E se promène dans la zone mais vous pouvez le repérer en passant en vision d'aigle.

Tout en haut de la tour de la grande église au centre de la Nouvelle-Orléans.

Dans la coque du bateau situé à l'est du bayou.

Au Mexique, en haut de la pyramide.

Equipage du navire

Il y a 3 mission "équipage du navire " toutes sont à la Nouvelle-Orléans et sont localisées sur la carte. En les terminant, vous débloquent le trophée " Pirates ".

Le canon

Ouvrez la lettre pour prendre connaissance de votre mission : infiltrer discrètement la caserne pour y voler les plans d'un canon. Pour y parvenir, passez par le chemin de ronde, exactement comme dans une mission de la quête principale. Ramassez alors le contenu du coffre et c'est déjà fini.

Mistress and Commander

Retrouvez sur les quais le pauvre commandant que vous connaissez déjà bien : pour l'aider, vous devez rosser le négociant et lui voler le titre de propriété du bateau. Allez donc à sa rencontre, frappez-le (avec les poings, pas avec une arme !) et retournez voir Dominguez pour conclure la mission.

Devant le mât

Une mission différente de l'ordinaire pour cette fois puisqu'il s'agit d'une course contre la montre face à un marin. Vous avez une minute pour franchir les 11 points de passages dans une course se déroulant principalement sur les toits, pas de conseils particuliers si ce n'est d'éviter de tomber et de tuer le garde au pistolet pour éviter qu'il ne vous gêne.

Concurrents

Il y a 7 missions concurrents dans le jeu dont une dans le bayou et les autres dans la ville, toutes sont indiquées sur la map. Les finir toutes vous donnera le trophée " Femme d'affaires " mais fera surtout baisser les prix d'à peu près tout ce qu'il est possible d'acheter dans le jeu et de débloquent les magasins associés.

Les textiles de M. Chapperon

Pour cette mission, vous avez trois minutes pour localiser votre concurrent qui se promène dans une large zone signalée sur votre carte : utilisez votre vision d'aigle, celui-ci est en rouge comme les ennemis. Dès que vous le voyez, tuez-le et fouillez son cadavre pour récupérer une lettre à décoder à la lumière.

Les marchands de M. Ratel

Dans cette mission concurrent, la discrétion est de mise puisque votre cible est dans une zone interdite au sud de la ville. Plusieurs pistes s'offrent à vous mais la plus simple est encore de se positionner sur le toit et de tirer une flèche empoisonnée avec la sarbacane.

Les armes de M. de Chevallier

De même que pour la précédente, vous devez approcher discrètement la cible en mouvement et la tuer sans vous faire repérer. Veillez notamment à attendre qu'elle soit dans un lieu isolé et que les gardes s'éloignent afin de pouvoir fouiller son corps sans attirer l'attention. Pour vous faciliter la tâche, utilisez bien sûr la sarbacane en restant à distance.

Les navires de M. Salmon

Encore un marchand peu scrupuleux à éliminer : celui-ci est à tuer discrètement également mais il a la particularité d'être plutôt bien entouré. Pour vous en débarrasser comme toujours, rien ne vaut une bonne petite fléchette empoisonnée depuis les toits, attention quand même à faire ça dans une ruelle déserte ou vous risquez de devoir attendre que tous les gardes s'en aillent avant de le fouiller.

Le port de M. de Vandal

Pour entamer la mission, foncez au point indiqué en vert sur votre carte, la limite d'une minute trente est large mais ne traînez pas en vous battant avec des gardes. Sur place, affrontez les ennemis en restant à proximité du bateau, vous pouvez tuer votre cible directement avec le pistolet ou attendre qu'elle vous rejoigne pour l'éliminer au corps à corps.

Les matériaux de M. Marcantell

Cette mission a pour but d'éliminer un rival dans la plantation située à l'extérieure de la ville. Le nombre d'ennemi dans la zone risque fort de vous compliquer la tâche pour la fouille, à moins de prendre la dame pour séduire la cible et l'emmener dans un endroit plus discret comme vous l'avez déjà fait dans l'histoire principale.

Les détournements de M. Reynaud

L'unique mission concurrent du bayou n'est pas plus originale que les autres : il s'agit encore une fois de localiser une cible et de l'abattre. Cette fois ci, l'homme est accompagné d'un paquet de gardes du corps mais la discrétion n'étant pas obligatoire cela revient à un simple combat.

Libération d'esclaves

Il y a 3 missions "libération d'esclaves" : deux sont à la Nouvelle-Orléans et la troisième dans le bayou. En les terminant, vous débloquent le trophée " Libération".

Une famille divisée

Commencez par aller au point mentionné sur votre carte pour y voir l'esclave en mauvaise posture : tuez les gardes qui l'escortent puis revenez vers votre demeure. Sur le chemin, évitez les affrontements car votre protégé ne doit pas mourir.

Possessions terrestres

Dans un premier temps suivez l'homme puis allez tout seul dans l'endroit signalé par un marqueur vert sans vous faire repérer. Pour cela passez par les toits en prenant soin d'éliminer les gardes ou d'attendre qu'ils vous tournent le dos. Fouillez le coffre puis faites le trajet en sens inverse pour rendre à votre allié ce qui lui appartient.

Une nouvelle recrue

Pour cette dernière mission de libération d'esclave, vous devez rejoindre rapidement la femme de l'homme que vous avez déjà rencontré précédemment. Sur place, celle-ci risque de s'enfuir en courant pour une mystérieuse raison, vous n'avez donc que quelques instants pour tuer les gardes avant de la poursuivre et de la plaquer au sol pour réussir la mission.

Fièvre des marais

Il y a 10 missions de fièvre des marais mais celles-ci sont assez différentes des autres missions secondaires dans la mesure où à part pour la première, il faut récupérer dans le bayou des champignons avant de les " appliquer " aux malades qui sont eux aussi disséminés dans la zone.

La fièvre des marais

Cette mission sert d'introduction au fonctionnement des autres, elle est nécessaire pour pouvoir trouver après les champignons et les malades. Après avoir parlé au hogan, allez donc chercher les trois champignons localisés sur votre carte puis revenez le voir rapidement. Vous devez maintenant neutraliser les malades afin de leur administrer le remède : frappez-les avec vos poings pour ne pas les tuer !

Carte des malades

Une fois que vous complétez la mission d'introduction " fièvre des marais " et récolté des champignons (voir la partie sur les objets à collecter de cette solution), vous pouvez trouver les malades pour leur appliquer le remède. N'oubliez pas qu'il faut juste les neutraliser avec les poings, pas les tuer ! Ceux-ci sont tout de même assez simples à repérer vu leur étrange comportement mais au pire passez en vision d'aigle : ils sont en rouge comme les autres ennemis.

Objets à collecter

Statuettes Mayas

Toutes les statuettes Mayas sont bien sûr situées au Mexique, il y en a 8 dans la zone principale et deux autres sont trouvables uniquement en mission (que vous pouvez rejouer depuis le menu ADN). Les récupérer toutes vous offre le trophée " Collectionneuses de statuettes ".

Carte des statuettes (Mexique)

Séquence 4 Mémoire 6 (Le secret du cénote) : dans la grande salle avec l'énigme, sous l'eau

Séquence 6 Mémoire 1 (Retournez au Mexique) : après le canoë, suivez le chemin à gauche avant de grimper sur le pilier

Champignons

Ramasser tous les champignons vous permet de remplir les missions " fièvre des marais " mais également de débloquent le trophée " Reine Champignon ". Notez que vous devez réaliser la première mission Fièvre des marais avant de les récupérer.

Carte des champignons (Bayou)

Les champignons sont toujours sur des arbres donc en hauteur : passez en vision d'aigle et regardez autour de vous quand vous êtes à proximité. Dès que vous voyez l'icône de sauvegarde, le champignon s'affiche sur votre map et vous permet d'affiner vos recherches.

Oeufs d'alligators

Ramasser tous les champignons vous permet de débloquent le trophée " Chasse aux oeufs ". Notez que le premier se récupère dans l'histoire principale

Carte des oeufs (Bayou)

Pour approcher des oeufs, vous devez tuer les alligators qui sont à côté. Pour cela, vous pouvez les attaquer par surprise ou bien face à eux, dans le second cas une unique QTE vous demande d'être très rapide et d'appuyer sur la bonne touche pour tuer l'alligator en un coup.

Pages du journal

Ramasser toutes les pages du journal vous permet de lire l'histoire de votre mère et de débloquent le trophée " Journaliste ". Il y en a 30 en tout : la première page se trouve dans l'histoire et les autres sont cachées un peu partout dans la Nouvelle-Orléans, le bayou et au Mexique.

Carte des pages du journal (Nouvelle-Orléans)

Carte des pages du journal (Bayou)

Carte des pages du journal (Mexique)

Objets spécifiques aux apparences

Dans Assassin's Creed Liberation, les tenues d'Aveline font partie intégrante du gameplay mais également des objets à chercher : avec chaque tenue vous pourrez obtenir 10 objets spécifiques et chacun s'obtient différemment. Obtenir tous les objets associés à une apparence permet également de débloquer gratuitement une nouvelle tenue pour Aveline.

Pièces étrangères (Assassine)

En tenue d'assassin, trouvez les bandits et assassinez-les pour fouillez leurs cadavres et obtenir des pièces étrangères. Il y en a 7 dans la Nouvelle-Orléans et 3 dans le bayou. Quand vous êtes proche, activez la vision d'aigle car les personnes à tuer sont indiquées en rouge et notez que cela ne fait pas monter votre notoriété.

Carte des pièces étrangères (Nouvelle-Orléans)

Carte des pièces étrangères (Bayou)

Poupées vaudoues (Voleuse)

Avec l'esclave, cherchez les hougans et fouillez leurs poches pour récupérer les poupées vaudoues. Il y en a 5 dans le bayou et 5 dans la Nouvelle-Orléans.

Carte des poupées vaudoues (Nouvelle-Orléans)

Carte des poupées vaudoues (Bayou)

Pierres précieuses (Dame)

En robe de dame, cherchez des personnages et séduisez-les pour obtenir d'eux des pierres précieuses. Tous sont situés dans la Nouvelle-Orléans étant donné que la dame ne peut rester qu'en ville.

Carte des pierres précieuses (Nouvelle-Orléans)

Batman Arkham Origins Blackgate

© Warner Bros Games / Armature 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

➔ SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : Le chat et la chauve-souris

Vous commencez sur le toit d'un immeuble le tutoriel du jeu à vous battre contre des forces de sécurité. Vous apprenez ainsi à frapper, à contrer puis à utiliser votre grappin pour atteindre Catwoman. Suivez la demoiselle sur le toit jusqu'à devoir pénétrer dans une bouche d'aération. Poursuivez votre route en évitant les objets qu'elle vous lance du haut de l'immeuble et utilisez l'analyseur pour analyser l'échelle qui se trouve en hauteur. Faites la tomber avec votre batarang.

Affrontez de nouveaux gardes sur le toit et continuez la poursuite. Faites tomber le garde du rebord en le prenant par dessous. Utilisez ensuite l'analyseur pour trouver les endroits sur lesquels vous hisser afin de passer inaperçu. Plusieurs gardes se trouvent en dessous de votre position. Quand ils sont isolés sur la droite ou sur la gauche, sautez-leur dessus en plongeant et achevez-les au sol. Poursuivez sur les échafaudages et utilisez votre batarang pour faire tomber les soldats en hauteur. Vous affrontez alors Catwoman : utilisez le contre puis votre cape pour l'étourdir et enchaînez avec des attaques frontales.

Vous obtenez le trophée bronze : Tapage nocturne

Chapitre 1 : Pagaille à Blackgate

Au début du premier chapitre, une explosion a lieu dans la prison de Blackgate et tout le personnel est retenu en otage. Après avoir sauvé Catwoman des mains de trois brigands, vous faites équipe avec la demoiselle et devez parcourir au choix les cellules, l'atelier, ou l'administration. Dans notre guide, nous commencerons par les cellules. Vous ne tardez pas à rencontrer des pics au sol : utilisez la roulade pour passer au-dessus sans vous blesser.

Vous devez ensuite pirater le système laser qui tient les portes fermées. Pour cela, vous devez chercher le chiffre central au milieu de tous les chiffres et tâtonner jusqu'à ce que les deux chiffres de droite et de gauche soient validés en vert.

Non loin de là, vous verrez des sbires du Pingouin descendre des armes dans un ascenseur. Commencez par éliminer le garde en bas à gauche puis passez dans les grilles en-dessous du plancher pour vous faufiler sur la droite. Utilisez ensuite un batarang pour faire sonner l'alarme et ainsi pouvoir neutraliser le garde posté tout à droite. Allez ensuite au fond de la zone et appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la fameuse porte de droite. Par la suite, créez un passage dans le sol en enclenchant la bombe improvisée sur le baril de pétrole.

Progressez dans les cellules en montant vers la cour de la prison grâce au conduit d'aération situé à gauche de la zone et en éliminant les gardes qui se trouvent à proximité. Lorsque vous arrivez devant l'ascenseur suspendu par des câbles fragiles, lancez un batarang au-dessus de vous pour pénétrer dans un nouveau conduit d'aération vous permettant de détacher les câbles de l'ascenseur. Vous accédez ainsi au cagibi dont vous parlait Catwoman et trouvez la bat-griffe, une sorte de grappin. Vous pouvez l'expérimenter sur les quatre grilles d'aération situées en hauteur dans la salle. Passez par celle de gauche pour découvrir un renfort d'armure. Poursuivez ensuite votre route par celui du fond à gauche. Vous retournez ainsi là où vous étiez précédemment et pouvez accéder à la grille en bas à droite de l'ascenseur. De retour dans la salle des cellules, utilisez la bat-griffe pour briser le mur qui vous bloquait le passage. Vous accédez ainsi à la sortie vers la cour de la prison.

Une fois dans les charpentes, faites tomber les poutres sur le sol pour créer un passage. Vous arrivez enfin dans la cour de la prison où se battent des ex-prisonniers. Joignez-vous à la fête en plongeant avec votre coup de pied. Vous

affrontez le boss du niveau, Bronze Tiger. Le principe est le même que pour le combat contre Catwoman. Assommez l'ennemi avec votre cape et enchaînez-le avec des attaques directes. Vous pouvez le projeter contre la grille pour l'électrocuter. Quand il vous saute dessus, faite une roulade pour éviter ses griffes et continuez ainsi jusqu'à la victoire.

Vous obtenez le trophée bronze : Combat en cage

Chapitre 2 : A la poursuite du Pingouin

Après le combat, vous vous trouvez dans une petite salle tout en désordre. Utilisez l'analyseur pour découvrir des traces de pas du Pingouin et utilisez la bat-griffe pour dégager les caisses. Vous vous retrouvez dans un nouveau souterrain de la prison. Là, Vous arrivez dans une salle où le sol est électrifié. Analysez le mur pour découvrir deux disjoncteurs et arrachez le boîtier avec votre bat-griffe, puis détruisez les disjoncteurs avec un batarang. Piratez ensuite l'ascenseur pour monter d'un étage et vous retrouver contre plusieurs ennemis.

Pour déverrouiller la porte, analysez le pavé numérique. Le code est 603. Progressez toujours en analysant le sol pour trouver les traces de sang du Pingouin, vous indiquant le chemin à suivre. Une fois de retour dans la grande salle des cellules, utilisez la bat-griffe pour dégager un nouveau passage et descendez en profondeur. Continuez jusqu'à retourner vers l'ascenseur où les hommes du Pingouin chargeaient des caisses étranges. Utilisez l'analyseur pour découvrir le code de l'ascenseur pour arriver dans une nouvelle zone de la prison. Là, vous trouvez l'amélioration " gants lourds ". Allez ensuite vers la porte de gauche pour découvrir que vous devez passer par le phare. Quittez donc la zone en direction de celle du phare.

Chapitre 3 : Trouver la tyrolienne

Une fois sur la passerelle en bois, utilisez votre bat-griffe pour dégager la porte. Là, vous observez la tour au loin et comprenez que vous devez aller chercher un objet dans la partie nord de la prison (administration). Une fois dans la zone nord, progressez en ouvrant les portes et en déverrouillant les codes. Après une petite entrevue avec le Joker, vous changez de nouvel objectif : il vous faut trouver le directeur de la prison dans la salle de conférence. Alors que vous tombez dans un piège du Joker qui essaye de vous gazer, courez tout à gauche de la salle et ouvrez la porte en forçant dessus.

Vous arriverez ensuite dans une situation où vous devrez sauver le bibliothécaire. Passez en hauteur, ouvrez la grille, surprenez les ennemis depuis le conduit d'aération et utilisez votre séquenceur pour pirater la porte. Vous arrivez ensuite dans une grande bibliothèque remplie de gardes armés. Utilisez le lustre pour tuer un premier garde puis frappez la poubelle avec un batarang pour attirer les ennemis et passer en toute discrétion. Passez dans la salle de droite et répétez l'opération en utilisant l'alarme. Cela vous permet de libérer de nouveaux otages. Ressortez ensuite rapidement pour échapper aux gaz que vous envoie le Joker.

Vous obtenez le trophée argent : Opération coup de poing

Continuez l'exploration de la zone en remontant toute la cage d'ascenseur. Après avoir libéré les deuxièmes otages dans la grande bibliothèque, sortez par l'un des conduits d'aération cassés et poursuivez votre chemin jusqu'à tomber sur plusieurs sbires du Joker. Lorsque vous arrivez dans une salle où le sol est rempli d'éclairs. Brisez la trappe en l'air avec un batarang et progressez pour trouver la tyrolienne qui vous permet de passer par-dessus le sol électrifié. Utilisez de nouveau la tyrolienne dans la salle où se trouvent plusieurs sbires du Joker et où le sol est rempli de fumée. A partir de maintenant, vous utilisez quasi-exclusivement la tyrolienne pour tous vos déplacements, notamment pour avoir un renfort d'armure. Retournez donc au début, à l'entrée de l'aile nord de la prison.

Chapitre 4 : A l'assaut des cellules

Retournez donc au phare et utilisez la tyrolienne pour atteindre l'endroit précédemment inaccessible. Là, la porte que vous souhaitez ouvrir est fermée et vous devez monter tout en haut du phare pour désactiver la commande électronique. Grimpez donc en éliminant les ennemis en utilisant la tyrolienne et en passant par les conduits d'aération. Sur la passerelle, éliminez les quatre sbires armés pour débloquer le décryptage de la porte. Une fois arrivé en haut du phare, un ennemi vous vise du haut d'une passerelle. Heureusement, vous pouvez utiliser votre bat-griffe pour le faire tomber. Action à répéter plusieurs fois lors de l'ascension du bâtiment. Utilisez ensuite vos batarang pour débloquer les trappes et faites attention aux grenades que vous envoie le sbire du haut. Vous arrivez enfin devant le séquenceur

graphique vous permettant d'ouvrir la porte du bas. Vous retournez ainsi dans les cellules.

Là, vous affrontez le Pingouin et ses hommes. Dès le début du combat, analysez les extincteurs qui se trouvent sur les murs avec lesquels vous pouvez faire du bruit pour attirer les ennemis. Une fois les ennemis isolés, utilisez la bat-griffe pour arracher la boîte qu'ils ont dans le dos, et allez plonger sur le Pingouin pour lui enlever un tiers de sa vie. Il appelle alors des renforts. Cette fois, la manoeuvre est la même sauf qu'il y a un garde et un drone en plus tout en haut de la zone. Après avoir assommé le Pingouin une nouvelle fois, il appelle deux nouveaux gardes en bas et un nouveau drone qui tourne autour de la poutre centrale. Vous n'êtes pas obligés d'assommer les gardes : il suffit de finir le Pingouin pour remporter le combat.

Vous obtenez le trophée bronze : Pas de jackpot pour Cobblepot

Chapitre 5 : En route pour l'atelier

Une fois le Pingouin vaincu, descendez par l'échelle qui s'est ouverte pour trouver une porte condamnée. Vous apprenez qu'il vous faut aller dans l'atelier pour rétablir le courant. Dès l'entrée de l'atelier, rentrez dans le canal souterrain pour progresser sur la droite. Progressez vers la gauche en sautant de plateforme en plateforme pour aller ouvrir la porte. Après avoir progressé, vous surprenez Black Mask en train de programmer une explosion, ce qui actualise votre objectif : suivez Black Mask. Vous arrivez dans une grande salle remplie d'ennemis. Encore une fois, il faut progresser en infiltration en utilisant les poubelles pour attirer l'attention des gardes. C'est uniquement après avoir éliminé les quatre ennemis qui patrouillent dans la zone que la porte en bas à droite s'ouvrira. Dans la salle suivante, vous affrontez un mini-boss qui vous permet de faire un combo d'au moins vingt-et-un coups.

Dans la salle de droite, arrêtez le piston mécanique avec votre batarang pour accéder aux caisses d'amélioration. Vous récupérez le lanceur de gel explosif et progressez en faisant exploser les parties violettes du décor. Faites demi-tour pour exploser les précédentes zones fragiles que vous aviez pu remarquer afin de récupérer d'autres améliorations. Continuez votre route et appelez l'ascenseur qui finira par être interrompu dans sa course. Sortez par le toit et continuez la promenade à la recherche de Black Mask. Explodez le pont et tombez en contrebas dans les égouts. Essayez d'ouvrir le grand portail au centre pour appeler un gros molosse qui vous fonce dessus : Grundy.

Pour le battre, c'est très simple : tout d'abord, roulez à chaque fois qu'il vous fonce dessus pour passer entre ses jambes. Ensuite, activez le boîtier de gauche avec le gel explosif pour qu'il fasse tomber le fil. Ensuite, Mettez une bombe sur la bouche d'égout de gauche de manière à ce qu'il se relève et s'électrocute avec le fil pendant. Pour finir, piègez la bouche d'égout de droite et activez le boîtier de droite en même temps pour l'électrocuter une dernière fois : terminez-le avec des coups de poings dans la tête. Sortez ensuite du tunnel et progressez en vous agrippant aux poutres. Continuez jusqu'à arriver devant un pavé numérique que vous ne pouvez pas compléter. Batman décide alors de retourner voir le technicien tué par Black Mask pour récupérer la carte qu'il a faite tomber.

Vous obtenez le trophée bronze : Né un lundi

Chapitre 6 : Il nous faut du gluant !

Sur le chemin du retour, vous trouvez un nouvel otage de la prison à libérer. Assommez les quatre gardes discrètement puis libérez-le. Poursuivez votre chemin et retournez dans la zone totalement sombre où se trouve le grand ascenseur. Lorsque vous sortez, vous êtes pris pour cible par un tireur et éclairé par un projecteur. Brisez d'abord le projecteur avec un batarang puis faites tomber le tireur en faisant exploser l'endroit sur lequel il se trouve. Plus loin, c'est une lampe qu'il faut faire tomber sur le garde suivant. En trouvant l'ingénieur, vous récupérez la clef alpha qui vous permet de décrypter les codes alpha. Le principe est le même sauf que les chiffres se réinitialisent si vous ciblez une zone instable. Retournez dans l'atelier pour rétablir le courant.

L'ascenseur central est donc de nouveau disponible. Empruntez-le. Dirigez-vous vers votre objectif et déverrouillez toutes les portes sécurisées par un code alpha. Vous ne tardez pas à arriver sur les plateformes électrifiées où vous est proposé un combat. Faites bien attention à l'endroit où vous mettez les pieds pour ne pas vous prendre de décharge électrique. Par la suite, vous êtes confronté à un portail qu'il vous faut trafiquer, ce qui est impossible pour le moment. Continuez donc votre route et retournez dans les cellules. Là, passez dans toutes les zones déblocables avec un code alpha et utilisez le gel pour déboucher un conduit d'aération rempli de gaz (il faut bloquer la pompe avec un piston).

Vous ne tardez pas à arriver vers un nouveau grand coffre-fort dans une salle circulaire. Là, utilisez le gel explosif pour activer les trois interrupteurs en même temps puis utilisez les batarang pour faire pivoter les vis de manière à aligner les arrêtes blanches. Vous récupérez ainsi le gel collant qui vous permet de sortir. Retournez donc dans l'atelier pour ouvrir la porte précédemment inaccessible. Progressez dans la nouvelle partie de l'atelier en direction de votre objectif. Alors que vous devez désactiver des disjoncteurs pour ouvrir des portes, placez vos charges collantes et activez les à distance pour gagner un maximum de temps.

Chapitre 7 : Dark Mask vs Black Knight

Vous arrivez enfin face à Black Mask qui vous affronte. Pendant la première partie du combat, vous devez vaincre une dizaine de ses sbires pendant qu'il vous jette des grenades et vous tire dessus. Evitez en priorité les grenades en roulant sur la droite et sur la gauche. Le boss s'enfuit alors, vous laissant en compagnie d'un champ électrique. Examinez les lieux pour mettre en évidence les machines au fond de l'écran et passez par le sous-sol pour les désactiver. Après avoir fait le tour de la salle, vous comprenez qu'il faut désactiver les trois champs de force en même temps. Vous passez donc dans la salle suivante. Là, envoyez un batarang sur la sonnette tout à droite, cassez la lampe de gauche et passez sous le plancher. Une fois arrivé à droite, faites sonner l'alarme de gauche et dépêchez-vous de vous glisser sous la trappe du centre pour neutraliser d'un seul coup Black Mask durant son inspection. Le combat s'achève ainsi. Dirigez-vous maintenant vers l'aile d'administration pour vaincre le Joker.

Vous obtenez le trophée argent : Disjoncteur

Vous obtenez le trophée bronze : Fini la mascarade

Progressez vers la droite et passez la zone de gaz toxique avec la tyrolienne. Vous arrivez dans un bureau contenant un gros cadeau du Joker. Explotez les quatre interrupteurs avec du gel collant pour dévoiler une trappe. Dans le souterrain, n'oubliez pas la petite caisse d'amélioration en hauteur. Poursuivez et tombez dans la salle où les murs sont recouverts de peinture. Là, cassez le mur de droite et récupérez la clef de cryptage bêta sur le corps du gardien décédé. Vous pouvez ainsi poursuivre sur la gauche. Après une petite entrevue avec le directeur de la prison, vous apprenez qu'il faut passer par les toits. Retournez donc à l'entrée de la zone et poursuivez votre route en débloquent la porte bêta. Vous affrontez alors Deadshot et son sniper. La caméra est affichée depuis son viseur et vous devez avancer en vous cachant derrière le décor. Vous pouvez également lancer des batarangs sur les projecteurs lumineux afin de l'aveugler un instant. Vous entrez ensuite dans un petit bâtiment et achevez Deadshot avec la tyrolienne pendant qu'il est ébloui.

Vous obtenez le trophée bronze : L'homme qui ratait parfois sa cible

Chapitre 8 : Chauve-souris électrique

Vous finissez par trouver le directeur de la prison que vous ne pouvez malheureusement pas sauver dans l'état. Il vous faut un nouvel accessoire que vous allez vous empresser d'aller chercher. Poursuivez donc dans les sous-sols en débloquent la porte bêta. Vous arrivez dans une salle de jeu proposée par le Joker. Il faut retourner chacun des huit disques par paires, rien de bien compliqué. Derrière la porte, vous obtenez les batarangs électriques. Vous les utilisez pour activer l'ascenseur juste derrière ainsi que toutes les portes fermées électriquement. Revenez donc dans la grande salle dont le sol est rempli de fumée pour poursuivre votre chemin. Retournez dans le bâtiment où se trouve le directeur et activez les différents tableaux de fusible avec vos batarangs électriques. Une fois le directeur libéré, rejoignez l'atelier pour atteindre un passage secret menant au bureau où se trouve le Joker.

Dans les ateliers, progressez dans la partie située à l'extrémité nord-est du bâtiment. Là, utilisez vos batarangs électriques pour avancer afin d'arriver dans les catacombes. Faites le tour de la zone en ouvrant les grilles et en cassant ce qui peut l'être avec vos mines collantes. Il faut également activer plusieurs compteurs électriques avec vos batarangs électriques. Vous ne tardez pas à accéder à la grosse caisse Wayne contenant une amélioration pour votre tyrolienne : une fois suspendu, appuyez sur X pour grimper sur le fil. Vous pouvez ainsi répéter l'action pour vous hisser dans des zones surélevées. C'est comme cela que vous arrivez à atteindre la porte qui mène au bureau du directeur de la prison de Blackgate, dans la partie administration des lieux.

Chapitre 9 : Fini de rigoler

Là, vous affrontez le Joker. Le combat se déroule dans une salle à défilement circulaire. Commencez par utiliser la tyrolienne pour donner un coup de face au Joker. Ensuite, il s'agit de poser des charges gluantes sur le sol en évitant

les tirs du bouffon, et de tourner pour les faire exploser quand le Joker passe dessus. Cela le fige et vous permet de le frapper plusieurs fois. Après, l'ennemi se rue sur vous : même méthode, dépêchez-vous de placer des charges pour le figer et pour l'achever ainsi. A la fin du combat, vous obtenez la clef de cryptage gamma qui vous permet d'accéder à l'aile Arkham de la prison. A partir de maintenant, vous possédez toutes les améliorations pour Batman et pouvez donc parcourir la prison pour chercher tous les éléments qui étaient auparavant indisponibles. Rendez-vous donc dans l'aile Arkham.

Vous obtenez le trophée bronze : Rira bien qui rira le dernier

Ici, avancez et arrivez devant la grande porte blindée. Il va vous falloir tourner tout autour dans les cellules pour désactiver tous les mécanismes. Utilisez le grappin, le gel collant, la tyrolienne et les batarangs à bon escient, notamment pour désactiver les deux interrupteurs simultanément. Une fois la porte ouverte, vous découvrez à l'intérieur qu'il n'y a pas d'otage et que c'est en réalité Catwoman qui cherche à libérer Bane. Votre nouvel objectif est de désactiver les bombes qu'elle a placées dans toute la prison. Dirigez-vous donc vers le premier indicateur sur la carte.

Chapitre 10 : Félinité féminine

Chacun des cinq cadeaux piégés du Joker est à désactiver en un temps imparti de vingt secondes avec le piratage de codes. C'est en ouvrant chaque coffre que Catwoman vous dévoile, grâce à une note, l'emplacement du cadeau suivant. Dans le dernier cadeau se trouve un costume de Batman, ou du moins la dernière pièce qu'il vous manquait pour le compléter. Une fois tous les cadeaux mis hors d'état de nuire, partez en direction du phare pour intercepter Catwoman. Ne vous en faites pas, vous pourrez revenir dans la prison après avoir fini le jeu. Le combat final est très simple : dans la première partie, battez la féline comme vous l'avez déjà fait au début du jeu. Catwoman vous aveugle ensuite avec du gel : là, fiez-vous à la lumière de ses lunettes pour parer dès que vous les apercevez. Enchaînez avec un coup de cape et des attaques frontales. Quand elle se dédouble, attendez de voir les éclairs blancs au-dessus de sa tête pour esquiver et riposter. Vous en finissez ainsi une bonne fois pour toutes avec la minette.

Vous obtenez le trophée argent : Rabat-joie

Vous obtenez le trophée or : Le malheur du chat noir

Félicitations, vous avez contenu les évasions au sein de la prison de Blackgate et terminé Batman Arkham Origins Blackgate ! Un bon repos dans la batcave s'impose, hein Alfred ?

BlazBlue : Continuum Shift Extend

© PQube / Arc System Works 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

PLUS DE NARRATEURS

Noel (narrateur)

Terminer le mode BBQ avec Noel.

Ragna (narrateur)

Terminer le mode BBQ avec Ragna.

Tsubaki (narrateur)

Terminer le mode BBQ avec Tsubaki.

REVOIR LES CRÉDITS ET LES VIDÉOS DE FIN

Une fois le mode Arcade terminé, les Crédits de fin de jeu se débloquent dans la galerie et peuvent être visionnés à tout moment. Même chose pour les vidéos de fin des personnages.

PERSONNAGES UNLIMITED

Arakune	Avoir un profil de niveau 10.
Bang	Avoir un profil de niveau 9.
Carl	Avoir un profil de niveau 6.
Hakumen	Avoir un profil de niveau 12.
Hazama	Avoir un profil de niveau 12.
Jin	Avoir un profil de niveau 10.
Lambda	Avoir un profil de niveau 7.
Litchi	Avoir un profil de niveau 9.
Makoto	Avoir un profil de niveau 9.
Mu	Avoir un profil de niveau 12.
Noel	Avoir un profil de niveau 10.
Platinum	Avoir un profil de niveau 9.
Rachel	Avoir un profil de niveau 10.
Ragna	Avoir un profil de niveau 12.
Relius	Avoir un profil de niveau 9.
Tager	Avoir un profil de niveau 10.
Taokaka	Avoir un profil de niveau 6.
Tsubaki	Avoir un profil de niveau 7.
Valkenhayn	Avoir un profil de niveau 9.

Blazing Souls Accelate

© Idea Factory 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 TOUTES LES FINS

Mauvaise fin

Pour débloquer la mauvaise fin, il faut atteindre la route 5 et affronter Mother Genome avant d'avoir parlé à Jadore.

Fin basique

Pour débloquer la fin normale, il y a deux solutions :

- Affronter Mother Genome après avoir parlé à Jadore.
- Affronter Edward après avoir combattu tout les génomes humains.

Fin parfaite

Pour débloquer la véritable fin, il faut effectuer tous les objectifs du jeu avant d'affronter Edward, c'est-à-dire :

- Activer tous les drapeaux.
- Recruter tous les personnages.
- Terminer l'Abyssal Gate.

Après tout ça, il n'y a plus qu'à terminer le combat contre Edward et ceux qui s'ensuivent.

📌 DÉBLOQUER LES PERSONNAGES DE SPECTRAL SOULS

Après avoir rencontré Aria, vous pouvez débloquer Hiro, Rose et Yunellia de Spectral Souls en terminant l'ancienne route 4.

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Acte I

Suivez Didi par la fenêtre et attendez qu'elle ouvre la grille sur la droite pour pouvoir vous transformer pour la première fois en ombre. Descendez dans la ruelle en longeant l'ombre qui vous tend les bras, poussez le chariot contre le bâtiment pour permettre à Didi de vous rejoindre et suivez-la. En ombre, empruntez la pente qui apparaît sur le mur pour pouvoir monter au balcon en sautant à mi-chemin pour pouvoir à nouveau vous muer en ombre, récupérez les Luminaires sur votre route en suivant le guide éponyme plus bas dans ce guide si vous le souhaitez et rejoignez le Ghost Note.

Une fois à l'intérieur, allumez les lumières sur la droite, tournez les projecteurs vers les musiciens de part et d'autre de la scène et utilisez leur ombre pour monter à l'étage. Réparez alors le troisième projecteur en y insérant un Luminaire, braquez le projo sur le pianiste au centre et rejoignez Didi près de l'escalier après la chanson. Sortez par la gauche, suivez votre petit guide et utilisez la charge d'ombre pour briser les planches qui vous barrent la route (un Luminaire peut être récupéré ainsi plus haut dans la rue, voire le guide sur les Luminaires).

Une fois arrivé au club où s'est rendu Johnny, placez le chariot à roulettes comme ci-dessous pour que l'ombre du piano vous permette de monter, utilisez l'ombre sur le mur au bout de la passerelle pour rejoindre le Luminaire de l'autre côté et atteindre le bureau, où vous dénicherez la bobine de film pour Johnny, puis rejoignez Didi à l'extérieur.

Suivez-la jusqu'à arriver devant un précipice, utilisez deux Luminaires pour mettre le projecteur en marche, traversez en ombre en exécutant un saut à mi-chemin et en retournant immédiatement à l'état d'ombre pour réintégrer la pancarte, puis refaites un aller-retour de l'autre côté du panneau en détruisant les structures en bois pour faire passer Didi. Une fois dans le cinéma, disposez les trois silhouettes comme ci-dessous pour pouvoir grimper à l'étage en vous transformant en ombre, passez la barrière floue en passant en ombre sur le mur et faites de même sur la gauche en contrebas pour entrer dans la salle de projection et lancer la bobine.

Ressortez ensuite dans la rue, dirigez-vous vers l'hôtel Excelsior et entrez. Emparez-vous du chariot de bagages face aux ascenseurs, faites-le tomber dans celui de gauche pour pouvoir grimper dessus, appelez le second ascenseur pour le faire monter et allez manipuler les lustres et leur ombre à l'autre extrémité de l'étage pour vous créer un passage en ombre jusqu'au niveau supérieur. De là, activez l'interrupteur mural rouge près des ascenseurs pour les remettre en position initiale, empruntez l'escalier sur le côté droit pour récupérer un Luminaire et ouvrir un raccourci vers l'étage précédent, puis manœuvrez les ombres des lustres pour pouvoir grimper dessus et sauter vers le Luminaire au centre à partir de l'étage supérieur.

Brisez les planches de bois dans la pièce face à vous pour rejoindre l'extérieur, positionnez-vous successivement sur le pied de la femme, sur la cigarette, puis sur le chapeau de l'homme en tant qu'ombre pour rejoindre le balcon en face et allez ouvrir la porte à Didi pour assister au propre comme au figuré à une scène. Vous êtes ensuite projeté dans l'acte II.

Acte II

De retour à la maison de Didi, examinez les éléments du décor avant de sortir : vous obtenez alors la capacité de passer à travers les ombres les moins épaisses en utilisant la charge d'ombre. Mettez cela immédiatement en pratique

pour traverser sur le mur de gauche en ombre ainsi que pour franchir le gouffre, toujours en ombre, puis entrez sous le chapiteau. Vous allez devoir réparer les trois attractions du cirque : en sortant, allez d'abord tout à droite, récupérer un Luminaire derrière le manège et un autre sur la gauche en faisant apparaître des ombres via une bobine lumineuse (voire la vidéo correspondantes) et utilisez-les pour remettre le manège en marche.

Utilisez les ombres des chevaux les plus basses pour grimper progressivement en faisant le tour tout en récupérant les Luminaires, sautez dans la pancarte à mi parcours avant d'atteindre le balcon puis le second Luminaire, puis sautez sur le toit du manège pour le remettre totalement d'aplomb.

Ressautez sur le toit d'où vous venez, empruntez les ombres d'étoiles filantes en passant à travers les ombres fines qui vous feraient tomber et rejoignez ainsi les toits les plus élevés pour détacher la montgolfière. Rendez-vous ensuite au fond du bois artificiel sur la gauche du manège et revêtez le " déguisement " de princesse avant d'entrer dans la toile de la scène.

Vous devrez y affronter trois ennemis différents à la suite chacun après un parcours d'obstacle. Utilisez le moulin pour avancer, enfoncez le dernier champignon, puis celui du milieu et allez vous positionner sur la branche pour pouvoir sauter de l'autre côté de l'arbre quand elle se repliera. Devant l'ogre, faites-le attaquer pour qu'il enfonce son arme dans la souche d'arbre, sautez-lui dessus et esquivez son deuxième coup avant de ressauter derrière lui.

Dans la grotte de l'araignée, une fois arrivé devant le gouffre, sortez de la scène pour aller chercher le parapluie, planez en évitant les piques et restez dans l'alcôve en contrebass pour échapper au rocher qui menace de vous rouler dessus. Enchaînez ensuite les sauts en restant de préférence en hauteur pour échapper à l'araignée, sautez dans les toiles de part et d'autre du rocher tout en haut pour le faire tomber et rejoignez une deuxième fois le prince emprisonné.

Pour le dernier parcours, rebroussez chemin après le premier gouffre pour laisser le rocher le combler, restez au dessus des geysers pour éviter les deux rochers suivants et une fois face au dragon, faites-le attaquer en vous réfugiant derrière le rocher sous le prince pour couper progressivement ses liens. De retour à la réalité, dirigez-vous vers le bateau pirate et entrez-y pour commencer les réparations.

Dans la première salle, prenez la caisse en contrebass et placez-la devant la source de lumière de telle sorte que l'ombre vous permette de grimper vers l'interrupteur, puis reprenez la caisse en bas pour la transporter sur la passerelle et la poser sur le premier carré rouge au sol. Saisissez la deuxième caisse contre le rebord, entrez dans la cabine à droite en passant en ombre avec la caisse pour la placer sur le carré bleu, puis faites tourner la barre au maximum.

En ombre, servez-vous de l'ombre de la barre pour grimper en haut à gauche, prenez le Luminaire au bout, emparez-vous de la troisième caisse et sautez en ombre sur la projection de la barre pour atteindre le petit surplomb, où vous pourrez placer la caisse après être sorti des ombres. Dans la salle suivante après avoir emprunté le petit bateau, montez sur les passerelles, actionnez le mécanisme pour tirer une première fois au canon, utilisez l'ombre d'un tentacule pour passer dans l'ouverture pratiquée par le boulet et poussez la porte pour pouvoir traverser en ombre avec le boulet à la main.

En ombre, placez l'ombre du boulet sous l'ombre du bras mécanique, actionnez à nouveau l'interrupteur pour dégager le tentacule gênant, rejoignez Didi dans le bateau et allez chercher un autre boulet en contrebass. Montez sur la droite, allez placer l'ombre du boulet sur l'ombre à gauche en faisant le tour, puis à l'aide du mécanisme au centre, faites monter cette ombre pour pouvoir amener le boulet dans le canon. Utilisez trois Luminaires sur la porte en contrebass pour pouvoir avancer, suivez Didi et actionnez en même temps qu'elle le levier de gauche dans la salle des machines pour réparer le bateau pirate.

De retour à l'extérieur, retournez au chapiteau pour constater les effets de vos succès et passer à l'acte III.

Acte III

Suivez Didi dans l'allée à gauche et rejoignez-la sur la scène, après avoir pris le temps de collecter les Luminaires de la zone si vous le souhaitez (voire la partie sur les Luminaires plus bas). Suivez-la ensuite jusqu'aux baies vitrées baignées de lumière plus loin, utilisez deux Luminaires pour remettre le planétarium en marche, puis faites tourner les ombres pour obtenir le même résultat que sur l'image ci-dessous. Placez alors le boulet dans l'ombre entre les deux projections, retournez aux manettes pour pousser l'ombre du boulet vers la droite, puis revenez vers la gauche pour que la ceinture autour de la planète emmène le boulet à l'étage.

Montez par l'escalier de l'autre pièce pour placer le boulet dans le mécanisme, utilisez les ombres désormais en mouvement pour progresser vers le balcon en haut à gauche et dans la salle suivante, placez le chariot comme sur l'image ci-dessous pour projeter une série d'ombres à la bonne taille. Sautez alors des escaliers jusque dans l'ombre des engrenages en veillant à passer par l'un des trous dans ces derniers et utilisez la charge d'ombre pour garantir que votre dernier saut vous mène bien à destination.

Utilisez ensuite l'ombre de l'homme de ménage en attendant que ce dernier se retourne pour atteindre le balcon en hauteur, remontez les escaliers brisés déjà empruntés un peu plus tôt et utilisez les ombres à gauche pour passer dans le clocher ouvert et atteindre le laboratoire de Vincenzo. Vous êtes ensuite ramené dans la rue : retournez à la scène du prestidigitateur, puis rendez-vous devant le phare en suivant Didi et en passant en ombre sur les côtés après que la lumière soit revenue.

Activez l'interrupteur sur la gauche pour alimenter le projecteur, braquez-le vers la caisse, sautez sur l'îlot où il repose pour le placer dans l'ombre et revenez manipuler le projecteur pour sortir l'ombre de la caisse de son isolement. Placez-la sur le carré au sol, braquez le projecteur dans la boule sur la droite pour propager la lumière avant de monter, puis utilisez les allers-retours du projecteur pour passer en ombre sur la gauche, emporter la caisse avec vous et la placer sur un deuxième carré au bout.

Faites le tour pour pouvoir remonter, appuyez sur l'interrupteur pour débloquent la voie et conduire davantage la lumière, faites le tour de la pièce suivante pour faire le plein d'objets avant d'activer l'interrupteur et de passer rapidement en ombre sur la gauche en traversant les projections fines et collectez quelques objets de plus une fois arrivé en haut. Là, commencez par ouvrir le premier tube pour pouvoir grimper sur l'ombre des engrenages, sautez des rebords successifs sur la gauche pour pouvoir dégager la caisse et débloquent les portes, puis activez le second tube de lumière.

Braquez le projecteur ainsi alimenté sur le mur au fond, faites entrer la caisse dans l'ombre et utilisez le projecteur et la focalisation pour l'amener au niveau supérieur. Focalisez ensuite la lumière sur la boule juste en bas à droite pour pouvoir utiliser le projecteur suivant, réitérez l'enchaînement précédent en prenant garde au mur pivotant et récupérez votre caisse en bout de course après avoir braqué la lumière dans la dernière sphère.

Placez la caisse sur son socle, utilisez une charge d'ombre vers le mur illuminé pour atterrir sur la petite ombre à droite et ainsi pouvoir sauter sur les tuyaux, puis enchaînez une série de sauts sur les ombres qui apparaissent au fur et à mesure jusqu'à atteindre le toit du phare. Braquez alors le projecteur vers la scène de Vincenzo pour être ramené en ville, puis montez dans la nacelle derrière la scène après le spectacle pour conclure cette brève aventure.

Luminaires

Acte I

Acte II

Acte III

Objets à Collectionner

Acte I

Acte II

Acte III

Disgaea 3 : Absence of Detention

© NIS America / Nippon Ichi Software 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CLASSES SPÉCIALES

Archer (femme)

Guerrier au niveau 15 (femme) et soigneur au niveau 15 (femme).

Archer (homme)

Guerrier au niveau 15 (homme) et soigneur au niveau 15 (homme).

Ninja (femme)

Moine au niveau 30 (femme) et Magicien au niveau 30 (femme).

Ninja (homme)

Moine au niveau 30 (homme) et Magicien au niveau 30 (homme).

Samouraï (femme)

Guerrier au niveau 35 (femme) et Archer au niveau 35 (femme).

Samouraï (homme)

Guerrier au niveau 35 (homme) et Archer au niveau 35 (homme).

Cheerleader

Géomancien et soigneur au niveau 25.

Géomancien

Moine au niveau 20 et soigneur au niveau 20.

Gunner (féminin)

Voleur au niveau 15 (féminin) et mage au niveau 15 (féminin).

Gunner (masculin)

Voleur au niveau 15 (féminin) et mage au niveau 15 (masculin).

Chevalier lourd

Guerrier au niveau 15 (masculin) et moine au niveau 15 (masculin).

Paladin

Guerrier au niveau 25 et magicien au niveau 25.

Héros masqué

Voleur au niveau 45 et gunner au niveau 45.

Dresseuse de monstres

Guerrier au niveau 15 (féminin) et moine au niveau 15 (féminin).

Shaman

Géomancien au niveau 25 et magicien au niveau 25.

Brute Warrior

Dresseuse de Monstre niveau 40 et chevalier lourd niveau 40.

Magic Knight

Guerrier niveau 25 (Masculin/Féminin) et magicien niveau 25 (Masculin/Féminin).

Majin

Terminer le jeu et recommencer un nouveau cycle. Il pourra être débloqué après le premier tutoriel.

PERSONNAGES CACHÉS

Vous devez avoir terminé le jeu au moins une fois pour débloquer ces nouveaux personnages.

Master Big Star

Terminez la Map Extra 1

Salvatore

Terminez la Map Extra 2

Prism Red

Terminez la Map Extra 3

Asagi

Terminez la Map Extra 4

Marona

Terminez la Map Extra 5

Axel

Terminez la Map Extra 6

Etna

Terminez la Map Extra 7

Flonne

Terminez la Map Extra 7

Laharl

Terminez la Map Extra 7

+ TOUTES LES FINS

Almaz

Passez le niveau 8-4 avec Almaz uniquement ainsi que la bataille suivante.

Fin normale

Ne remplissez aucune des conditions requises pour obtenir les autres fins.

Human World

Tuez plus de 99 alliés et terminez deux niveaux alternatifs avant le niveau 7-6.

Laharl

Allez dans la Homeroom, demandez de voir une nouvelle fin et terminez le niveau.

Mao's Ambition

Terminez le niveau 1-9 sur un cycle de rang 2 ou supérieur avant le niveau 4-4.

Raspberyl : fin 1

Perdez contre Raspberyl au niveau 1-5.

Raspberyl : fin 2

Perdez contre Raspberyl au niveau 2-1.

Super Hero

Utilisez Mao au niveau 500 ou plus pour vaincre le boss de fin.

📌 BUG DES CHAMPIGNONS DU CHAPITRE 7

Dans le niveau Mangeurs de corps du chapitre 7, vous serez opposé à 9 champignons sur une zone profitant du bonus mirifique d'EXP+100% disposés dans un carré de trois cases sur trois, après l'avoir terminé au moins une fois. Allez dans le Homeroom de la Salle de classe et sélectionnez 3 fois de suite "ennemis plus forts" pour que vos adversaires passent au level 99... ce qui équivaudra pour le jeu à un niveau 300 vaincu ! Un expert au poing pourra aussi faire un malheur puisque passé le 4ème niveau de classe, vous aurez accès à la compétence spéciale "Big bang" qui est une attaque de 3x3 ! Idéal donc dans ce cas de figure... Pour monter vos classes facilement, choisissez la méthode du club "Membres d'honneur" pour faire profiter à vos voisins d'un bonus de 10% de l'xp obtenue !

📌 LES CAMEOS

Aramis

Complétez le Class World Command Attack avec moins de 100 commandes.

Asagi

Terminer l'extra map 4.

Axel

Terminer l'extra map 6.

Laharl, Etna et Flonne

Terminer l'extra map 7.

Marona

Terminer l'extra map 5.

Master Big Star

Terminer l'extra map 1.

Pleinair

En mode Survival, obtenir 7 Level Spheres pour le personnage mascotte.

Prism Red

Terminer l'extra map 3.

Salvatore

Terminer l'extra map 2.

DÉBLOQUER HERO PRINNY ET MID-BOSS

Terminez la mission "First love!? Legend of the Super Delinquent" et sauvegardez après les crédits de fin de jeu.

DJ Max Technika Tune

© Cyberfront Corporation / Neowiz

+ D'INFOS

FORUM

📌 CONSEILS IMPORTANTS

- Dans le menu OPTIONS, la difficulté modifie votre barre de vie et non la difficulté des tableaux. Autrement dit, beaucoup moins d'erreurs seront permises avec 3 étoiles de difficulté.
- Quitter le jeu grâce au bouton PS avant qu'une chanson ne se termine permet de conserver son Combo initial (avant que la chanson n'ait démarré), c'est utile pour le trophée [MAX Chain].
- Le mode ALBUM est mieux fourni qu'on ne le pense. Il permet d'écouter les sons et de regarder les PV (Clips Vidéos des sons) via le bouton en forme de Camera dans les contrôles, c'est utile pour le trophée [M/V Player].
- Il existe deux façons de jouer, avec le pavé tactile et sans, rendez-vous dans le menu OPTIONS pour changer ça.
- Pour débloquent un son dans le mode FREESTYLE, vous devez le réussir dans les modes STAR, POP ou CLUB et vous débloquent ce son dans le niveau correspondant. Attention le mode CLUB demande obligatoirement de réussir 4 sons à la suite avec UNE SEULE barre de vie. Si vous réussissez, vous débloquent les 4. Si le mode s'arrête après deux sons, c'est que votre performance est insuffisante pour accéder à la suite, et vous ne débloquent rien.
- Il existe un équipement accessible dans le menu STAR/POP/CLUB/FREESTYLE. Il offre des bonus et change l'avatar du joueur ainsi que les skins des notes. Visuellement, le changement de skin est dur à encaisser au début.
- Il existe des options en haut à droite dans le menu STAR/POP/CLUB/FREESTYLE, elles permettent de modifier le sens de défilement de la barre de jeu, d'en modifier l'apparence (clignotement, invisible et autres), et de modifier le mode d'apparition des notes (instantané, en Fade in ou en Fade out).
- Le Tutoriel se trouve dans la partie ARCADE en haut à droite (point d'interrogation bleu), c'est utile pour le trophée [Repeat Learning].

📌 CONSEILS DE JEU SUPPLÉMENTAIRES

Le jeu demande énormément d'investissement pour atteindre un bon niveau, et il est assez difficile au premier abord. Ne vous découragez pas, vous progresserez sans vous en rendre compte à force de jouer (c'est la même chose pour tous les jeux de rythme).

Utilisez vos deux mains & tous vos doigts pour le mode Tactile Only, cela vous facilitera la vie, la main dominante se fatigue trop vite et peut vous boucher la vue.

La PlayList vous semblera au début assez particulière, sachez qu'on s'habitue aux sons (coréens pour une grande majorité d'entre eux et non japonais, j'insiste). De plus, les sons que l'on débloquent sont bien plus universels.

En cas de problème, de question ou d'envie de parlotte, n'hésitez surtout pas à passer sur le forum du jeu !

Doctor Who : The Eternity Clock

© Supermassive Games 2012

+ D'INFOS

FORUM

TROPHÉES

Seigneur du Temps (Platine)

Obtenez tous les trophées.

Touche-à-tout (Bronze)

Appuyez sur 10 boutons de la console du TARDIS.

Minutieux (Bronze)

Scannez 10 objets.

Ça travaille du chapeau (Bronze)

Collectez 5 chapeaux.

Traces écrites (Bronze)

Collectez 5 pages de journal.

Ronds de chapeau (Bronze)

Collectez 10 chapeaux.

Nouvelle (Bronze)

Collectez 10 pages de journal.

Je vous tire mon chapeau (Argent)

Collectez 20 chapeaux.

Une longue histoire (Argent)

Collectez 20 pages de journal.

Caisse beau travail (Bronze)

Utilisez la caisse de lingots d'or pour vous frayer un chemin hors de la Banque d'Angleterre.

Les évadés de la Stormcage (Argent)

Échappez-vous de la Stormcage sans vous faire repérer.

Lèvres pulpeuses (Argent)

Embrassez 6 gardes de la Stormcage.

Évasion rapide (Argent)

Échappez-vous de la Stormcage en 8 minutes.

Une vraie flèche (Bronze)

Atteignez le camp de réfugiés du métro avant les Cybermen.

Sur la bonne voie (Bronze)

Vainquez les Cybermen dans le camp de réfugiés du métro.

Une oeuvre étourdissante (Bronze)

Étourdissez 5 Cybermen

C'est le plombier (Bronze)

Modifiez les plans des conduits de gaz dans le Londres victorien.

Hacker (Bronze)

Ouvrez la porte de sécurité dans l'immeuble de bureaux.

Testé jusqu'à destruction (Bronze)

Reroutez les consoles thermoïoniques dans la cyberusine.

Effacé (Argent)

Terminez la cyberusine en 20 minutes.

La route est ouverte (Bronze)

Abaissez le pont-levis de l'ancien pont de Londres.

Pas le temps de se balader (Bronze)

Récupérez le générateur de champ de stase dans la base du Silence.

Élémentaire (Argent)

Finissez le retour dans le Londres victorien en 15 minutes.

Supersonique (Bronze)

Désarmez 5 Siluriens avec le sonique.

Salut trésor (Bronze)

Réveillez River dans le tombeau.

Réduire le Silence au silence silencieusement (Bronze)

Déjouez le Silence du premier coup.

Relation toxique (Bronze)

Vainquez Vekkis.

Adieu le bleu ! (Bronze)

Déjouez le Dalek stratège.

Visez les yeux (Bronze)

Effectuez un tir rapide sur 5 Daleks.

Pas de pitié (Argent)

Effectuez un tir concentré sur 5 Daleks.

Oyez, oyez (Bronze)

Découvrez la statue dans la cour élisabéthaine.

Treuil en vue (Bronze)

Activez le treuil de la grue dans la cathédrale Saint-Paul.

Un vol (Bronze)

Vainquez le Silence et volez leur capsule temporelle.

Salut Sexy (Bronze)

Trouvez le TARDIS dans le verrouillage temporel dalek.

En orbite (Bronze)

Envoyez le Dalek Suprême en Antarctique.

Exterminé (Argent)

Terminez Londres sous verrouillage temporel en 20 minutes.

En plein dans le mille (Bronze)

Tirez dans l'oeil de l'empereur des Daleks.

Geronimo ! (Bronze)

Vainquez l'Empereur des Daleks.

Brillants, ces bouchons (Bronze)

Terminez le puzzle Liaison de données en 60 secondes.

Petit malin (Bronze)

Terminez le puzzle Rerouteur en 60 secondes.

L'esprit clair (Bronze)

Terminez le puzzle Carte mentale en moyen ou difficile en 60 secondes.

Juste à temps (Argent)

Terminez un couloir temporel en 2 minutes.

Destruction universelle évitée (Argent)

Terminez le jeu.

Docteur volant (Argent)

Terminez le jeu en 300 minutes.

Roi du puzzle (Bronze)

Terminez le jeu en mode puzzles moyens.

QI supérieur (Argent)

Terminez le jeu en mode puzzles difficiles.

Relation épistolaire (Or)

Collectez toutes les pages de journal.

Chapelier fou (Or)

Collectez tous les chapeaux.

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Mécanismes de jeu

Les différentes quêtes

La grande aventure de QT3

Dans Doki-Doki Universe, vous incarnez QT3, un robot abandonné par ses maîtres et dont le seul moyen d'éviter de finir à la casse est de prouver son humanité. Pour cela, vous êtes coaché par Jeff l'extraterrestre qui vous conseille de visiter plusieurs planètes. Dans ces planètes toutes différentes les unes des autres, vous rencontrerez de nombreux habitants vivant leur propre vie et ayant chacun des goûts particuliers. C'est en apprenant à connaître ces gens, à les aider et à vous faire apprécier que vous réussirez petit à petit à comprendre le coeur humain et à prouver votre valeur. Il s'agira également pour QT3 d'apprendre à se connaître lui-même via de nombreux quiz mettant en avant sa personnalité. C'est parti !

Compléter tous les objectifs

La quête principale de Doki-Doki Universe est la complétion de tous les objectifs du jeu. Au nombre total de 176, ils demandent d'aider les habitants de chacune des vingt planètes de la galaxie. Pour y accéder, il faut se rendre sur des planètes et converser avec les personnes chapeautées d'un icône en forme de point d'interrogation, ce qui signifie qu'elles ont besoin de votre assistance.

La plupart du temps, ces personnes vous demandent tout simplement de satisfaire leurs exigences en vous réclamant un objet en particulier. Ces objets sont les éléments à invoquer que vous possédez dans votre sac, et, en général, vous possédez déjà l'objet qui vous est réclamé. Vous les récupérez au fil des parties dans des cadeaux ou bien de la part de bonshommes généreux. Il suffit juste de comprendre la demande et de choisir judicieusement parmi le choix qui vous est proposé, sachant qu'à chaque demande, plusieurs solutions sont possibles. Par exemple, si un habitant vous demande quelque chose qui lui rappelle le pôle nord, vous pouvez lui invoquer des flocons de neige, des pingouins, des manchots ou encore de la crème glacée ! Tout est question de champ lexical.

Dans d'autres cas, les habitants des planètes ont une petite histoire et vous demandent non pas d'invoquer un objet, mais d'aller converser avec d'autres personnes pour faire évoluer une relation. Ainsi, il vous suffit de trouver l'interlocuteur correspondant et de satisfaire la demande du premier client pour compléter l'objectif du moment. De véritables petits scénarios s'articulent ainsi grâce à ces protagonistes qui font de vous un véritable messenger sentimental !

Pour finir, il arrive que les habitants vous demandent de leur faire plaisir sans invoquer d'élément et sans aller parler à une tierce personne. Il peut s'agir d'un câlin, d'une salutation, d'une danse, ou même d'un chambardement, la capacité spéciale de QT3 qui fait trembler le sol. Pour cela, fiez-vous aux QTE indiquées à l'écran afin de répondre à leurs attentes.

Récupérer tous les cadeaux

Les cadeaux sont ces petits paquets roses posés ci et là au sol de chaque planète. Il y en a 401 différents en tout et

vosre tâche est également de tous les collecter ! Ils renferment soit de nouveaux éléments à invoquer, soit des décors vous permettant de customiser votre planète, soit de la poussière qui vous permet d'invoquer des objets. Les cadeaux suspendus en apesanteur dans la galaxie ne contiennent que des recharges de poussière et se régénèrent automatiquement dès que vous atterrissez puis ressortez d'une planète, quelle qu'elle soit.

Il existe deux types de cadeaux à l'intérieur des planètes : les cadeaux cachés et les cadeaux de relation. Les cadeaux cachés sont disséminés dans le décor et ne demandent pas un gros travail pour être dénichés. Soit ils sont directement posés au sol et un simple tour des lieux vous permet de les glaner, soit ils sont invisibles et il faut dans ce cas soulever les différents bâtiments et éléments de fond pour les faire apparaître au premier plan. N'hésitez donc pas à tout bousculer pour ne laisser aucun cadeau derrière votre chemin !

Le second type de cadeaux, les cadeaux de relation, est obtenu directement de la part des habitants qui vous offrent ces présents à condition que vous les méritiez. Pour cela, il faut soit que l'affinité de l'habitant en question soit au maximum dans le positif, soit qu'il soit au maximum dans le négatif. Pour le savoir, scannez chaque habitant avec le scanner de cadeaux qui consomme quelques poussières pour savoir comment les chatouiller. Ceci fait, utilisez les informations que vous connaissez à leur sujet pour leur faire plaisir ou pour les énerver, en invoquant des éléments puisque c'est là la méthode la plus efficace. Une fois le point extrême d'affinité atteint, une icône en forme de cadeau indique au-dessus de l'habitant qu'il a quelque chose à vous offrir : parlez-lui une nouvelle fois pour récupérer votre présent.

Connaître par coeur tous les habitants de la galaxie

Les goûts et les couleurs ne se discutent pas, tout le monde sait bien ça. C'est pourquoi chaque habitant de chaque planète de la galaxie de Doki-Doki Universe a des goûts bien particuliers qu'il vous faudra découvrir si vous voulez les connaître sur le bout des doigts. Pour cela, il existe plusieurs façons de procéder. La première est de converser un maximum de fois avec un maximum d'habitants de la planète en question pour en apprendre le plus possible sur les autres personnes, puisque tout ce beau monde se côtoie et se connaît en général plutôt bien. N'hésitez pas à squatter un long moment la discussion afin de ne laisser passer aucun potin ! Par ailleurs, certains personnages vous dévoilent des informations seulement après avoir reçu de vous ce qu'ils attendaient : n'hésitez donc pas à renouveler fréquemment les séances de bavardages pour compléter la liste des affinités de chacun.

La deuxième façon de découvrir les goûts des habitants est tout simplement de se poster à leurs côtés et d'attendre qu'ils le déclarent d'eux-mêmes. Par exemple, Jean-Jacques peut subitement déclarer " J'aime les prunes ! ", et hop, c'est su ! Il faut néanmoins lui offrir ensuite l'élément en question pour qu'il le confirme et que cela s'ajoute dans sa liste de passions.

La troisième et dernière manière de découvrir les sensibilités de chacun est de lui offrir au hasard des éléments à invoquer, pour voir s'il y est sensible ou non. Pour cela, aucune règle particulière, faites juste parler votre générosité et essayez jusqu'à tomber sur les bonnes invocations. En général, le résultat est quasi-garanti, puisque chaque objet correspond à plusieurs critères. Par exemple, une tête de mort volante peut correspondre aux goûts : effrayant, os, blanc, volant, voire même volatile ! Pratique, non ?

Activités spatiales

Cadeaux par milliers

La première activité à faire dans l'espace est de récupérer un maximum de ces cadeaux flottants qui n'attendent que de vous rencontrer. Ils ne contiennent ni élément à invoquer ni décor pour votre planète, mais uniquement des recharges de poussière. En fait, ces cadeaux ne sont là que pour vous aider à remplir votre stock afin de ne pas être à court de carburant lorsque vous êtes en mission sur une planète. Bien sûr, le nombre total de poussières que vous pouvez posséder à la fois reste de 100 ; il est donc inutile d'ouvrir tous les cadeaux de l'espace, puisque vous n'empocherez pas toute la précieuse entité relâchée ! Enfin, sachez que les cadeaux reviennent au hasard après chaque visite d'une planète quelle qu'elle soit, ce qui est sacrément pratique pour faire ses courses abondamment et sans réfléchir !

Lunes à quiz

Vous avez forcément remarqué ces astres noirs trop petits pour être des planètes : il s'agit de satellite, de lune, quoi, qui vous permettent de répondre à de petits quiz. Ces quiz sont totalement indépendants de l'histoire principale de Doki-Doki Universe (les objectifs à remplir sur les planètes) et peuvent être réalisés à n'importe quel moment et en toute condition. Ils sont en général composés d'une demi-dizaine de questions pour lesquelles il faut répondre en sélectionnant un des quelques choix proposés. A la fin du quiz, le questionnaire analyse vos réponses et vous renseigne sur la personnalité qu'il croit avoir discernée en vous. Réaliser ces quiz vous permet également de parler de vous-même au docteur Psy qui se trouve sur votre propre planète.

Personnaliser son robot

Choix de l'apparence

Vous ne supportez plus l'apparence basique et simplette de QT3 ? Vous préféreriez lui donner un peu plus de swag ou de style ? Facile ! Au fil des niveaux gagnés en empochant des vers d'expérience, vous obtenez de nouvelles apparences pour votre petit robot. Accessible depuis la planète d'origine, votre garde-robe vous permet de changer de look à n'importe quel moment !

Choix de la monture

Ce cochon ailé ne correspond pas à votre sensibilité artistique si aiguë ? Il vous est possible de changer de monture exactement de la même manière qu'il est possible de relouer son avatar. Pour cela, allez dans le hangar situé sur la planète d'origine pour voir le choix qui vous est proposé. Tout comme pour les costumes, les nouveaux véhicules s'acquièrent à chaque nouveau niveau atteint.

Choix du décor

Au fil des parties, vous obtenez grâce aux cadeaux que vous ouvrez des décors pour votre planète personnelle, puisqu'il est bien plus agréable de pouvoir personnaliser à ses goûts les lieux qui sont les nôtres. Ces décors sont également trouvables à la fin de chaque quiz, alors qu'il vous est demandé d'en choisir un des trois à empocher. Ne vous en faites pas, ces choix ne sont que momentanés puisqu'une fois tous les quiz terminés, tous les décors seront en votre possession ! Enfin, ces décors vous sont également offerts à chaque montée de niveau de robot. Pratique !

Choix du fond

Pour finir, le dernier élément qu'il est possible de customiser pour votre planète est le fond. Le principe est simple : à chaque fois que vous terminez l'intégralité des objectifs d'une planète, vous gagnez le fond de cette planète en question en papier peint pour votre planète d'origine. Il est ainsi possible de donner à son petit chez-soi l'ambiance que l'on préfère, ce qui est quand même super sympa !

Visiter correctement une planète

Dénicher les cadeaux cachés

Lorsque vous atterrissez pour la première fois sur une planète, il est plus facile de terminer tout ce qu'il y a à faire en suivant un ordre d'étapes bien défini que voici. Pour commencer, faire le tour de la planète en allant soit tout le temps à droite, soit à gauche, et soulevez tous les bâtiments et éléments du décor pour faire apparaître tous les trésors cachés. Bien entendu, n'oubliez pas de récupérer les trésors non-cachés qui sont de base posés au sol. N'oubliez pas que le menu en bas à droite de l'écran vous permet de savoir combien de trésors cachés il vous reste à découvrir.

Faire le plein de potins et ragots

Ceci fait, il est grand temps de faire le plein de potins et de ragots pour commencer à compléter la liste des goûts de chaque habitant des lieux. Pour cela, parlez à toute personne qui croise votre chemin, sauf celles chapeautées d'une icône en forme de point d'exclamation qui ne feront que vous demander de remplir un objectif. N'oubliez pas de parler plusieurs fois à la même personne pour écouter tout ce qu'elle a à vous dire ! Cela vous permet de connaître déjà

sacrement ceux qui vont devenir vos futurs amis.

Aider les populations

Il est grand temps de passer au coeur du sujet, les objectifs, qui se complètent en aidant les populations. Trois requêtes différentes peuvent alors vous être demandées : faire apparaître un élément à invoquer, aller parler à une autre personne, ou bien interagir physiquement avec votre interlocuteur. Les objectifs vous sont fournis lorsque vous vous entretenez avec les habitants chapeautés d'un icône en forme de point d'exclamation. En général, de nouveaux icônes de la sorte apparaissent lorsque vous terminez l'objectif précédent. Si jamais aucun objectif n'est disponible, ou du moins visible au-dessus de la tête des protagonistes, parlez-leur au hasard pour déclencher la conversation menant à l'objectif en question. Facile !

Mériter les cadeaux de relation

Pour finir et une fois que tous les objectifs de la planète ont été complétés, il ne vous reste plus qu'à mériter les derniers cadeaux des lieux, c'est-à-dire ceux offerts par les habitants. Pour cela, commencez par utiliser le scanner de cadeaux légèrement gourmand en poussières pour déterminer quelles personnes ont quelque chose à vous offrir et quel doit être leur état d'esprit pour que cet élan de générosité leur saisisse l'esprit : content ou mécontent, représentés respectivement par un coeur et une tête de mort. Pour altérer leur humeur, vous pouvez leur faire plaisir en les saluant ou en les portant s'ils apprécient cela, mais le moyen le plus efficace est de leur offrir un élément à invoquer, dans la liste bien sûr des goûts qu'ils aiment ou détestent. En récupérant tous les cadeaux de relation de la planète, vous terminez toutes les activités concrètes à y effectuer ; la dernière chose qu'il peut éventuellement vous rester à faire est de compléter à 100 % la liste des goûts de chaque habitant.

Débuter une partie

Planète d'origine

Vous prenez le contrôle de votre petit robot dans une petite ville. Commencez par parler au psychologue qui vous conseille d'aller voir des astéroïdes. Parlez ensuite à Balloon, le petit ballon rouge. Prenez le temps de poser quelques décorations sur votre planète puis choisissez une monture en tapotant sur votre personnage pour aller sur la planète Tuto. Pour vous aider, utilisez la carte de la galaxie. Votre but est de compléter chaque objectif proposé au sein de la planète, et de supporter les temps de chargement interminables que nécessitent chaque atterrissage et décollage.

Planète Tuto

Ici, parlez aux différents personnages pour apprendre les différentes interactions qu'il vous est possible d'effectuer. L'indicateur en bas à gauche indique le nombre de personnes avec qui vous devez encore vous entretenir. A vous d'être poli et agréable avec les différents habitants si vous ne voulez pas qu'ils vous détestent. Soyez poli avec eux pour que leur jauge d'affection soit dans le vert, ils pourront alors vous donner des cadeaux. Inspectez bien les décors pour trouver les cadeaux dissimulés au sol. Vous devez les ramasser pour compléter votre collection. Pour récupérer les objets cachés derrière les éléments du décor, vous devez les soulever avec le bouton carré. Le bouton L vous permet de voir tous les objectifs qui vous restent à accomplir sur cette planète.

Une fois votre tour de la planète Tuto terminé, ressortez dans l'espace et prenez une planète avec un point d'interrogation. Il s'agit d'un quiz composé d'une poignée de question qui permet d'en apprendre plus sur votre personnalité. Il suffit de répondre à quelques questions pour avoir une interprétation rapide et claire de la part du maître des lieux. Cela valide la petite lune. Amusez-vous donc à faire tous les quiz de la galaxie ! Par ailleurs, vous trouvez des petits cadeaux dans l'espace qui vous permet de recharger votre stock d'objets à utiliser grâce à l'entité magique nommée poussière. Il est maintenant temps de s'atteler à la visite de chacune des planètes de la galaxie.

Recensement complet des habitants de la galaxie

Simu

Passions :

- Espace
- Rafrâchissant

Salutation préférée : Signe de la main

Lembui

Passions :

- Epées
- Guerriers

Salutation préférée : S'incliner

Mejooli

Passions :

- Puissance

Salutation préférée : S'incliner

Isina

Phobies :

- Poison

Salutation préférée : S'incliner

Meuhlanie

Passions :

- Enfants

Phobies :

- Prédateurs
- Insectes

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Aquariumland

Le Plongeur

Passions :

- Inventions
- Robots
- Japon

Phobies :

- Maladie
- Dégoûtant

Salutation préférée : Signe de la main

Monstre marin

Passions :

- Famille
- Drôle
- Danse

Phobies :

- Fantômes

Salutation préférée : S'incliner

Poichon

Passions :

-Desserts

-Odeurs agréables

Phobies :

-Crabes

-Chats

Salutation préférée : Signe de la main

Languille

Passions :

-Choses vertes

Phobies :

-Choses effrayantes

-Enfants

-Bruyant

Salutation préférée : S'incliner

Amazonia

S'ouch

Passions :

-Beauté

-Soleil

-Pluie

Phobies :

-Coccinelles

-Chenilles

Salutation préférée : Signe de la main

Sylvano

Passions :

-Cactus

-Caca

Phobies :

-Machines

-Feu

Salutation préférée : Signe de la main

Moai

Passions :

-Afrique

-Bateaux

Phobies :

-Habillement

-Fantômes

Salutation préférée : S'incliner

Aminal

Kangou

Passions :

-Machines

Phobies :

-Choses qui rebondissent

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Boyd

Passions :

-Manchots

Phobies :

-Requins

-Dents

Salutation préférée : Signe de la main

Fondu

Passions :

-Neige

-Rafraîchissant

Phobies :

-Feu

-Soleil

Salutation préférée : S'incliner

Capybara

Passions :

-Odeurs agréables

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Médor

Phobies :

-Docteurs

-Machines

Salutation préférée : S'incliner

Pépette

Passions :

-Grâce

-Groupes de musique

Phobies :

-Grenouilles

Salutation préférée : Signe de la main

Berk

Eric

Passions :

-Extraterrestres

-Dégoûtant

Salutation préférée : Signe de la main

Tomokun

Passions :

-Puant

-Extraterrestres

Phobies :

-Lapins

-Grâce

Salutation préférée : S'incliner

Cracra

Salutation préférée : Signe de la main

Rocher

Phobies :

-Poilu

-Machines

Salutation préférée : Signe de la main

Plop

Passions :

-Dégoûtant

Phobies :

-Anniversaires

-Musique

-Personnes âgées

Salutation préférée : S'incliner

Gérald

Passions :

-Dégoûtant

-Caca

Salutation préférée : Signe de la main

Brrr

Nooknook

Passions :

-Poissons

-Choses relaxantes

Phobies :

-Bruyant

-Argent

Salutation préférée : Signe de la main

Totem

Passions :

-Plantes

Phobies :

- Explosions
- Extraterrestres
- Dinosaures

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Junior

Passions :

- Fêtes

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Abe

Passions :

- Arctique

Phobies :

- Maladie
- Choses chaudes

Salutation préférée : S'incliner

Pengina

Passions :

- Choses romantiques

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Pengy

Passions :

- Odeurs agréables

Phobies :

- Puant

Salutation préférée : Signe de la main

Citay

Larry

Passions :

- Bébés

Phobies :

- Milkshakes

Salutation préférée : S'incliner

Rex

Passions :

- Desserts

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Erichan

Passions :

- Dauphins
- Groupes de musique

-Japon

Phobies :

-Mal

Salutation préférée : Signe de la main

Simon

Passions :

-Bonbons

Phobies :

-Poilu

-Chats

Salutation préférée : S'incliner

Chef Bruno

Passions :

-Choses chaudes

Phobies :

-Grottes

-Os

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Susan

Passions :

-Laser

Phobies :

-Voitures

Salutation préférée : Signe de la main

Cosmo

Luna

Passions :

-Ange

Phobies :

-Cornes

Salutation préférée : S'incliner

Aster

Passions :

-Bébés

Phobies :

-Mal

Salutation préférée : S'incliner

Nugae

Passions :

-Flèches

Salutation préférée : S'incliner

Zip

Passions :

-Milkshakes

Phobies :

-Antennes

-Chapeaux

Salutation préférée : Signe de la main

Zazz

Passions :

-Tanks

Phobies :

-Salade

-Lapins

Salutation préférée : Signe de la main

Tulipe

Passions :

-Joyeux

-Arcs-en-ciel

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Ert

Floyd

Phobies :

-Choses rouges

Salutation préférée : S'incliner

Egbert

Passions :

-Insectes

-Bleu

Phobies :

-Mal

Salutation préférée : S'incliner

Perséphone

Salutation préférée : Signe de la main

Epouvantail

Passions :

-Musique

Phobies :

-Feu

-Oiseaux

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Beatnick Bob

Passions :

-Musique

-Mort

Phobies :

-Machines

-Chats

Salutation préférée : Signe de la main

Ti Cactus

Passions :

-Drôle

-Chaleur

Phobies :

-Monstres

-Robots

Salutation préférée : S'incliner

Bouclette

Salutation préférée : Signe de la main

Sally May

Passions :

-Musique

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Insectopia

Maman Puce

Phobies :

-Petit-déjeuner

Salutation préférée : Signe de la main

Petite Puce

Passions :

-Calamars

Phobies :

-Lits

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Laura

Passions :

-Antennes

Salutation préférée : S'incliner

Gribouille

Phobies :

-Neige

-Araignées

Salutation préférée : S'incliner

Bailey

Salutation préférée : Signe de la main

Lapini

Papa Lapin

Salutation préférée : S'incliner

Lapinette

Passions :

-Drôle

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Karrot

Salutation préférée : S'incliner

Fleur

Passions :

-Caca

Phobies :

-Insectes

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Pierre

Passions :

-Fleurs

Salutation préférée : S'incliner

Gato

Passions :

-Desserts

-Rose

Phobies :

-Anniversaires

-Cadeaux

-Enfants

Salutation préférée : Signe de la main

Rosebud

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Ralph

Passions :

-Choses effrayantes

-Ballons

Phobies :

-Choses adorables

Salutation préférée : S'incliner

Légendia

Seigneur Sesclaff

Passions :

-Lunes

Phobies :

-Voitures

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Roi Rose

Passions :

-Crème glacée

-Desserts

Salutation préférée : S'incliner

Guimauve

Passions :

-Monstres

-Os

Phobies :

-Chats

Salutation préférée : S'incliner

Seigneur Smedly

Passions :

-Explosions

Phobies :

-Chatons

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Stonehenge

Passions :

-Soleil

-Choses chaudes

Phobies :

-Pluie

Salutation préférée : S'incliner

New Hawaï

M. Joyeux

Passions :

-Robots de combat

-Bruyant

-Rock

Phobies :

-Beauté

-Choses adorables
-Démon
Salutation préférée : S'incliner

Moustachio

Passions :
-Puissance
-Robots de combat
Salutation préférée : S'incliner

Sharice

Passions :
-Enfants
-Choses romantiques
-Desserts
Phobies :
-Choses effrayantes
-Insectes
Salutation préférée : Envoyer un baiser

Hula Lula

Passions :
-Océan
-Danse
Phobies :
-Bruyant
-Araignées
-Dégustant
Salutation préférée : S'incliner

Chester

Passions :
-Enfants
Salutation préférée : Signe de la main

Pharao

Ankh

Passions :
-Choses jaunes
-Argent
Phobies :
-Choses vertes
-Chats
Salutation préférée : S'incliner

Isis

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Cactus

Passions :

-Soleil

Salutation préférée : S'incliner

Chamo

Passions :

-Boissons

-Nourriture

Phobies :

-Prédateurs

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Cléo

Passions :

-Beauté

-Enfants

-Arcs-en-ciel

Phobies :

-Serpents

Salutation préférée : Signe de la main

Planète d'origine

Balloon

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Docteur Psy

Salutation préférée : S'incliner

Plurp

Arbre à souhaits

Passions :

-Oiseaux

Phobies :

-Illumination

-Feu

Salutation préférée : S'incliner

Frank le troll

Phobies :

-Machines

Salutation préférée : S'incliner

Debbie

Passions :

-Animaux

-Livres

Phobies :

- Enfants
- Insectes

Salutation préférée : S'incliner

Simon Haut-le-coeur

Passions :

- Sommeil
- Nouilles

Phobies :

- Crabes

Salutation préférée : Signe de la main

Patti

Passions :

- Anniversaires
- Arbres
- Choses romantiques

Phobies :

- Choses effrayantes

Salutation préférée : Signe de la main

Pasteur

Passions :

- Dieux
- Elfes

Phobies :

- Animaux

Salutation préférée : S'incliner

Robodachi

Pétunia

Passions :

- Plantes
- Robots
- Pluie

Phobies :

- Reptiles

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Merp

Passions :

- Choses romantiques
- Odeurs agréables

Phobies :

- Pluie

Salutation préférée : Signe de la main

Blip

Passions :

-Antennes

Salutation préférée : Signe de la main

Jerry

Passions :

-Espace

-Fleurs

Phobies :

-Mou

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Quincy

Passions :

-Boules de cristal

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Grobot

Salutation préférée : S'incliner

Suteki

Eripi

Passions :

-Habillement

Salutation préférée : S'incliner

Daruma

Passions :

-Argent

Phobies :

-Enfants

-Jouets

Salutation préférée : S'incliner

Zen

Phobies :

-Démons

Salutation préférée : S'incliner

Wasabi Sushi

Passions :

-Explosions

Phobies :

-Prédateurs

Salutation préférée : Signe de la main

Ebi Sushi

Passions :

-Famille

Phobies :

-Prédateurs

Salutation préférée : Signe de la main

Maki Sushi

Phobies :

-Prédateurs

Salutation préférée : Signe de la main

Sumosan

Salutation préférée : S'incliner

Terror

Montrinette

Passions :

-Musique

-Ballons

Phobies :

-Alcool

Salutation préférée : Signe de la main

Janet

Passions :

-Mal

Phobies :

-Coeurs

Salutation préférée : Signe de la main

Fantomôme

Passions :

-Beauté

-Insectes

Phobies :

-Bruyant

Salutation préférée : S'incliner

Frank Junior

Passions :

-Manchots

Phobies :

-Zombies

-Chiens

Salutation préférée : Signe de la main

Frank Senior

Passions :

-Arctique

Phobies :

-Caca

Salutation préférée : S'incliner

Epouvantrouille

Passions :

-Spaghettis

-Plantes

Phobies :

-Feu

Salutation préférée : Signe de la main

Tuto

Zombini

Passions :

-Rock

Phobies :

-Mort

Salutation préférée : Envoyer un baiser

Samantha

Passions :

-Choses effrayantes

-Mal

Phobies :

-Beauté

Salutation préférée : S'incliner

M. Franken

Passions :

-Puissance

-Choses effrayantes

-Mal

Phobies :

-Choses adorables

Salutation préférée : S'incliner

Petit Stein

Passions :

-Poilu

-Choses adorables

Salutation préférée : Signe de la main

La Trouille

Passions :

-Beauté

Salutation préférée : Signe de la main

Skelita

Salutation préférée : Signe de la main

Obtenir tous les trophées

Trophées bronze

Tout est de ma faute

Faites tomber trente personnages en faisant pencher le monde ! Pour cela, utiliser la capacité chambardement de QT3 en tapotant rapidement et à plusieurs reprises le dos de la console puis en l'inclinant sur les côtés pour faire basculer la population ! Il est plus rapide pour obtenir ce trophée d'accomplir des chambardements à des endroits où un maximum de protagonistes sont réunis en un seul écran.

Assez parlé de moi...

Découvrez toutes les préférences d'un personnage. Pour cela, parlez à toute personne qui croise votre chemin, sauf ceux chapeautés d'une icône en forme de point d'exclamation qui ne feront que vous demander de remplir un objectif, pour entendre ce qu'ils ont à dire sur leurs voisins. Vous complétez ainsi et progressivement les listes de préférences propres à chaque habitant. N'oubliez pas de parler plusieurs fois à la même personne pour écouter tout ce qu'elle a à vous dire !

Dépoussiérage

Utilisez toutes les poussières (il ne doit plus en rester). Pour invoquer des objets, pour utiliser le pouvoir de chambardement ou bien encore pour utiliser son radar à cadeaux, QT3 utilise une entité magique appelée la poussière ; c'est celle que vous obtenez lorsque vous ouvrez des cadeaux dans la galaxie et en récompense à chaque aide d'un habitant. Ces particules de poussière sont stockées dans votre poche au nombre maximum de cent. Pour obtenir le trophée, contentez-vous simplement d'invoquer un maximum d'objets pour vider totalement votre besace !

Home sweet home

Placez une décoration sur votre planète d'origine. Pour cela, rien de plus simple : sur la planète d'origine, allez dans le menu décorations et posez celle qui vous plaît à l'endroit qui vous plaît, et hop, trophée ! Pour obtenir toutes les décorations disponibles au nombre total de 148, poursuivez l'aventure : accomplir des objectifs et recevoir des cadeaux augmenteront progressivement votre stock !

Cher QT3

Lisez la lettre d'un personnage. Votre boîte aux lettres est accessible à tout moment grâce à l'icône situé en bas à droite de l'écran. Ouvrez ce menu pour consulter les courriers reçus de la part des différents protagonistes avec lesquels vous faites connaissance au cours de votre exploration des planètes ! Il vous est également possible d'écrire vos propres lettres pleines de jolis dessins pour les envoyer à vos amis PlayStation Network.

Sur le divan

Faites le quiz du Docteur Psy. Ce dernier se trouve sur la planète d'origine, il en est l'un des deux seuls habitants. Pour accéder à ce quiz, vous devez préalablement compléter plusieurs quiz disponibles à partir des petites lunes présentes dans la galaxie. Retournez ensuite auprès du docteur pour qu'il vous fasse un petit compte-rendu sur l'état de votre personnalité.

Drôle d'oiseau

Aidez l'épouvantail à organiser une fête pour Perséphone. Ce trophée est tout simplement lié à l'un des objectifs de la

planète Ert. Pour l'obtenir, rendez-vous y et complétez les quêtes proposées par les habitants chapeautés d'un point d'exclamation, jusqu'à valider celle dont le but est d'aider l'épouvantail à organiser une fête pour le petit poussinou tout jaune qui fait cui-cui.

Ami des dauphins

Aidez Cactus à trouver un dauphin. Ce trophée est tout simplement lié à l'un des objectifs de la planète Pharao. Pour l'obtenir, rendez-vous y et complétez les quêtes proposées par les habitants chapeautés d'un point d'exclamation, jusqu'à valider celle dont le but est d'invoquer un dauphin pour Cactus.

Bisou bisou

Envoyez des baisers à vingt personnages différents. Pour cela, réalisez simplement la salutation " envoyer un baiser " à côté et en direction de vingt personnages différents, quelle que soit leur planète d'origine, afin qu'ils la reçoivent et vous répondent. Vous n'avez pas besoin de prêter garde aux préférences de chacun afin de savoir s'ils sont ou non réceptifs à ce genre de marque d'affection, tout habitant est valide pour la complétion de l'objectif de ce trophée.

Salut à tous

Saluez cinquante personnages différents. Pour cela, réalisez simplement la salutation de votre choix à côté et en direction de vingt personnages différents, quelle que soit leur planète d'origine, afin qu'ils la reçoivent et vous répondent. Vous n'avez pas besoin de prêter garde aux préférences de chacun et à la marque d'affection que vous choisissiez.

Dites-moi tout

Terminez vingt-cinq astéroïdes Quiz. Les astéroïdes Quiz sont les petites lunes que l'on trouve ci et là dans la galaxie, en compagnie des vingt planètes. Il suffit d'en compléter vingt-cinq pour obtenir le trophée ; en général, un quiz dure environ une grosse minute si vous prenez la peine d'y répondre de manière intéressée, ou bien une poignée de secondes si vous rushez l'activité.

Trophées argent

Retrouvailles

Débloquez la conclusion de l'histoire. Pour cela, vous devez avec terminé les dix-neuf premières planètes pour ainsi décadénasser l'accès à la planète Robodachi. Il vous faut donc remplir tous les objectifs propres à chaque planète et énumérés dans le menu en bas à gauche de l'écran. Il s'agit des quêtes déclenchables en vous entretenant avec les protagonistes chapeautés d'un icône en forme de point d'exclamation.

Plus d'un tour dans son sac

Récupérez deux-cent-cinquante éléments à invoquer. Ils sont récupérables au fil des parties, et sont obtenus de différentes manières : soit en ouvrant des cadeaux cachés, soit en recevant des cadeaux de relation, soit en accomplissant des objectifs. Rien de mieux que de suivre simplement le déroulement de l'histoire pour obtenir ce trophée sans trop y prêter attention !

Trophée or

Comme un vrai petit garçon

Accomplissez tous les objectifs et obtenez tous les cadeaux sur chaque planète du jeu complet. Hormis les planètes disponibles en contenu téléchargeable, donc. Ces deux listes sont disponibles à tout moment grâce aux icônes situées en bas de l'écran. Il s'agit en quelque sorte du trophée de complétion totale du jeu... Bonne chance !

Don't Starve

© Klei Entertainment

+ D'INFOS

FORUM

📌 DÉBLOQUER LES PERSONNAGES

Les différents personnages se débloquent, pour la majorité, au bout d'un certain nombre de points d'expérience obtenus, suivant cet ordre : 160, 320, 640, 960, 1280, 1600. Les deux derniers se débloquent via le mode aventure.

📌 MODE AVENTURE

Pour accéder au mode Aventure, vous devez trouver le Portail de Maxwell qui se trouve au sein de votre carte, le portail est entouré d'arbres mais peut se trouver dans n'importe quel biome. Pour vous aider à le trouver, vous pouvez fabriquer un Divining Rode et suivre le signal. Notez toutefois que celui-ci vous indique aussi la position des pièces de la Wooden Thing.

Ce mode permet de suivre une partie scénarisée à l'intérieur même de votre partie d'origine : ainsi, mourir dans le mode Aventure ne vous tue pas dans votre partie Survie. Il est possible de recommencer ce mode à l'infini en une seule partie Survie. Il permet aussi de débloquent deux nouveaux personnages.

📌 MOURIR ? PLUTÔT MOURIR !

Bien qu'il soit très aisé de mourir dans Don't Starve, il existe plusieurs moyens d'échapper, temporairement, à une mort certaine.

Effigie de viande

Derrière ce nom peu aguichant se trouve un objet craftable mais aux conséquences lourdes ; chaque effigie créée vous retire de manière permanente 30 points de vie max. A votre mort, vous serez réincarné à l'emplacement d'une de vos effigies.

Pierre de résurrection

Ces pierres se trouvent aléatoirement dans votre monde, Survie ou Aventure, et sont totalement gratuites ; il vous suffit de les activer en vous approchant d'elles pour bénéficier de leur pouvoir. A votre mort, vous serez réincarné sur une pierre au hasard parmi celles que vous avez activées.

Amulette de vie

Un objet très puissant, craftable ou trouvable en pillant des tombes, qui vous permet de convertir de manière automatique 5 points de faim en 5 points de vie toutes les 30 secondes lorsque vous la portez, cependant cet effet ne s'active que 20 fois. A votre mort, l'amulette se brisera et vous ressusciterez à l'endroit où vous êtes mort.

Dragon Ball Z : Battle of Z

© Namco Bandai 2014

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 OBTENIR UN RANG Z LORS DES MISSIONS

Afin d'obtenir un rang Z, le plus haut rang atteignable en mission, il est nécessaire de finir le combat par une attaque ultime. Afin d'en réaliser une, la jauge de Genki doit être montée au max et le personnage (seule une minorité en est capable) doit être équipé d'un Joyau ultime (5000 points premium, utilisable à l'infini).

📌 DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Recoome

Terminer la mission 12 avec minimum le rang A.

Freezer Forme Finale

Terminer la mission 17 avec minimum le rang S.

Freezer 2ème Forme

Terminer la mission 18 avec minimum le rang A.

Freezer Puissance Maximale

Terminer la mission 20 avec minimum le rang A.

Végéta (Super Saiyan)

Terminer la mission 21 avec minimum le rang S.

C-16

Terminer la mission 25 avec minimum le rang S.

Cell Forme Parfaite

Terminer la mission 26 avec minimum le rang S.

Gohan Ado (Super Saiyan 2)

Terminer la mission 26 avec minimum le rang S.

Cell Forme Parfaite

Terminer la mission 26 avec minimum le rang S.

Dabra

Terminer la mission 32 avec minimum le rang S.

Gohan Adulte

Terminer la mission 32 avec minimum le rang S.

Majin Végéta

Terminer la mission 33 avec minimum le rang S.

Gohan Adulte (Super Saiyan)

Terminer la mission 32 avec minimum le rang S.

Boo Petit

Terminer la mission 35 avec minimum le rang S.

Goku (Super Saiyan 2)

Terminer la mission 36 avec minimum le rang S.

Gotenks

Terminer la mission 37.

Gotenks (Super Saiyan)

Terminer la mission 37 avec minimum le rang A.

Gotenks (Super Saiyan 3)

Terminer la mission 37 avec minimum le rang S.

Gohan Ultime

Terminer la mission 38 avec minimum le rang S.

Goku (Super Saiyan 3)

Terminer la mission 39 avec minimum le rang S.

Végéta (Super Saiyan 2)

Terminer la mission 39 avec minimum le rang S.

Ginue

Terminer la mission 43 avec minimum le rang S.

Bardock

Terminer la mission 44 avec minimum le rang A.

Cooler Forme Finale

Terminer la mission 47 avec minimum le rang S.

Cooler (Metal)

Terminer la mission 48 avec minimum le rang A.

Broly (Super Saiyan)

Terminer la mission 49.

Broly (Super Saiyan Légendaire)

Terminer la mission 49 avec minimum le rang S.

Super Boo

Terminer la mission 54 avec minimum le rang S.

Trunk Petit (Super Saiyan)

Terminer la mission 56 avec minimum le rang A.

Boo (Gohan absorbé)

Terminer la mission 57 avec minimum le rang S.

Cell Junior

Terminer la mission 58 avec minimum le rang A.

Bills & Whis

Terminer la mission 59 avec minimum le rang S.

Goku (Super Saiyen God)

Terminer la mission 60 avec minimum le rang S.

📌 BONUS DE POINTS

Mission 1

1) A Vaincu tous les Saibaimen.

Mission 2

1) A vaincu Radditz avec Goku.

Mission 3

1) A vaincu Piccolo

Mission 4

1) A vaincu Nappa en dernier.

Mission 5

1) A vaincu Vegeta.

Mission 6

1) A gagné du premier coup.

Mission 7

1) A vaincu Goku avec Radditz.

Mission 8

1) A effectué un enchainement max ou plus.

Mission 9

1) A vaincu Goku avec Vegeta.

Mission 10

1) PV de 2 parties ou plus de Gohan Gorille réduits à 0.

Mission 11

1) A effectué 2 Enchainements max ou plus.

2) A gagné en moins de 2 minutes 30.

Mission 12

1) A vaincu 12 Soldats de Freezer.

2) A vaincu Guldo en 1 minute.

Mission 13

1) A vaincu Barta avec Goku.

2) A vaincu Barta et Jeece.

Mission 14

1) A vaincu 6 Soldats de Freezer.

2) A vaincu Ginue en dernier.

Mission 15

1) A vaincu Freezer première forme avec Vegta.

2) A gagné du premier coup.

Mission 16

1) PV de Freezer réduits de plus de 50 %.

2) A effectué un combo de 25 coups.

3) A vaincu Freezer.

Mission 17

- 1) A vaincu Freezer avec Super Saiyen Goku.
- 2) A gagné en 3 minutes.

Mission 18

- 1) A vaincu Gohan petit 4 fois.
- 2) A vaincu Vegeta 5 fois.
- 3) A vaincu Goku 6 fois.

Mission 19

- 1) A vaincu Super Saiyen Goku.
- 2) A vaincu Krillin avec Freezer Forme finale.

Mission 20

- 1) A vaincu Goku avec Puissance maximale Freezer.
- 2) A gagné en 3 minutes.

Mission 21

- 1) A effectué 2 Enchainements max ou plus.
- 2) A vaincu Trunks (épée) en 1 minute.

Mission 22

- 1) A vaincu C-19 en 2 minutes.
- 2) A vaincu le Dr Gero.

Mission 23

- 1) A vaincu C-17 en 2 minutes.
- 2) A vaincu C-18 avec Super Saiyen Vegeta.

Mission 24

- 1) A effectué 2 Enchaînements max ou plus.
- 2) A vaincu Cell 1ère forme.

Mission 25

- 1) A vaincu C-16 avec Super Saiyen Goku.
- 2) A vaincu Cell 2e forme
- 3) A vaincu Cell forme parfaite en 2 minutes.

Mission 26

- 1) A effectué un combo de 30 coups.
- 2) A vaincu Cell Jr en 1 minute.
- 3) A gagné du premier coup.

Mission 27

- 1) A vaincu C-17 avec Trunks.
- 2) A vaincu C-18 avec Trunks.

3) A vaincu Cell avec Trunks.

Mission 28

- 1) A vaincu Piccolo en premier.
- 2) A vaincu Yamcha avec le Dr Gero.

Mission 29

- 1) A vaincu Super Saiyen Vegeta avec Goku à proximité.
- 2) A vaincu Piccolo et Gohan en 1 minute.

Mission 30

- 1) A vaincu Cell 2e forme avec C-16.
- 2) A vaincu Vegeta.
- 3) A gagné avant que Trunks ne soit vaincu.

Mission 31

- 1) A vaincu C-16 avec Cell Forme parfaite.
- 2) A vaincu Super Saiyen 2 Gohan ado.
- 3) Super Saiyen Goku vaincu en 1 minute.

Mission 32

- 1) A vaincu en 2 minutes Dabra le roi des démons.
- 2) A effectué un combo de 30 coups.

Mission 33

- 1) A vaincu Majin Vegeta.
- 2) A vaincu Dabra le roi des démons.
- 3) A vaincu Majin Vegeta et Dabra.

Mission 34

- 1) A vaincu 8 Boo en 3 minutes.
- 2) A vaincu Boo Maléfique avec Gohan Ultime.

Mission 35

- 1) A effectué un enchainement max ou plus.
- 2) A vaincu Boo Petit en 4 minutes.
- 3) A gagné du premier coup.

Mission 36

- 1) PV de SS3 Goku réduits de plus de 70 %.
- 2) A vaincu Super Saiyen 3 Goku.

Mission 37

- 1) A effectué 2 Enchainements max ou plus.
- 2) A vaincu en 1 minute Super Saiyen 3 Gotenks.

Mission 38

- 1) A gagné en 3 minutes.
- 2) A vaincu Gohan Ultime en dernier.

Mission 39

- 1) A réussi un combo de 30 coups ou plus.
- 2) A vaincu en 2 minutes Goku SS3.

Mission 40

- 1) A vaincu le Saibaiman doré.
- 2) A vaincu les Saibamen (noir) avec Vegeta.
- 3) A vaincu les Saibamen (noir) avec Yamcha.

Mission 41

- 1) A vaincu Vegeta en dernier.
- 2) A gagné en 5 minutes.

Mission 42

- 1) A vaincu 77 soldats de Freezer.
- 2) A gagné en 12 minutes.
- 3) A vaincu 1 soldat de Freezer (noir) avec Freezer

Mission 43

- 1) A effectué 2 enchaînements max ou plus.
- 2) A vaincu Ginue en dernier.
- 3) A gagné du premier coup.

Mission 44

- 1) A vaincu tous les Saibaimen en 1 minute.
- 2) A vaincu Bardock avec Freezer première forme.
- 3) PV de toutes les parties de Bardock Gorille réduits à 0.

Mission 45

- 1) A gagné avec une Attaque ultime.

Mission 46

- 1) A vaincu Cooler avec SS Goku.
- 2) A vaincu Cooler sans vaincre de soldat de Freezer.

Mission 47

- 1) A vaincu 13 soldats de Freezer.
- 2) A effectué 2 Enchaînements max ou plus.

Mission 48

- 1) A vaincu Metal Cooler 5 fois.
- 2) A gagné en 4 minutes.

Mission 49

- 1) A vaincu 27 Saibaimen ou plus.
- 2) A vaincu en 3 minutes Broly SS Légendaire.

Mission 50

- 1) PV de toutes les parties de Hildegan réduits à 0.
- 2) A gagné du premier coup.

Mission 51

- 1) A effectué 2 enchaînements max ou plus.
- 2)A gagné en 5 minutes.

Mission 52

- 1) A vaincu 1 soldat de Freezer en 30 secondes.
- 2) A vaincu Cooler avec Super Sayan Goku.

Mission 53

- 1) A vaincu le Dr Gero avec Yamcha.
- 2) A réussi un combo de 25 coups ou plus.
- 3) A vaincu C-16 en 2 minutes.

Mission 54

- 1) A vaincu en 1 minute Dabra.
- 2) A vaincu Majin Vegeta avec Goku SS2.
- 3) A gagné en moins de 7 min.

Mission 55

- 1) A vaincu Vegeta avec Goku.
- 2) A effectué 3 Enchaînements max ou plus.
- 3) A gagné du premier coup.

Mission 56

- 1) A vaincu Trunks petit avec Sangoten.
- 2) A vaincu tous les Vegeta en 4 minutes.

Mission 57

- 1) A vaincu Radditz en 30 secondes.
- 2) A vaincu 10 ennemis en 5 minutes.

Mission 58

- 1) A vaincu 50 ennemis.
- 2) A vaincu 100 ennemis.
- 3) A vaincu 150 ennemis.

Mission 59

- 1) A vaincu Hildegarn en 3 minutes.
- 2) A vaincu Bills avec SS God Goku en 3 minutes.
- 3) A gagné du premier coup.

Mission 60

- 1) A réussi un combo de 30 coups ou plus.
- 2) A effectué 4 Enchainements max ou plus.
- 3) A vaincu Super Vegeto.

Dragon's Crown

© Atlus / Vanillaware 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ L'ÉLIXIR D'AMNÉSIE

Après avoir terminé pour la première fois le Labyrinthe du Chaos avec votre personnage principal, vous récupérerez cette fiole vous permettant de réattribuer tous vos points de compétence et ainsi changer la façon de jouer votre personnage.

+ DÉBLOQUER LA PARTIE B DE CHAQUE DONJON

Une fois les neuf donjons complétés, allez dans la ville et parlez à Lucaïn dans sa tour pour qu'il vous demande de récupérer 9 runes. En retournant dans chaque donjon, vous pourrez alors choisir quel chemin vous souhaitez emprunter. Il vous faudra terminer la partie B de chaque donjon afin de récupérer toutes les runes du jeu.

+ CHANGER LA VOIX DE LA NARRATION

Une fois le jeu terminé, pour changer la voix du narrateur par celle du personnage avec lequel vous venez de terminer le jeu, allez dans la Tour de Lucaïn et regardez son magasin, vous pourrez y acheter la voix de votre personnage pour un coût de 1.000.000 pièces d'or.

+ DÉBLOQUER LES MODES COLOSSEUM ET LABYRINTHE DU CHAOS

Terminer la trame principale en mode normal minimum.

+ LES RUNES

Cherchez les runes cachées dans les niveaux et cliquez sur trois d'entre elles pour déclencher un des sortilèges suivants. Vous pouvez également acheter des runes dans la tour de Lucaïn à partir d'un certain point du jeu.

Note 1 : Chaque rune ressemble (plus ou moins) à une lettre qui fait partie du nom du sort utilisé. Voici quelques cas particuliers :

B = A tourné vers la droite

D = pierre jaune

E = pierre rouge

G = ressemble à un 9

H = ressemble à un X

I = V à l'envers
S = pierre verte
S (premier S de Strength Beyond Strength) = rune S
T (premier T de The True First) = étoile droite
T = pierre bleue

Les deux runes spéciales sont utilisées uniquement dans le sort Reveal Mystery Zone.

Note 2 : Vous pouvez saisir les trois runes dans n'importe quel ordre.

L F S - Life From Stone

Ramène un golem à la vie.

S F C - Solomon's Flying Carpet

Fait apparaître un tapis volant

T S K - The Skeleton Key

Ouvre les portes cachées.

D B G - Dead Be Gone

Purifie les morts-vivants.

T H F - Treasure Hunter's Friend

Révèle les trésors cachés.

D S B - Double Score Bonus

Bonus de score temporaire.

P A D - Potency and Durability

Augmente l'attaque et la défense.

T P I - The Phoenix Incantation

Fait gagner un LP (Life Point).

S O D - Sigil of Death

Chance de mettre tous les ennemis KO.

T E B - Tri-Elemental Blast

Magie de feu, de glace et de foudre.

E C G - Enchanted Coin Geyser

Génère des pièces de monnaie.

E I S - Extra Item Stock

Restaure une utilisation d'objet.

T T F - The True Fist

Attaque aux poings plus puissante.

C S W - Call Sylphide's Wind

Invoke l'esprit du vent pour améliorer la défense.

S B S - Strength Beyond Strength

Invincibilité temporaire.

P T F - Petrify The Flesh

Pétrifie les ennemis.

O T S - Open the Sesame

Ouvre les couloirs cachés.

D I E - DIE

Requis pour la quête "Informer" dans le niveau Forgotten Sanctuary.

S O L - Salve of Life

Crée un cercle de soin.

G W S - Generate Weapon Stash

Crée une cachette remplie d'armes secondaires.

R M Z - Reveal Mystery Zone

Requis pour entrer dans le niveau Illusionary Lands.

QUÊTE : SHIP SLEUTHING

Dans le niveau Ghost Ship Cove (route A), affrontez les pirates sur le pont du bateau puis cliquez sur le drapeau noir derrière le coffre pour valider la quête.

QUÊTE : HENRITTA'S AUTOMATIC DOLL

A l'entrée du niveau Mage's Tower, vous devez renvoyer les sorts des magiciens à l'aide d'un des grands boucliers collés au mur pour ouvrir le passage de droite, puis examiner la poupée dans la salle suivante.

QUÊTE : DRACONIC HISTORY

A mi-niveau de la zone Ancient Temple Ruins (route A), examinez les peintures sur le mur du fond puis cassez ce mur pour entrer dans une zone secrète où se trouve un coffre contenant ce que vous cherchez.

QUÊTE : REACQUIRE RESEARCH (PUZZLE DES DALLES)

Dans le niveau Wallace's Underground Labyrinth (route A), entrez dans la salle où se trouvent les dalles de couleur au sol et nettoyez-la. Vous devez marcher sur les dalles dans l'ordre suivant : rouge, jaune, bleu foncé (en bas), violet. En cas d'erreur, la dalle ronde au centre permet de réinitialiser le puzzle. Ouvrez ensuite le coffre pour valider la quête.

QUÊTE : FLYING FORTRESS BLUEPRINTS

A mi-niveau de Bilbaron Subterranean Fortress (route A), ramassez l'une des bombes lancées par les gobelins pour faire exploser le mur fissuré en haut des escaliers. Cela vous permettra d'accéder à la salle où se trouvent les plans.

QUÊTE : OPEN SESAME

Allez dans le niveau Ghost Ship Cove (route A) et accédez aux docks, juste après être sorti du bateau. Là, activez la rune qui se trouve dans le décor et combinez-la avec deux runes en votre possession (la pierre bleue et la pierre verte) pour former le sortilège "Open The Sesame".

QUÊTE : HUNT FOR THE FORBIDDEN TEXT

Dans le niveau Mage's Tower (route A), dans la bibliothèque, examinez le panneau fléché, cliquez ensuite deux fois (pas plus !) sur l'étagère pour faire tomber deux livres et détruisez-la pour révéler un passage secret.

QUÊTE : CRYSTAL COLLECTION

Dans le niveau Lost Woods (route A), allez au bout du parcours sans détruire votre embarcation pour accéder à une salle dans laquelle vous devez détruire les cristaux pour récupérer 20 améthystes.

QUÊTE : MYSTERIOUS WHISPERS

Dans le niveau Old Capital (route A), lorsque vous arrivez dans le grand couloir avec la porte verrouillée au centre, examinez la paroi en pierre tout au fond et détruisez-la pour accéder à un passage secret menant au coffre.

QUÊTE : LIMA RAY'S RESURRECTION

Dans le niveau Wallace's Underground Labyrinth (route B), éteignez les bougies dans la salle avec le cercle magique, puis examinez la statue.

QUÊTE : CHURCH COVER-UP

Dans le niveau Castle of the Dead: Catacombs (route A), dépêchez-vous pour éliminez le boss en moins de deux minutes.

QUÊTE : LIVING FOSSIL

Dans le niveau Ghost Ship Cove (route B), perdez contre le Kraken et laissez-le détruire la caverne. Lorsque vous ressortez de l'eau, examinez le poisson échoué sur la rive pour le remettre à l'eau.

QUÊTE : INFORMER

A mi-chemin du niveau Forgotten Sanctuary (route B), activez la rune sur la porte bleue et combinez-la avec la rune bleue et la rune verte pour déclencher le sortilège TSK (The Skeleton Key). Cela ouvrira la porte et vous aurez accès à une nouvelle salle piégée avec des flammes. Examinez la rune sur le mur de droite et combinez-la avec la rune rouge et la rune jaune pour déclencher le sortilège DIE. Ouvrez le coffre nouvellement apparu pour valider la quête.

QUÊTE : A MONK'S STRUGGLE

Dans le niveau Forgotten Sanctuary (route B), examinez la statue du faux dieu à droite du cercle magique violet gravé dans le sol, puis détruisez cette statue.

QUÊTE : MAGIC CARPET SECRETS

Dans le niveau Mage's Tower (route B), juste après avoir passé la scène du tapis volant, examinez la roue en bois au fond à droite pour valider la quête.

QUÊTE : SUBMERGED MEMORIES

Dans le niveau Lost Woods (route A), prenez-vous les tourbillons et laissez les piranhas attaquer votre bateau pour qu'il finisse par couler.

DÉBLOQUER LE MULTIJOUEUR ONLINE

Vous devez avoir déjà bien avancé dans le jeu et débloqué l'accès aux écuries (Stables) pour débloquer en même temps le multijoueur en ligne.

Dynasty Warriors Next

© Tecmo Koei 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 RÉCOMPENSES DU MODE GALA

Hex Mare

Terminer le défi Steeplechase du mode Gala.

Musou Armor

Terminer le défi Marksman du mode Gala.

Way of Musou

Terminer le défi Calligraphy du mode Gala.

Wind Scroll

Terminer le défi Bastion du mode Gala.

📌 DIFFICULTÉ CHAOS

Atteindre le rang 19 pour débloquer la difficulté Chaos.

Earth Defense Force 2017 Portable

© D3 Publisher / Sandlot 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

PALE WING

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté avec Storm 1 pour débloquer Pale Wing dans le menu des armes.

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

LE TROPHÉE "ECHAPÉE BELLE"

Le trophée "Echapée Belle" qui nécessite de finir le jeu en mode défi sans mourir plus de 20 fois est certainement le plus difficile à obtenir car les pièges sont nombreux au fil de la centaine de niveaux. Il existe pourtant une technique très simple : à chaque mort il suffit de relancer le niveau. Pour cela, soyez prêt à appuyer sur Start dès que vous vous sentez mal parti, voire même quand vous êtes déjà mort (l'icône du personnage tachée de noir). Ainsi la mort ne sera pas comptabilisée et vous pourrez progresser tranquillement jusqu'à la réussite.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Section 1 : Prison

Sortie côté cour

Ce premier niveau est le plus simple : faites simplement avancer Lil vers la porte et remontez celle-ci en utilisant votre doigt.

Stoppe ou crève

Avancez vers la plaque de pression et marquez une pause en tapotant sur Lil. Dès que la plateforme est complètement avancée, bougez Lil sans perdre un instant vers la sortie du niveau.

Les petites choses

La seule difficulté de cette salle est la brique qui se situe au milieu du chemin : poussez la simplement en utilisant le pavé tactile arrière et continuez votre chemin jusqu'à la porte de sortie.

Pousse-pousse

Pour pouvoir passer tranquillement, enlevez la brique du passage en tapotant derrière et poussez le lit vers le fond de la salle.

Verso

Traversez la salle en vous créant un chemin avec les poutres qu'il est possible de pousser en tapant sur la pavé tactile arrière.

Comblér le vide

Pour passer cette salle vous allez devoir utiliser la plateforme rétractable du centre : attention celle-ci se refermera au

bout de quelques instants, vous allez donc devoir passer rapidement pour ne pas tomber dans le vide.

Survol

Cette salle est la première à introduire le principe de la machine à café : tapez dessus et Lil pourra courir très vite quand vous le " pincerez " (un doigt à l'avant, un autre à l'arrière), utilisez ceci pour éviter la tapette à mouche qui s'abattra sur vous.

A petit feu

Pour traverser cette salle vous devez pousser Laarg qui se trouve dans une cage mais attention, le tapis roulant l'emmènera vers un broyeur. Pour l'éviter, utilisez le levier avec Lil avant de pousser la cage.

En pincée

Commencez par vous abreuver à la machine à café puis positionnez-vous sur la plaque de pression. Pincez Lil pour aller jusqu'à la plateforme centrale puis une seconde fois pour finir le niveau.

Moyen du bord

Encore une fois le boost offert par le café vous sera précieux : attendez le bon moment pour vous élancer en pinçant Lil deux fois de suite quand les plateformes seront à l'horizontale.

Section 2 : prison

Merci de rester assis

L'un des niveaux les plus faciles du jeu : pousser simplement les obstacles pour que le tapis roulant puisse emmener Laarg.

La ligne grise

Commencez par faire tomber la cage de Laarg sur le premier plan puis faites-le avancer vers la gauche. Au bon moment, abaissez la trappe pour éviter qu'il ne s'électrocute.

La flèche à qui ?

Commencez par attirer le petit être vers l'électricité en tapotant le pavé tactile, attention à ne pas le faire s'approcher trop près de Laarg sinon il le tuera. Ensuite traversez cette salle comme la précédente, c'est-à-dire en abaissant les trappes.

A travers bois

Pour la première fois vous allez pouvoir contrôler Lil et Laarg en alternance mais c'est Laarg qui vous sera le plus utile pour ce niveau : positionnez -le au-dessus des planches de bois et effectuez un mouvement de haut en bas pour le faire traverser le plancher. Ensuite dirigez-vous vers le mur de planches de droite et défoncez-le avec Laarg, ce qui libèrera aussi le chemin pour Lil.

Faire son lit

Pour traverser cette salle vous allez encore devoir casser le plancher avec Laarg mais il y a une différence : il s'écrasera au sol contrairement au niveau précédent. Pour y remédier faites tomber le lit situé à l'arrière-plan. Sélectionnez ensuite Lil et passez par le trou nouvellement formé (il ne meurt pas grâce à la réception sur le matelas). Finissez le niveau en passant par la porte déjà ouverte.

Grand ventilateur

Pour passer ce niveau il faut simplement ouvrir la porte en utilisant le ventilateur : faites-le tourner en décrivant des cercles sur l'écran tactile puis avancez avec les deux compères pour conclure le niveau.

Crevé

Dans ce niveau la seule difficulté est la fumée mortelle mais vous pouvez boucher le tuyau en maintenant un doigt dessus. Servez-vous de votre autre main pour faire avancer Lil et Laarg pendant ce temps.

Passer au-dessus

Exactement comme dans le niveau précédent vous devez colmater la fuite pour passer sans risque, à la différence qu'il y en a maintenant deux ! Maintenez donc vos deux doigts appuyés sur les trous et faites avancer les personnages en même temps, tout en prenant soin de ne pas bouger la caméra (vos doigts ne seraient alors plus en face des fuites). Vous pouvez ensuite faire monter l'ascenseur pour arriver à la porte de sortie du niveau.

Une seule issue

Ce dernier niveau de la prison est assez ardu : pour commencer, utilisez la machine à café avec Lil puis dès que vous êtes prêt, faites tomber successivement les trois barils en utilisant l'écran tactile. Ceux-ci ne restant que quelques instants vous allez devoir pincer rapidement deux fois Lil pour le faire traverser jusqu'à l'autre plateforme.

Une fois là-bas, utilisez l'interrupteur : cela ouvrira la trappe pour Laarg qui pourra alors traverser le plancher en sautant dessus tandis que Lil passera par la porte située à sa droite.

Section 1 : Usine

Gonflé à bloc

Ce niveau introduit pour la première fois le " gonflement " de Lil : pour le diriger utilisez la gyroscopie de la console en la penchant dans la bonne direction. Pour commencer, allez vous gonfler puis tapez un coup sur le personnage pour le faire voler : la sortie est en haut à gauche.

Avec des pincettes (ou pas)

Dans ce niveau vous allez devoir utiliser le pincement (un doigt devant, un doigt derrière) pour faire dégonfler Lil : attention à ne pas le faire quand il est trop haut sinon il mourra. Reprenez alors de l'air en bas et finissez le niveau en sortant en haut à gauche.

Aspiration

Maintenant que vous maîtrisez le fonctionnement du mode " ballon " de Lil vous allez pouvoir traverser sans difficulté cette salle ! Gonflez-vous pour passer le premier mur puis pincez Lil pour le faire redescendre, enfin regonflez-vous pour finir le niveau.

Attendre de poids ferme

Ce niveau est très similaire à " Survol " : prenez de l'énergisant, tenez-vous sur la plaque le temps que la porte s'ouvre puis enchaînez rapidement deux pincements pour finir la salle.

La passion de l'inclinaison

Pas de difficultés dans ce niveau, penchez juste la console pour éviter les plateformes faisant office d'obstacles et filez vers la sortie.

Sens dessus dessous

Ce niveau se fait en deux temps : dégonflez-vous d'abord pour atteindre le sol et regonflez-vous pour remonter. Quand vous dégonflez Lil en le pincement l'orientation de sa tête est décisive pour déterminer le côté où il va aller : utilisez l'écran tactile pour le diriger et finissez le niveau ainsi.

Rasé de près

Encore une fois la gyroscopie sera votre amie puisque si l'ascension se fait sans difficultés, en revanche les lames de rasoir vous empêchent de redescendre tranquillement. Il n'y a pas de techniques particulières, arrivé en haut dégonflez Lil jusqu'à ce qu'il tombe naturellement et penchez la console pour arriver sans peine à la sortie.

Ça va couper, chéri !

Retour de Laarg dans un niveau plutôt facile : faites le avancer et activez les plateformes au bon moment en tapant à l'arrière de la console.

La vie ne tient qu'à un tapotement

Le piège de cette salle est l'hélice qu'il faut habilement stopper pour faire progresser Laarg : commencez par pousser la poutre de gauche pour bloquer sa progression puis celle du haut. Avancez au maximum puis libérez la poutre de gauche et foncez à la sortie avant d'être rattrapé par l'hélice.

Fumer Tue

Même principe que " Ça va couper, chéri ! " avec deux fois plus de plateformes et de la fumée : coordonnez vos gestes pour activer les plateformes tout en colmatant la fuite.

Crier " aux moutons "

Commencez par libérer les moutons de leurs cages en tapant à l'arrière de celles-ci : votre but est maintenant de les faire monter tous les deux sur la plaque en même temps. Pour cela vous devez les faire avancer en utilisant le pavé tactile arrière et leur faire des " croches-pattes " au bon moment en utilisant l'écran tactile. Une fois ceci fait, Lil n'a plus qu'à avancer jusqu'à la sortie de la salle.

On pousse !

Même principe que " Fumer Tue ", avancez en faisant sortir les plateformes une par une et tapez la poutre centrale pour ne pas être bloqué au milieu.

Section 2 : Usine

Chute devant, chute

Ce niveau est plutôt long et demande un peu de méthode : tout d'abord il faut éliminer les deux minions afin qu'ils ne vous gênent pas par la suite. Pour celui de droite abaissez simplement l'ascenseur pour l'écraser puis attirez celui de gauche sur les plateformes mouvantes en tapotant derrière la console afin qu'il meurt aussi.

L'étape suivante est de réunir les deux compères : remontez d'abord la plateforme puis commencez par défoncer le mur de planches avec Laarg. Immédiatement après sortez les plateformes, avancez avec le personnage jusqu'au deuxième mur et défoncez le à nouveau pour être tiré d'affaire.

C'est maintenant au tour de Lil d'entrer en scène : vous devez faire l'aller-retour pour actionner le levier et finir le niveau. Pour cela utilisez la machine à café, pincez Lil au bon moment, utilisez le levier et revenez de la même manière (en ayant repris du café). La porte est maintenant ouverte et vous pouvez sortir de la salle avec les deux personnages.

Gaz mortels

Le piège de ce niveau est le gaz contenu dans la pièce centrale : commencez par faire tourner l'hélice jusqu'à ce que celui-ci soit complètement dissipé. Ensuite faites avancer Laarg jusqu'à la première plaque puis Lil à la deuxième et enfin Laarg à la troisième, tout en faisant encore tourner l'hélice de temps à autre avant que la fumée ne revienne. Les deux personnages peuvent maintenant passer la porte de fin sans difficulté.

Tout doux

Encore une fois vous devez utiliser successivement les deux compères pour venir à bout du niveau. Tenez-vous d'abord avec Laarg sur la plaque de pression pour faire avancer la plateforme et permettre à Lil de se gonfler. Avec ce dernier montez puis redescendez à droite en évitant l'électricité et marchez sur la plaque de pression nouvellement atteinte. Il ne reste alors plus qu'à Laarg de traverser la plateforme jusqu'au dernier capteur de pression, il y a largement le temps à allure normale mais ne traînez pas.

Tombé du ciel

Pour réussir ce niveau vous devrez utiliser la capacité de Laarg à passer à travers les planchers mais aussi les moutons ! En effet pour descendre du premier étage il suffit de faire tomber le sac, ce qui amortira votre chute. Effrayez ensuite les moutons de sorte à la faire passer par la canalisation de gauche afin qu'ils descendent dans la plus basse salle et disposez-les en dessous de la trappe de façon à réceptionner Laarg quand il sautera. N'oubliez pas que pour arrêter les moutons il faut taper dessus. Une fois ceci fait, il ne vous reste plus qu'à passer la porte pour compléter le niveau

Ascension finale

Dans ce niveau l'ascenseur est contrôlé par l'hélice : commencez par faire monter le minion sur la plateforme et faites-la monter jusqu'à ce qu'il se fasse empaler sur les piques du hauts. Il ne vous reste alors plus qu'à faire monter Laarg sur la plateforme pour le laisser tranquillement descendre jusqu'à la sortie.

Histoire de colle

Pour finir cette salle vous devez passer par le plancher au milieu mais en faisant cela le plafond s'écroulera sur vous. Pour y remédier, commencez par défoncer les planches puis faites sortir rapidement la poutre en tapant derrière et traversez le sol pour finir le niveau.

Le choc des boules

Ce niveau introduit pour la première fois " l'électricité verticale " : en touchant les boules en haut vous changez l'emplacement du rayon. Avancez simplement et tapez un coup quand vous arrivez au premier rayon, puis bougez le deuxième avant de le remettre en place juste avant de mourir, enfin continuez votre marche jusqu'à la sortie du niveau.

Zeppelin éteint

Même principe mais dans l'autre sens ! Gonflez Lil et montez en actionnant au bon moment les rayons afin de ne pas être électrocuté puis pincez Lil dans la direction de la sortie pour finir la salle.

Ça éclate

Pour commencer débarrassez-vous des deux ennemis en les faisant marcher sur des plateformes rétractables : celui de gauche tombera tout seul dans les pics et pour celui de droite poussez la plateforme pour le faire s'écraser au sol.

Ensuite gonflez Lil et montez jusqu'à la plateforme en haut à droite puis pincez le pour le remettre sur ses jambes. La procédure est alors classique : faite avancer le personnage en continu en sortant les plateformes pour lui former un sol et en poussant les poutres qui gêneraient sa progression

Caresse

Pour réussir ce niveau vous devez avoir Lil gonflé au minimum, attention à ne pas s'écraser sur les pics de gauche en le pinçant. Il ne vous reste alors plus qu'à descendre doucement vers la porte en bas à gauche en penchant la console

pour éviter le piège central

Section 1 : Décharge

Sac mortuaire

Pour passer cette salle, vous devez amortir la chute de Laarg avec un des sacs qui défilent : faites-en tomber un en tapant derrière tout en tenant compte du tapis roulant qui va le faire avancer. Avec le bon timing, vous traverserez le plancher sans vous écraser et pourrez ainsi finir le niveau en continuant vers la droite.

Mon gyroscope, ce héros

Encore une fois, ce niveau demandera un peu d'organisation. La première étape est de tuer le minion en l'électrocutant, faites le aller sur une marque noire au sol et bougez le rayon pour l'éliminer. Ensuite vous devez faire avancer Laarg jusqu'au milieu de la salle en déplaçant au bon moment les boules d'électricité puis c'est au tour du mouton : faites le bouger jusqu'à la plaque de gauche pour que la porte s'ouvre et sortez de la salle avec votre personnage.

Grosse masse

Cette salle qui semble simple de prime abord recèle un piège redoutable : si vous essayez d'avancer une masse sera actionnée par l'ennemi et vous écrasera. Cependant après une tentative celle-ci se bloquera et vous pourrez passer sans crainte : il suffit donc de s'avancer puis de reculer rapidement pour éviter l'écrasement et finir ensuite la salle tranquillement.

Rondeurs

Après Lil c'est au tour de Laarg de s'envoyer en l'air ! Utilisez le tactile pour pousser une bulle jusqu'à lui puis dirigez là avec votre doigt pour conclure rapidement le niveau par la canalisation du haut.

Couic en bulles

Même principe que le niveau précédent avec une nuance : si vous heurtez un engrenage la bulle se crèvera et vous mourrez, évitez donc le murs et vous pourrez finir sans peine la salle.

Il pleut des moutons

Pour commencer, éclatez la bulle de Laarg et passez de l'autre côté du vide en utilisant la même technique que pour " Chute devant, chute " (activez les plateformes juste après avoir détruit le mur de planches. Mais un problème se pose à vous : il y a deux plaques pour seulement un personnage ! Pour y remédier vous devez faire venir deux moutons du haut (sortez les poutres pour ne pas qu'ils tombent) et arrêtez-les une fois sur la plaque (avec l'écran tactile). Concluez alors le niveau en traversant le plancher de la salle qui vient de s'ouvrir.

L'amour de l'ascenseur

Ce niveau est exactement l'inverse de " Ascension finale " mais la technique reste la même : faites monter la plateforme jusqu'à mi-hauteur et attirez les ennemis dessus puis faites-les s'écraser sur les pics du haut. Il ne vous reste alors plus qu'à monter tranquillement avec Lil puis à passer par la porte de gauche.

Flotteur

Encore une salle connue mais bien plus facile dans ce sens-là : gonflez-vous et utilisez la gyroskopie pour passer sans difficulté les étages jusqu'à la sortie qui est le tuyau du haut.

La vie en rose

Un des niveaux les plus durs du jeu : il faut réussir à dégonfler Lil sans heurter les pics. Montez jusqu'à la mi-hauteur et

pincez Lil vers la droite. Puis orientez le personnage vers la porte et pincez-le à nouveau : une dernière impulsion devrait vous permettre de finir la salle à ce stade, sinon penchez la console jusqu'à passer la porte.

Toc Toc Toc

Dans ce niveau vous allez devoir jouer avec l'électricité pour vous en sortir : poussez les deux transformateurs vers le fond pour faire sortir la plateforme et avancez Lil vers la sortie. La plateforme se rétractera quand les deux parties reviendront à leur état d'origine donc dès qu'une sortira, repoussez-la vite avant que l'autre ne la rejoigne.

Qui est là ?

Pour commencer, éliminez les deux ennemis en les attirant sur les poutres que vous aurez au préalable sorti : en se rétractant elles les feront tomber dans le vide. Ensuite poussez au maximum les 2 bûches de gauche : avancez sur la première puis repoussez-la pour que Lil tombe sur la deuxième (celle d'en bas à gauche donc). Puis sortez la poutre de droite et servez-vous en pour aller rapidement au centre de la pièce. La suite est alors plus facile : utilisez l'interrupteur pour ouvrir la porte et passez comme d'habitude en actionnant les poutres au bon moment.

Claquettes

Ce niveau n'est pas difficile mais demande un itinéraire bien précis pour être terminé. Tout d'abord éliminez le minion en l'attirant sur la poutre à sa droite (qu'il faut sortir) puis en la repoussant. Ensuite sortez toutes les poutres métalliques sauf les deux plus à gauche qu'il faut rentrer. Une fois sur la première plateforme mobile le trajet est le suivant : bas, droite, droite, droite jusqu'à l'ascenseur (en ayant poussé les obstacles), monter au maximum avec l'ascenseur puis droite jusqu'à la porte de sortie.

A la santé des absents

La difficulté de ce niveau est le bac de lave du milieu : faite tourner l'hélice au-dessus pour faire office de ventilateur. Quand la lave est noircie vous pouvez marcher dessus, redonnez des petits coups d'hélice au cas où pendant la traversée de Lil jusqu'à la fin du niveau.

Court-circuiter

Nouvelle utilisation des transformateurs électriques : les plaques s'activent quand les deux sont réunis. Pour commencer faites disparaître le courant, attirez l'ennemi sur la plaque de droite et attendez que le courant se rétablisse pour que celui-ci soit électrocuté. Pour faire passer Lil, il ne reste plus qu'à pousser successivement les transformateurs afin qu'ils ne soient jamais au même moment au même endroit (quand ils se croisent il n'y a pas d'électricité)

Section 2 : Décharge

La petite boutique des horreurs

Les deux compères se retrouvent réunis à nouveau dans une salle avec deux hélices mortelles : commencez par les bloquer en sortant la poutre centrale. Puis sortez les 4 plateformes du coin supérieur gauche et faites avancer Lil sur la première. Repoussez-la ensuite pour le faire tomber sur celle du dessous puis sur le côté non tranchant de l'hélice.

Ensuite il faut un bon timing pour parvenir à vos fins : faites d'abord sortir Laarg de la salle par la droite puis libérez les hélices pour que Lil puisse tomber sur les cartons de gauche. Ne sortez alors plus que la deuxième poutre en haut, avancez Lil jusqu'au milieu et sortez la poutre centrale avant de repousser la dernière encore présente : ainsi les deux hélices devraient être à l'horizontale et vous permettent de finir tranquillement le niveau.

Fumée et éclaboussures

Encore une fois la coopération sera de mise pour venir à bout de cette salle ! Tout en maintenant un doigt sur la fuite, alimentez Lil en café puis pincez-le au bon moment pour passer le flux de liquide noir et activer l'interrupteur. Vous pouvez alors faire venir Laarg (toujours en colmatant la fuite) et sortir de la salle avec les deux amis.

Visage de la mort

Un niveau ou votre doigté sera essentiel puisqu'il y a en tout 4 fuites à boucher pour passer sans risquer l'asphyxie. Pas de technique particulière donc, mettez vos doigts sur les deux premiers trous puis allez sur l'ascenseur et reproduisez la même chose en bas avant de descendre et de filer vers la sortie

Tabagisme passif

Pour réussir à passer vous devez éliminer le garde qui fermera systématiquement la porte avant que vous n'ayez eu le temps de passer. Pour cela actionnez la vague avec Laarg et avancez Lil au niveau de l'interrupteur. Une fuite de gaz commence et vous devez la colmater pour faire sauter les bouchons successivement jusqu'à asphyxier le minion. Utilisez alors rapidement le bouton puis sortez avant que le gaz ne se répande dans toute la pièce.

Aéra-tueur

Pour commencer, faites avancer Lil jusqu'à la plateforme, il passera sans mal en dessous des lames acérées. Puis pour faire traverser Laarg il faut faire un premier tour avec l'hélice et la maintenir délicatement en l'air de sorte que l'espace soit suffisant pour son gros gabarit. Une fois ceci fait, il ne reste plus qu'à faire monter la plateforme en tournant la roue, attention à ne pas aller trop vite où vous vous écraserez au plafond.

Revenons-en à nos moutons

Ce niveau requiert que 3 plaques de pression soient activées au même moment : commencez par gonfler Lil et emmenez-le en haut à droite. Puis vous aller devoir faire venir deux moutons en évitant les champs électriques au moment où ils passent. Enfin positionnez Lil sur la troisième plaque pour ouvrir les deux portes et complétez ainsi le niveau.

Engrenage infernal

Encore un niveau demandant un certain timing ! Laarg étant sur l'ascenseur c'est Lil qui sera le plus actif ici : actionnez le bouton puis gonflez-le rapidement avant que la plateforme ne se rétracte. Montez alors vers la porte de sortie et pincez-le en sa direction pour finir mais n'oubliez pas Laarg qui risque de le heurter aux engrenages du plafond. Ainsi vous atteindrez sans difficulté la sortie du niveau

Sauce rouille

Commencez par défoncer le mur avec Laarg : mettez-vous suffisamment en retrait afin que la roulade ne finisse pas dans le liquide noir. Puis utilisez Lil classiquement avec la machine à café pour traverser et actionner l'interrupteur. Ne reste alors plus qu'à monter jusqu'à la sortie en haut à droite.

Explosions

Dernier niveau de la décharge et celui-ci est très exigeant : vous devez pincer successivement Lil pour éviter les liquides noirs qui se déversent tout en sachant que le sol s'effondre derrière vous. Une fois l'autre côté atteint, actionnez l'interrupteur et passez la porte tandis que Laarg pourra passer par le plancher sous ses pieds qui vient d'être libéré par la plateforme rétractable.

Section 1 : Atelier

Spa sympa

Ce premier niveau de l'atelier est assez technique : vous devez vous gonfler pour passer de l'autre côté mais les rayons ne vous simplifient pas la tâche. Commencez par monter jusqu'au milieu de la salle puis pincez Lil deux fois de suite et descendez vers la plateforme de droite en penchant au maximum la console pour ne pas toucher la lave, le tout en actionnant au bon moment les champs électriques.

Café chaud

Cette fois-ci les champs électriques sont des deux côtés à la fois et ne se désactivent que le temps d'une rotation, vous devrez donc passer rapidement pour ne pas finir en paratonnerre. Utilisez cette technique pour passer le premier champ puis abreuvez-vous en café, pincez Lil et faites tourner les champs avant de les atteindre pour finir en pinçant une nouvelle fois le petit personnage.

Chouette en bulle

Ce niveau n'est pas très dur mais demande beaucoup de rapidité : prenez du café et mettez-vous au bord. Vous devez alors pincer Lil et rapidement descendre la caméra pour pousser les deux poutres sur lesquels il s'écraserait. Votre chute étant amortie par des bulles vous n'avez plus qu'à l'éclater pour revenir sur la terre ferme et finir le niveau par la porte de droite.

Tape dans le dos

Vous devez simplement vous frayer un chemin dans les poutres, suivez ce parcours : droite, droite, bas, bas, bas, droite, bas, droite, droite. Ainsi vous devriez être arrivé juste à côté de la porte de fin de niveau.

Friture

Pour passer cette nouvelle salle, vous devez noircir la lave en faisant suffisamment tourner la roue mais aussi pousser poutres. Attention celles-ci revenant rapidement il faut avoir un timing très serré : en l'activant trop tôt elle risque de revenir avant la fin du trajet et inversement en le faisant trop tard vous vous cognerez dedans et mourrez. Avec un peu de technique vous parviendrez donc à la sortie située à droite.

Ne pas serrer la pince !

Pour commencer, gonflez-vous et naviguez entre les pinces électrifiées en orientant la console. Ensuite poussez toutes les poutres vers l'intérieur et pincez Lil successivement deux fois en direction de la droite pour atteindre la plateforme. Vous pourrez alors vous regonfler pour sortir par le tuyau du haut.

Chaud devant

Aucune grande difficulté dans cette salle : rentrez ou sortez les poutres pour faire descendre Laarg jusqu'en bas puis marchez jusqu'à la porte de sortie.

Diversion fatale

Pour réussir ce niveau il faut effectuer une séquence précise de mouvements : poussez le transformateur de droite, attirez l'ennemi sur la plateforme électrisante puis poussez celui de gauche pour le tuer et faire coulisser un nouveau plancher. Il ne vous reste alors qu'à traverser avec Laarg en évitant que les deux transformateurs ne se touchent à nouveau.

Gardes du corps

Le but de ce niveau est, comme son nom le suggère, de se servir des moutons comme bouclier contre l'ennemi qu'il n'est pas possible d'éliminer. Pour commencer, abaissez la plateforme pour faire avancer le minion jusqu'à l'autre côté de la salle puis remontez l'ascenseur. Poussez les moutons sur la côté gauche de la plateforme et positionnez Laarg à droite : une fois arrivé en bas, l'ennemi mettra suffisamment de temps à tuer les deux moutons pour que Laarg puisse s'être échappé par la porte de droite.

En fer

Pour ouvrir la porte il faut mettre suffisamment de poids sur la balance située au milieu de la salle : commencez par pousser les bûches du bas pour faire tomber une première poutre puis faites de même avec celles du haut en prenant soin d'activer les poutrelles métalliques et de rapidement ressortir les bûches du bas pour retenir la traverse de fer.

Vous pouvez ainsi passer sans difficultés.

Court-jus

Même technique que précédemment : poussez les trois transformateurs au fond pour libérer la plateforme et évitez qu'ils ne se touchent à nouveau pour ne pas être électrocuté. A effectuer deux fois successivement pour compléter le niveau.

Monsieur Boule

Pour réussir ce niveau vous devez récupérer une bulle sortant à droite de la salle et l'amener jusqu'à Laarg : dirigez-le ensuite vers la sortie en actionnant au bon moment les champs électriques et en évitant les engrenages mortels.

Section 2 : Atelier

Les lames du gore

Cet avant-dernier niveau est plutôt impressionnant mais pas très compliqué : commencez par emmener Laarg vers la sortie en choisissant le bon moment pour passer (là où les deux lames laissent la plus grande ouverture). La partie avec Lil est un peu plus corsée : vous devez monter au maximum sans heurter d'hélice puis délicatement vous dégonfler en direction de la droite pour descendre tranquillement vers la porte de sortie.

Homme-fusée

Dans ce dernier niveau vous contrôlerez Lil : marchez vers la droite en évitant la brique posée au sol (poussez-la par derrière). Actionnez l'interrupteur et récupérez la bulle pour faire décoller Lil : évitez les nombreux obstacles (assez simples) et sortez par la trappe du haut : félicitations, vous avez fini Escape Plan !

Guide des panneaux

Pousse-pousse

A l'arrière-plan des cages défilent, le panneau est sur l'une d'elles

Comblé le vide

Le panneau est une flèche grise située en haut au milieu

Survol

Le panneau est sur la tapette qui s'abaisse sur Lil

A petit feu

Poussez la cage de Laarg pour trouver le panneau

Moyens du bord

Décalez la caméra vers la droite pour voir le panneau situé à l'arrière-plan

La ligne grise

Abaissez la trappe avec le pavé tactile arrière pour dévoiler le panneau

A travers bois

Le panneau se situe derrière les cartons dans la salle du bas, tapez les avec le pavé tactile arrière pour le dévoiler

Faire son lit

Le panneau est derrière le lit que vous devez faire tomber pour réussir le niveau

Gonflé à bloc

Le panneau est tout en haut à droite

Attendre de poids ferme

Le panneau est sur un des barils qui défilent, attendez-le et restez vigilant.

La passion de l'inclinaison

Le panneau est tout en haut

Fumer Tue

Le panneau est en bas à gauche, sous la plateforme de départ.

Chute devant, chute

Le panneau est à l'intérieur de la troisième plateforme qu'il faut pousser en partant de la gauche.

Gaz mortels

Le panneau est situé au-dessus de l'hélice qu'il faut faire tourner : vous l'aurez presque accidentellement en essayant de finir la salle normalement

Tout doux

Le panneau est dans un angle en bas à droite de l'écran

Tombé du ciel

Après avoir fait tomber le sac censé amortir votre chute, le panneau se révélera à vous

Ascension finale

Faites monter l'ascenseur au maximum pour dévoiler le panneau.

Ça éclate

Le panneau est au milieu de la partie gauche de la salle, juste sous une plateforme mouvante.

Sac Mortuaire

Le panneau est tout en bas à droite

Grosse masse

Une fois le marteau abaissé par l'ennemi vous le verrez à son ancien emplacement

Rondeurs

Le panneau est tout en bas

Couic en bulles

Le panneau est sur l'engrenage au plafond, soyez patient il met un certain temps à apparaître.

La vie en rose

Le panneau est en bas, sous les pics

A la santé des absents

Le panneau est tout en haut à droite

Aéra-tueur

Faites monter la plateforme pour dévoiler le panneau

Café chaud

Le panneau est dans le coin supérieur droit de la pièce

Friture

Le panneau est sur la fusée qui passe en arrière-plan.

Ne pas serrer la pince !

Le panneau est tout en haut sur la pince qui monte et descend

En fer

Le panneau est en-dessous de la plateforme, déplacez la caméra pour le voir

Homme fusée

Le panneau est derrière une planche noire qui tombe sur vous durant votre ascension

COSTUMES DES DLC

The Asylum

Tenue Poindexter

Terminer 50% de ce DLC.

Tenue SuperHero

Terminer 100% de ce DLC.

Underground

Tenue Furry

Terminer 50% de ce DLC.

Tenue Tourist

Terminer 100% de ce DLC.

Everybody's Golf

© Sony 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

MODE VIP

Le mode VIP est réservé aux versions PS3 et Vita. Il confère aux joueurs :

- De nouvelles tenues pour le personnage lobby
- De nouvelles actions pour le personnage lobby
- Une réduction de 30 % dans la boutique du jeu
- Accès à tous les tournois en ligne même si le tournoi est complet
- Accès à toutes les salles du lobby même si la salle est complète

Pour débloquent le mode VIP, faites la manipulation suivante : lancez le jeu et, depuis le menu principal du jeu, sélectionnez EN LIGNE puis accédez au lobby pour rejoindre le jeu en ligne. La récompense se débloquent juste après la connexion en ligne par un message vous indiquant que vous avez obtenu le statut VIP.

Attention, pour débloquent le statut sur les versions PS3 et Vita du titre, vous devrez refaire cette manipulation une seconde fois sur l'autre console.

LISTE DES COURONNES

Voici la liste des couronnes du mode défi.

Tournoi 1

- Tournoi 1-1 : Gagnez avec plus de 2000 points
- Tournoi 1-2 : Gagnez grâce à une balle montante
- Tournoi 1-3 : Atteignez le green en 1 coup sur un par 4 et gagnez
- Tournoi 1-4 : Continuez des faire des GIR* et gagnez
- Tournoi 1-5 : Gagnez en faisant au moins 3 bogeys
- Tournoi 1-VS : Gagnez en faisant au moins un eagle

Tournoi 2

- Tournoi 2-1 : Gardez un taux d'impact parfait au dessus de 50% et gagnez
- Tournoi 2-2 : Gardez un taux de fairway de 100% et gagnez
- Tournoi 2-3 : Mettez de l'effet à toutes vos balles et gagnez
- Tournoi 2-4 : Gagnez avec plus de 2000 points
- Tournoi 2-5 : Gagnez sans utiliser de coups à effet
- Tournoi 2-VS : Victoire totale sur les 3 premiers trous

Tournoi 3

- Tournoi 3-1 : Gagnez en faisant un putt de plus de 10 mètres (par ou mieux)
- Tournoi 3-2 : Gagnez en touchant le drapeau
- Tournoi 3-3 : Gagnez en faisant 3 birdies d'affilée
- Tournoi 3-4 : Évitez le rough et gagnez

Tournoi 3-5 : Gagnez en faisant 3 birdies d'affilée

Tournoi 3-VS : Mettez la balle dans tous les trous avec un putt et gagnez

Tournoi 4

Tournoi 4-1 : Gagnez avec un score total de -3 ou mieux

Tournoi 4-2 : Gardez un taux de fairway de 80% et gagnez

Tournoi 4-3 : Continuez de faire des GIR* et gagnez

Tournoi 4-4 : Gagnez avec un score total de -4 ou mieux

Tournoi 4-5 : Gagnez sans sortir des limites/tomber dans l'eau

Tournoi 4-VS : Gagnez en faisant 2 birdies d'affilée

Tournoi 5

Tournoi 5-1 : Faites une approche à 1 mètre du drapeau (GIR* minimum) et gagnez

Tournoi 5-2 : Gagnez sans utiliser de coups à effet

Tournoi 5-3 : Continuez de faire des GIR* et gagnez

Tournoi 5-4 : Gagnez avec plus de 1500 points

Tournoi 5-5 : Gagnez grâce à un chip rentrant (birdie ou mieux)

Tournoi 5-VS : Gagnez sans faire de bogeys

Tournoi 6

Tournoi 6-1 : Faites une approche à 2 mètres du drapeau (GIR* minimum) et gagnez

Tournoi 6-2 : Gagnez sans sortir des limites/tomber dans l'eau

Tournoi 6-3 : Gagnez sans tomber dans un bunker

Tournoi 6-4 : Faites une approche à 3 mètres du drapeau (GIR* minimum) et gagnez

Tournoi 6-5 : Faites un birdie au dernier trou et gagnez

Tournoi 6-VS : Gagnez sans utiliser de coups puissants

Tournoi 7

Tournoi 7-VS : Gagnez en n'utilisant que le club indiqué

*Le GIR (Green In Regulation) veut dire qu'il faut atteindre le green en 1 coup sur un par 3, en 2 coups sur un par 4 et en 3 coups sur un par 5.

+ D'INFOS

FORUM

LES FLEURS SECRÈTES

Niveau 1 (Fleur Jaune)

1. Ouvrez toutes les fleurs blanches.
2. Ouvrez toutes les fleurs blanches.
3. La 3ème fleur se trouve derrière un rocher, juste derrière le grand arbre.

Niveau 2 (Fleur rouge)

1. Ouvrez toutes les fleurs oranges et rouges.
2. Ouvrez toutes les fleurs jaunes et blanches, puis ouvrez un groupe de fleurs jaunes près de l'entrée de la 2ème zone.
3. La dernière fleur secrète se trouve dans une vallée cachée à gauche de la dernière zone.

Niveau 3 (Fleur rose)

1. Ouvrez toutes les fleurs de la première zone.
2. Dans la caverne du trophée flow, la fleur secrète se trouve à gauche.
3. Quand vous quittez le canyon, la fleur se trouve cachée vers la fin, derrière un petit rocher.

Niveau 4 (Fleur bleue)

1. Cachée derrière un gros rouleau de foin.
2. Trouvez la roue de charrue cassée et illuminez-la.
3. Illuminez une des mares pour faire apparaître la dernière fleur.

Niveau 5 (Fleur violette)

1. A gauche des ruines se trouve une vallée cachée avec la première fleur.
2. Dans la deuxième zone, ouvrez toutes les fleurs blanches et roses sous les tours qui n'ont pas de tuyaux à leurs pieds. Une fois les fleurs ouvertes, dirigez-vous vers la tour la plus à gauche, qui tombera pour laisser apparaître les fleurs cachées.
3. Dans la troisième zone, passez par la droite puis retournez-vous pour voir la fleur cachée.

Niveau 6 (Fleur rose clair)

1. Dans la deuxième zone, passez par la porte du gratte-ciel, vous trouverez la fleur à mi-chemin.
2. Sur l'autoroute, prenez la sortie de droite quand vous aurez le choix, continuez vers une zone avec de l'herbe, continuez vous trouverez la fleur rachée sous la bretelle de l'autoroute.
3. Dans la dernière zone, vous trouverez la dernière fleur cachée derrière un des derniers aérateurs.

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Vieille ville, Auldnoir

Episode 1 : Des tréfonds de l'oubli

Pour commencer la grande aventure de Gravity Rush, commencez par taquiner la pomme qui se trouve devant vous grâce à l'écran tactile. C'est aussi l'occasion pour vous de vous familiariser avec la fonction gyroscopique de la console omniprésente au fil des parties. Après le réveil de votre héroïne, montez les escaliers jusqu'à rencontrer un homme qui nécessite votre aide. Suivez-le jusqu'au pont où se déclenche une nouvelle cinématique. Vous découvrez alors les pouvoirs qui sont vôtres en contrôlant la gravité de manière à marcher sur des murs flottants dans le ciel. Empruntez donc le chemin de façades volantes jusqu'à sauver le petit garçon en difficulté.

Vous obtenez le trophée bronze : Kat est perdue

Vous obtenez le trophée bronze : Le permis du savoir

C'est au tour de Poussière, votre chat noir tout récemment baptisé de vous guider : suivez son chemin, puis faites de même avers le corbeau qui attire votre attention. Ce nouveau tutoriel vous mène jusqu'à une mystérieuse fille qui semble posséder les mêmes dons que vous. Rejoignez-la sur le toit pour une nouvelle cinématique.

Vous obtenez le trophée bronze : Des tréfonds de l'oubli

Episode 2 : Des ombres sur la ville

Un nouveau tutoriel s'ouvre à vous, celui des combats contre des monstres au sol nommés Névis. Après avoir appris comment esquiver, passez aux ennemis volants grâce à la technique du coup de pied sauté. Rejoignez ensuite l'icône rouge sur la carte de la ville qui représente votre prochaine mission principale. Vous arrivez devant une fontaine où un homme a besoin de vos services.

Vous devez récupérer plusieurs gemmes au sol, sur les toits ou dans les airs, afin de pouvoir réparer la fontaine. Pour cela, utilisez à bon escient vos pouvoirs gravitationnels. Les gemmes débloquent donc l'accès à des défis annexes et permettent surtout d'améliorer vos compétences via le menu select. Ceci fait, vous apercevez une demoiselle chapeautée de trois points de suspension. Il s'agit de petits dialogues disponibles ci et là dans le quartier qui vous en apprendront davantage sur Auldnoir. Ouvrez la carte pour repérer toutes les conversations disponibles à un instant donné de la partie.

Vous obtenez le trophée bronze : Des ombres sur la ville

Episode 3 : Qu'on est bien chez soi !

Allez aider la vieille dame qui crie à l'aide en affrontant les Névis qui la martyrisent. Il est temps pour vous de meubler votre petit nid douillet : récupérez la chaise en formant un champ d'apesanteur (bouton O) et apportez-le devant la bouche d'égout, en bas des fondations de la ville. Allez ensuite voir l'homme qui n'a plus besoin de son bureau pour le glaner. Empruntez cette fois les égouts qui sont un raccourci rapide jusqu'à chez vous. Enfin, trouvez Syd qui vous parle

d'un lit disponible pour l'obtention duquel il faudra batailler contre une nouvelle race de Névis, plus grands et surtout armés d'un terrible harpon.

Vous obtenez le trophée bronze : Qu'on est bien chez soi !

`tb Episode 4 : Le fantôme d'Hekseville

Maintenant que votre chambre est finie et sert d'ailleurs de point de sauvegarde manuelle, il est temps de se lancer dans les choses sérieuses. Rendez-vous à l'endroit du début de l'épisode (icône rouge sur la carte) pour y rencontrer un homme sur un pont. Il s'agit de Syd qui a été promu grâce à vos précédents efforts. Il vous donne un talkie-walkie qui lui permettra de rester en contact avec Kat et de l'aiguiller dans ses péripéties. Dirigez-vous ainsi vers l'église indiquez sans éveiller l'attention des gardes. Le mieux est de passer par le chemin mural sur lequel sont disséminés des gemmes d'apesanteur.

Votre mission est de remplacer la gemme de la statue au milieu de la place par la copie que vous venez de récupérer. Pour cela, passez une nouvelle fois par le dessous de la ville, ou plutôt par le côté qui contient de nombreuses gemmes régénératrices. Ceci fait, Syd vous donne rendez-vous dans la forêt pour que vous lui rapportiez la véritable pierre précieuse. Encore une fois, suivez les gemmes vertes visibles depuis la place qui indiquent le meilleur chemin à emprunter. Pas de bol, Alias vous a piégé et c'est à lui que vous remettez le précieux trésor... L'heure est grave !

Retournez sur la place à la statue pour faire face à une sacrée meute de Névis. Encore une fois, le meilleur moyen d'attaque est les coups de pied gravitationnels, notamment pour briser la coquille de ces espèces d'escargots géants. Une seconde vague d'ennemis arrive ensuite, composée de plusieurs libellules qu'il est astucieux d'atteindre en jetant des objets comme indiqué par le didacticiel. Quoiqu'il en soit, plusieurs gemmes de santé sont disponibles dans les coins de la place, derrière des buissons. Vous êtes ensuite félicité par les policiers et la population pour votre bravoure et votre aide précieuse. Rendez-vous donc à la prochaine étoile rouge pour la mission suivante.

Vous obtenez le trophée bronze : Le fantôme d'Hekseville

`tb Episode 5 : La rencontre avec le destin

Après une visite assez spéciale chez la voyante du coin, suivez le pigeon blanc jusqu'à dénicher un petit garçon qui pleure. Montez alors dans le ciel pour y trouver le drapeau bleu dont parle la lettre de la voyante. Il s'agit d'un caleçon accroché à la tour TV (image ci-dessous). Attrapez ensuite tous les ballons rouges qui s'envolent, puis suivez le dernier qui vous mènera directement au père du gamin. Transportez-le dans une bulle d'apesanteur jusqu'à son fils pour trouver une ouverture mystérieuse dans le mur...

Pénétrez dans cette sorte de musée et avancez jusqu'à aboutir sur une sorte de désert étrange. Là, Poussière s'enfuit. Poursuivez-le au milieu de ce chemin rempli de Névis immenses qui vous harcèlent de lasers rouges. Une fois votre chaton retrouvez, sautez dans le conduit souterrain pour faire la rencontre d'un vieillard assez surprenant. Ce n'est pas vraiment le genre d'homme prédit par la voyante auquel s'attendait Kat. Quoiqu'il en soit, après quelques mots, vous revoilà dans Auldnor... Direction la prochaine étoile rouge où vous attend le papy.

Vous obtenez le trophée bronze : La rencontre avec le destin

Episode 6 : La ville perdue

Le soi-disant créateur du monde vous invite à rejoindre un monde parallèle afin d'y retrouver une partie perdue de la ville... Vous voilà donc dans une sorte de nébuleuse qui grouille de Névis. Chaque vague d'ennemis éliminée vous dévoile le chemin à suivre via le biais du rayon rose dégagé par les grandes fleurs que vous voyez. N'hésitez pas à prendre le temps de récolter toutes les gemmes qui se trouvent sur votre chemin, ainsi qu'un nouveau pouvoir d'attaque grâce à l'arbre lumineux qui attise la curiosité de Kat.

Une fois tous les Névis battus et la partie manquante d'Hekseville retrouvée, vous devez affronter le maître des lieux. Il s'agit d'un Névi géant qui ressemble à une sorte de pieuvre. Commencez par crever ses deux yeux grâce au coup de pied gravitationnel, puis passez à son cœur qui se trouve sous ses tentacules. Pour cela, il faut rester au sol et attaquer au corps à corps entre chacun de ses vagues de lasers rouges. Le combat n'est pas difficile, et plusieurs gemmes de soins sont disponibles autour de l'arène de combat. Une fois votre ennemi vaincu, le quartier de la gare se raccroche à Auldnor au grand plaisir des habitants. Mais l'heure n'est pas à la réjouissance pour vous car la mystérieuse fille au corbeau vous a retrouvé...

Vous obtenez le trophée bronze : La ville perdue

Quartier festif, Plijeune

Vous avez désormais accès au second quartier de la ville, Plijeune. Pour y accéder, approchez de l'icône événement à la gare qui vous montera à bord du train. Ce nouveau quartier comporte également son lot de gemmes disséminées ci-et-là, davantage intéressante puisqu'il s'agit presque tout le temps de losanges (10 gemmes). Dirigez-vous vers l'icône de mission.

`tb Episode 7 : De trop nombreux secrets

Vous faites la connaissance de Newt, un étudiant charmant qui vous demande de retrouver son amie, Echo. Pour cela, il va vous falloir interroger plusieurs passants indiqués sur votre carte. Cependant, votre nouveau costume d'étudiant n'est pas très crédible, et vous devez répondre à quelques questions...

-Que tient la statue de la déesse qui se trouve dans Plijeune ? Un flambeau

-Comment s'appelle l'école de Plijeune ? L'Ecole Arquebuse

-Avec quelle partie de son corps la statue de l'école montre quelque chose ? La main gauche

Il faut voudra également poursuivre un étudiant ayant eu le malheur de regarder dans la besace de la fameuse Echo... Direction l'école pour résoudre ce mystère. Là, vous devrez inspecter les alentours à partir du ciel en rejoignant différents checkpoints, le tout en transportant Newt grâce à un champ de gravité.

Vous trouvez enfin l'endroit où se cache Echo. Malheureusement, le contenu de son sac était... Un Névi ! Il prend possession d'elle pour devenir une sorte d'araignée géante.

A vous de la battre en attaquant ses différents points faibles avec des coups de pied gravitationnels. Inutile de l'attaquer quand elle s'enfuit, attendez qu'elle s'arrête. Au terme du combat, les deux étudiants se retrouvent avec tendresse. Il vous est maintenant possible de changer de tenue dans votre maison-bouche d'égout !

Vous obtenez le trophée bronze : De trop nombreux secrets

`tb Episode 8 : Les cent et une nuits

Vous retrouvez votre ami Créateur qui vous demande une nouvelle fois de l'aide afin de récupérer un autre morceau manquant de la ville. Cette fois, c'est dans un véritable volcan qu'il vous emmène, puisque vous êtes sans cesse entouré de murs de lave. Progressez en suivant toujours les chemins tracés par les fleurs et battez les différentes vagues de Névis qui s'opposent à vous. Vous trouverez sur votre route un nouvel arbre de compétence qui vous apprendra votre deuxième attaque spéciale, le typhon gravitationnel. N'oubliez pas non plus d'inspecter les recoins de chaque zone avec de dénicher de grosses gemmes qui en valent 25 petites.

Le boss de ce volcan n'est pas l'espèce de Névi oiseau que vous apercevez mais bien la personne qui n'en fait qu'une bouchée sous vos yeux : Raven ! Attention, cette fille est redoutable. Pour la vaincre, utilisez des typhons et des coups de pied gravitationnels quand elle est immobile, c'est-à-dire aux moments où elle prépare une attaque. Une fois le combat achevé, une nouvelle partie d'Hekseville se rattache et vous disposez des lignes d'aéroglistes pour rejoindre d'autres parties de la ville. Direction la zone industrielle d'Endestria.

Vous obtenez le trophée bronze : Les cent et une nuits

Zone industrielle, Endestria

Episode 9 : Le repos des vieux fantômes

Bienvenue dans le troisième quartier d'Hekseville. Il regorge de gemmes qui équivalent à 10 et 25 gemmes de base, donc encore une fois, direction les fondations de la ville pour faire le plein de bijoux en vue d'améliorer ses compétences. Pour votre première mission ici, vous renouer contact avec Syd qui vous demande une nouvelle fois de l'aide. Il vous faudra donc récupérer une bombe dans un conteneur en prenant soin de le vider grâce aux champs gravitationnels, abattre plusieurs Névis, puis aller chercher des policiers prisonniers au sommet des plus hautes cheminées de l'usine.

Vous voilà enfin face à Alias. Lors de la première partie du combat, il va falloir le suivre dans la ville en éliminant les

Névis qu'il invoque. Quand il se multiplie, c'est l'Alias entouré des serpents noirs qui est le bon et qu'il faut suivre. Il se transforme ensuite en gigantesque Névi muni de deux tentacules... C'est elles qu'il faut atteindre (coup de pied gravitationnel) en attendant qu'elles soient fixes. Une fois sonné, dépêchez-vous de viser la tête d'Alias sans quoi il se relèvera en retrouvant de la vie. Répétez la manipulation jusqu'à la victoire.

Vous obtenez le trophée bronze : Le repos des vieux fantômes

`tb Episode 10 : La curiosité a eu raison du chat.

Vous reprenez le contrôle de Kat dans son maison. Utilisez une plaque d'égout pour arriver jusqu'à Endestria et allez voir le Créateur (icône rouge) pour aller chercher la troisième partie manquant d'Hekseville. Malheureusement, votre idiot de chat a mangé un produit toxique et vous vous retrouvez avec des pouvoirs restreints : votre jauge de gravité se vide très rapidement ! Vous devrez donc utiliser les nombreux champignons mouvants pour progresser à l'ancienne (une grande ressemblance avec les champignons de Mario d'ailleurs...). Le mieux est d'avoir augmenté la vitesse de rechargement de la barre dans le menu capacités, ce qui permet de se reprendre en plein vol. N'oubliez pas l'arbre de pouvoir au milieu du niveau ainsi que de récolter toutes les grosses gemmes. Les gemmes de gravité sont aussi à privilégier afin de restaurer souvent votre jauge.

Le boss de cette faille n'est pas spécialement difficile à battre. Le souci c'est qu'il est très haut perché et que vous n'avez pas vos pouvoirs... Pour commencer, tuez tous les petites pieuvres accrochées le long du phare en vous aidant des champignons pour monter. Passez ensuite à la "maman pieuvre" qu'il faut abattre grâce à des coups de pied gravitationnels. Attention, lorsque sa barre de vie est presque vide, elle envoie des libellules pour vous attaquer. De nombreuses gemmes de soin sont posées sur les feuilles de nénuphar non loin du sommet du phare. Ceci fait, vous sauvez le morceau manquant d'Endestria. Tout est bien qui finit bien... Ou pas.

Vous obtenez le trophée bronze : La curiosité a eu raison du chat

Episode 11 : La peau dure

En effet, le gros monstre de la faille est toujours en vie, et déploie toutes ses forces sur la ville ! A vous de le vaincre une nouvelle fois. Vous avez retrouvé vos pouvoirs, ce sera donc chose facile, même si cette fois il y a beaucoup plus d'ennemis qui vous harcèlent. Au terme du combat, Kat fait la connaissance du commandant des forces armées qui l'ont aidée, mais refuse la proposition de recrutement pour garder sa liberté. Une fois remis de vos émotions, prenez le chemin de la gare pour rejoindre en train le centre d'Hekseville.

Vous obtenez le trophée bronze : La peau dure

Centre-ville, Vendecentre

Bienvenue dans ce quartier gigantesque rempli de gratte-ciels démesurément grands. Ici, les grosses gemmes qui en valent vingt-cinq petites sont légions. En revanche, il n'y a rien à trouver en dessous de la ville comme précédemment ; cette fois, c'est dans le quartier bas de la ville, en dessous des buildings, qu'il faut fouiller pour trouver son bonheur. Attention, la mission suivante vous emmènera bien loin d'Hekseville pendant un grand moment. Faites tout ce que vous voulez y faire avant de vous lancer dans l'aventure.

`tb Episode 12 : Attention en bas

Vous apprenez de la jeune fille à laquelle vous parlez qu'elle a perdu une lettre importante... Vous décidez donc de plonger au plus profond de la tempête gravitationnelle afin d'y rechercher l'objet. Vous ne trouvez rien, mais votre curiosité vous pousse à descendre en suivant les rangées de gemmes puis à pénétrer dans un tuyau étrange. Là, vous êtes privé de l'usage de vos pouvoirs et devez descendre en bas. S'il est possible de se lâcher dans le vide comme un bourrin, le mieux est de suivre encore une fois les gemmes pour en récupérer plusieurs centaines ! Vous sortez une nouvelle fois à l'extérieur, puis reentrez, et ainsi de suite jusqu'à arriver dans une salle décorée de... colonnes vertébrales géantes. Là, vous devez affronter Raven, ou plutôt éviter ses attaques dans une chute libre de plusieurs kilomètres.

Vous obtenez le trophée bronze : Attention en bas

Quartier du bout du monde, Boutoume

Episode 13 : Trop jeunes pour comprendre

Après une chute dans l'inconnu, vous êtes retenu prisonnier par une bande de gamins mystérieux. Pour vous échapper de votre cage sphérique, sautez plusieurs fois sur place jusqu'à ce qu'elle se décroche. Partez ensuite à la recherche de Poussière en remontant le village tout en prenant soin de ne pas être aperçu par les quelques enfants qui patrouillent. Pour cela, attendez qu'ils tournent le dos pour passer. Une fois au sommet, une véritable armée de Névis attaque le village ! Venez à bout de chacun d'entre eux, dont le gros oiseau volant qu'il est plus facile d'atteindre grâce à l'attaque spéciale qui lance des pierres automatiquement sur les cibles proches. Une fois le ménage fait, les enfants vous remercient et vous apprennent qu'ils sont une tribu abandonnée.

Vous obtenez le trophée bronze : Trop jeunes pour comprendre

`tb Episode 14 : La tribu perdue

Ce chapitre est uniquement composé du combat contre un Névi géant, celui qui est responsable de votre chute en ce lieu : le terrible Nushi. Contentez-vous de le suivre et d'attaquer la sphère sur sa tête quand il prépare une grosse attaque. Le combat n'est pas difficile. Une fois vaincu, il retrouve ses forces... Mais vous pouvez désormais compter sur l'aide de Raven ! Celle-ci prépare des pièges : attirez Nushi en-dessous pour l'avoir. En réalité, il vous suffit juste de vous rendre au point indiqué sans prendre en compte les déplacements du boss. Une fois abattu, vous découvrirez un peu plus la personnalité secrète de Raven. Serait-ce la petite soeur que Lolo dit avoir perdue ?...

Vous obtenez le trophée bronze : La tribu perdue

`tb Episode 15 : Les souvenirs d'un autre monde.

Après avoir parlé aux différents enfants qui se sentent d'humeur bavarder, allez voir la fille aux cheveux bleus qui est seule loin du village sur une branche. N'oubliez pas de faire un tour des environs pour récupérer plusieurs grosses gemmes, souvent sur les espèces de mains qui sortent des troncs d'arbres. Parlez donc à la fillette pour entretenir une conversation plutôt étrange... Vous arrivez dans un nouveau monde parallèle qui vous prive de Poussière. Progressez au milieu des cubes en changeant la gravité grâce aux pyramides blanches. Ce n'est pas très compliqué, et après plusieurs niveaux, vous arrivez dans un château censé détenir la vérité sur votre passé...

Vous obtenez le trophée bronze : Les souvenirs d'un autre monde

Episode 16 : Les enfants du passé

Grâce à l'ouverture spirituelle que vous venez de subir, vous voyez désormais toutes les gemmes (grosses) du village qui vous étaient auparavant invisibles. Faites donc le tour des lieux pour augmenter votre porte-monnaie puis parlez de nouveau à Cyanea. Transportez-la au point indiqué pour dirigez-vous vers l'Arche pour le faire voler et embarquer tout le monde à bord. Malheureusement, Nushi attaque encore ! Mais cette fois, vous pouvez voir tous ses points faibles le long de sa colonne vertébrale : attaquez-les simplement puis visez de nouveau la tête comme lors du précédent combat pour en venir à bout. Vous remontez enfin l'Arche à la surface et découvrez la véritable identité de Raven : c'était bien la petite soeur de Lolo ! Mais encore une fois, Nushi vous surprend et vous tombez inconsciente dans le vide, laissant l'Arche à un avenir incertain...

Vous obtenez le trophée bronze : Les enfants du passé

`tb Episode 17 : Une lumière déclinante

Vous devez rejoindre Hekseville. Pour cela, remontez en suivant les grosses gemmes jusqu'à l'entrée du tuyau géant. Ignorez les Névis beaucoup trop nombreux, sauf les cinq derniers qu'il vous faut éliminer pour ouvrir l'accès. Dans le tunnel, vous trouvez un homme qui vous demande de le monter plus haut. Il vous mène jusqu'à la lettre que vous cherchiez ici initialement, avant de disparaître tel un fantôme. Continuez de monter et affrontez les huit puissants Névis pour sortir de là. A votre retour à Hekseville, tout a changé : cela fait en réalité un an que vous êtes parti ! Maintenant, une dictature militaire est au pouvoir...

Vous obtenez le trophée bronze : Une lumière déclinante

Retour à Hekseville, un an après

Episode 18 : Adreaux au rapport

Il y a tout de même un avantage à cette année entière écoulée : de nombreuses gemmes sont réapparues ! Placées à des endroits différents que l'an précédent, elles sont aussi un peu moins nombreuses mais plus grosses. Partez donc fouiller les quatre quartiers d'Hekseville à la recherche de bijoux, puis direction Vendecentre où vous attend votre prochaine mission. Le scientifique Adreaux vous demande une succession de commission très simples : aller chercher une valise, poser des capteurs, les activer, le transporter lui-même... Tout en éliminant les Névis qui se mettent sur votre chemin. Mais ce que vous ne saviez pas et que vous ne tardiez pas à apprendre, c'est que cet homme enquête sur vous, ou plutôt sur votre chat...

Vous obtenez le trophée bronze : Adreaux au rapport

`tb Episode 19 : Tomber en lambeaux

Devinez qui vient vous réveiller pendant que vous dormez ? Alias ! Ce dernier kidnappe Poussière et le divise en vingt chats différents qu'il vous faut récupérer. Pas de souci, ils sont placés sur votre chemin, dans l'ordre, et vous ne pouvez pas les rater. Au fur et à mesure que vous retrouvez vos pouvoirs, des Névis vous attendent, contrôlés par la panthère noire d'Alias... Exterminez-les tous puis achevez le gros félin pour... Vous réveiller. Tout ceci n'était qu'un rêve. C'est Cyanea qui vous attend à votre réveil, même si elle n'a pas grand-chose à vous apprendre d'intéressant. Elle permet juste de retourner à Boutoume, tout comme Gade permet de retourner dans les trois failles.

Vous obtenez le trophée bronze : Tomber en lambeaux

Le combat final

Episode 20 : Faible défense

Attention, cette mission mène directement à la fin du jeu. Ne la commencez pas si vous avez encore des choses à faire dans les quatre quartiers. Vous êtes convié, comme toute la population d'Hekseville, à une annonce officielle du nouveau maire sur la grande place de Vendecentre. Là, vous assistez à la présentation d'une nouvelle arme surpuissante censée éradiquer la menace Névis... Ça tombe bien, une meute ennemie est en approche ! Combattez aux côtés de la sphère géante pour en éliminer le plus possible. Malheureusement, la soldate Yunica au service du maire se rue sur vous pour vous arrêter. Le combat est facile si vous avez la bonne méthode : utilisez plusieurs typhons gravitationnels pour en venir à bout rapidement. Après l'affrontement, Poussière se fait piéger et Kat congeler... Comme dans la prémonition de Cyanea. Mais heureusement, Syd est là pour vous sauver...

Vous obtenez le trophée bronze : Faible défense

Episode 21 : Pas de repos pour les braves

Vous voilà tout juste libérée de votre cercueil de glace en train de prêter main forte à votre récente ennemie pour arrêter l'Anémone devenue incontrôlable. Commencez par l'attaquer de front.

Après plusieurs coups de pied, vous comprenez que vous ne pouvez rien faire face à son blindage... C'est alors que la soldate tire à pleine puissance sur l'Anémone, révélant sa véritable identité : la sphère renferme un Névi géant ! Attaquez donc son œil pour le blesser comme vous avez maintenant l'habitude de le faire. Soyez rapide, car la ville subit des dégâts constants. L'Anémone sort ensuite plusieurs yeux à attaquer. Le plus simple est d'utiliser un typhon gravitationnel.

Ceci fait, la sphère part s'accrocher sur le beffroi pour déverser toute sa puissance destructrice sur Vendecentre. Essayez de l'attaquer, en vain, puis dirigez-vous vers Gade qui a un plan tout particulier. Il fait surgir l'Arche d'une faille, qui vient décrocher l'Anémone ! Et bien sûr, Raven fait son apparition pour vous prêter main forte ! Vous pouvez aussi compter sur Yunica. S'ensuit alors une course contre le temps : vous avez cinq minutes pour arrêter l'arme avant qu'elle ne détruise la ville. Pour cela, répondez successivement aux appels de Raven et de Yunica qui vont chacune stopper la frénésie de l'Anémone. C'est à ce moment précis qu'il faut l'attaquer grâce à vos coups de pied gravitationnels. Répétez l'action jusqu'à la victoire. Félicitations, vous avez terminé Gravity Rush !

Vous obtenez le trophée or : Pas de repos pour les braves

Accessibles indépendamment de l'histoire principale, les défis mettent à l'épreuve vos compétences de déplacement gravitationnel ou bien de combat. Selon votre score réparti en trois niveaux, ils permettent de récupérer plus ou moins de gemmes, indispensables pour augmenter ses aptitudes via le menu d'amélioration. Pour les débloquer, il faut réparer les différentes infrastructures indiquées à l'aide des gemmes récoltées.

Vieille ville, Auldnoir

Attaque à chrono

Ce défi nécessite sept gemmes pour être débloqué. Battez le plus de Névis possibles dans le temps imparti !

- Médaille d'or à 1200 points (300 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 500 points (200 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 100 points (100 gemmes obtenues).

Course libre

Ce défi nécessite dix gemmes pour être débloqué. Passez par tous les points de contrôle et terminez la course !

- Médaille d'or à 00'46"00 (300 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 00'55"00 (200 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'30"00 (100 gemmes obtenues).

Course d'énergie

Ce défi nécessite dix gemmes pour être débloqué. Foncez jusqu'à l'objectif en attrapant des gemmes pour remplir la jauge de gravité !

- Médaille d'or à 00'50"00 (300 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'00"00 (200 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'15"00 (100 gemmes obtenues).

Défi de lancer

Ce défi nécessite dix gemmes pour être débloqué. Battez le plus de Névis possibles en n'utilisant que des lancers gravitationnels !

- Médaille d'or à 1500 points (300 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 1000 points (200 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 400 points (100 gemmes obtenues).

Course de glisse

Ce défi n'est accessible qu'après avoir sauvé le morceau de la gare d'Auldnoir, et nécessite vingt gemmes pour être débloqué. Terminez la course en n'utilisant que la glissade gravitationnelle !

- Médaille d'or à 01'00"00 (400 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'10"00 (300 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'30"00 (200 gemmes obtenues).

Quartier festif, Plijeune

Epreuve de taxi

Ce défi nécessite vingt gemmes pour être débloqué. Aidez à évacuer les civils en les attrapant avec un champ d'apesanteur et en les cuisant à la sortie !

- Médaille d'or à 500 points (400 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 350 points (300 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 150 points (200 gemmes obtenues).

Attaque à chrono

Ce défi nécessite vingt gemmes pour être débloqué. Battez le plus de Névis possibles dans le temps imparti !

- Médaille d'or à 1800 points (400 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 1500 points (300 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 700 points (200 gemmes obtenues).

Course de glisse

Ce défi nécessite vingt gemmes pour être débloqué. Terminez la course en n'utilisant que la glissade gravitationnelle !

- Médaille d'or à 00'50"00 (400 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'00"00 (300 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'20"00 (200 gemmes obtenues).

Course d'énergie

Ce défi n'est accessible qu'après avoir battu Raven dans le volcan, et nécessite vingt gemmes pour être débloqué. Foncez jusqu'à l'objectif en attrapant des gemmes pour remplir la jauge de gravité !

- Médaille d'or à 00'58"00 (500 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'10"00 (400 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'25"00 (300 gemmes obtenues).

Zone industrielle : Endestria

Course libre I

Ce défi nécessite trente gemmes pour être débloqué. Passez par tous les points de contrôle et terminez la course !

- Médaille d'or à 00'48"00 (500 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'00"00 (400 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'30"00 (300 gemmes obtenues).

Course libre II

Ce défi nécessite trente gemmes pour être débloqué. Passez par tous les points de contrôle et terminez la course !

- Médaille d'or à 00'50"00 (500 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 00'58"00 (400 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'30"00 (300 gemmes obtenues).

Attaque à chrono

Ce défi n'est accessible d'après avoir sauvé la partie du phare d'Endestria, et nécessite quarante gemmes pour être débloqué. Battez le plus de Névis possibles dans le temps imparti !

- Médaille d'or à 6000 points (600 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 3000 points (500 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 1500 points (400 gemmes obtenues).

Course d'énergie

Ce défi n'est accessible d'après avoir sauvé la partie du phare d'Endestria, et nécessite quarante gemmes pour être débloqué. Foncez jusqu'à l'objectif en attrapant des gemmes pour remplir la jauge de gravité !

- Médaille d'or à 01'00"00 (600 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'15"00 (500 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'45"00 (400 gemmes obtenues).

Centre-ville, Vendecentre

`tb Course de glisse

Ce défi nécessite soixante gemmes pour être débloqué. Terminez la course en n'utilisant que la glissade gravitationnelle !

- Médaille d'or à 00'55"00 (800 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'10"00 (700 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'30"00 (600 gemmes obtenues).

`tb Course aérienne

Ce défi nécessite soixante gemmes pour être débloqué. Courez jusqu'à la ligne d'arrivée en sautant d'aérogisseur en aérogisseur !

- Médaille d'or à 01'30"00 (800 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 02'00"00 (700 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 02'30"00 (600 gemmes obtenues).

`tb Course libre

Ce défi nécessite soixante gemmes pour être débloqué. Passez par tous les points de contrôle et terminez la course !

- Médaille d'or à 01'22"00 (800 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'35"00 (700 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'45"00 (600 gemmes obtenues).

`tb Attaque à chrono

Ce défi nécessite soixante gemmes pour être débloqué. Battez le plus de Névis possibles dans le temps imparti !

- Médaille d'or à 3000 points (800 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 2000 points (700 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 1200 points (600 gemmes obtenues).

`tb Opération coup de balai

Ce défi nécessite soixante gemmes pour être débloqué. Attrapez des objets en appuyant sur O, et appuyez de nouveau sur cette touche pour les lancer sur la cible.

- Médaille d'or à 6000 points (800 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 4000 points (700 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 2000 points (600 gemmes obtenues).

Quartier du bout du monde, Boutoume

Course d'énergie

Ce défi nécessite cinquante gemmes pour être débloqué. Foncez jusqu'à l'objectif en attrapant des gemmes pour remplir la jauge de gravité !

- Médaille d'or à 01'05"00 (700 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 01'20"00 (600 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 01'40"00 (500 gemmes obtenues).

`tb Attaque à chrono

Ce défi nécessite cinquante gemmes pour être débloqué. Battez le plus de Névis possibles dans le temps imparti !

- Médaille d'or à 4200 points (700 gemmes obtenues).
- Médaille d'argent à 3500 points (600 gemmes obtenues).
- Médaille de bronze à 1400 points (500 gemmes obtenues).

Eléments à trouver

Voyageurs perdus

Seize voyageurs perdus sont à trouver au fil des différents environnements du jeu. Il s'agit en réalité d'un même couple, donc d'un homme et d'une femme, qui sont égarés et que vous rencontrez à divers endroits afin de poursuivre des conversations intéressantes qui permettent de percer davantage les mystères de Gravity Rush. Dans chaque zone se trouve deux voyageurs : le mari, et la femme.

En dénichant les seize voyageurs, vous obtenez le trophée argent : Perdu dans le temps et l'espace.

Vieille ville, Auldnoir

Quartier festif, Plijeune

Zone industrielle, Endestria

Centre-ville, Vendecentre

Quartier du bout du monde, Boutoume

Première faille, les ruines

Le premier voyageur se trouve au sommet de la grande tour principale.

Le second voyageur se trouve sur un balcon, en dessous de la fleur qui indique le chemin jusqu'au boss de la faille.

Deuxième faille, l'enfer

Le premier voyageur se trouve au-dessus de la première fleur.

Le second voyageur se trouve en contrebas, non loin de la troisième fleur.

Troisième faille, le mirage

Le premier voyageur se trouve sur un champignon, sur la gauche par rapport à la première fleur.

Le second voyageur se trouve sur une feuille de nénuphar, en-dessous de l'espèce de planète Saturne sur laquelle se trouve la troisième fleur.

Bouches d'égout

Les bouches d'égout permettent de se déplacer ultra-rapidement d'un quartier à l'autre d'Hekseville. Il suffit de marcher sur ces halos lumineux pour les débloquent. Mais avant, il faut les trouver.

En dénichant les treize bouches d'égout, vous obtenez le trophée argent : Dans les profondeurs.

Vieille ville, Auldnoir : trois bouches d'égout + maison de Kat.

Quartier festif, Plijeune : trois bouches d'égout.

Zone industrielle, Endestria : trois bouches d'égout.

Centre-ville, Vendecentre : quatre bouches d'égout.

+ D'INFOS

FORUM


FIN ALTERNATIVE

Pour obtenir la fin alternative, vous devez trouver les 5 fragments de masque avant de récupérer le dernier sur le boss de fin.

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode.

VOLER EN MODE CHICKEN

Pour pouvoir voler en appuyant sur la touche  , vous devez avoir récupéré les 5 fragments de masque cachés dans le jeu (le 6ème s'obtient sur le boss de fin).

COMMENT OBTENIR LE TROPHÉE OR "OS À OS" TRÈS FACILEMENT (DLC SKIN PACK)

Si vous avez déjà collecté les 5 orbes, vous aurez la possibilité de voler en appuyant plusieurs fois sur X en étant poulet.

Rendez-vous dans la "Caverna del polo", battez les 2 premières colonnes dans n'importe quelle tenue.


Revenez ensuite à l'autel pour prendre le skin de squelette, ensuite, prenez l'ascenseur et descendez. Dirigez-vous vers la toute fin de la caverne, vous pourrez voir une plateforme, c'est celle qui permet d'accéder à la 3ème colonne.

Sélectionnez votre mode "poulet" puis volez sur cette dernière.

Ensuite volez vers la planche de bois, cela aura pour effet de vous amener directement au dernier combat de la 3ème colonne.

Terminez le combat, puis vous obtiendrez votre trophée.

INSENSIBILITÉ AUX PROJECTILES ENNEMIS

Dans Guacamelee!, les projectiles des ennemis ne vous atteignent pas si vous êtes en train de saisir un autre ennemi. Pour en saisir un, il suffit de le taper jusqu'à ce que l'icône de la touche  apparaisse au-dessus de sa tête. Appuyez dessus et vous aurez alors la possibilité de diriger une flèche indiquant la direction vers laquelle lancer l'ennemi. Pendant que vous manœuvrerez cette flèche, les projectiles et tirs ennemis vous passeront au travers sans vous infliger de dégâts.

GAGNER DES DOLLARS RAPIDEMENT

Pour obtenir rapidement des dollars : commencez par aller dans la « Caverna Del Pollo », le passage se trouve dans la ville « Santa Luchita » tout en bas à droite en passant derrière le mur. En y accédant vous pourrez combattre des monstres sans arrêt et ainsi obtenir un maximum de dollars.

+ D'INFOS

FORUM

⬇ EFFETS DES MASQUES

Rasmus (Chouette)

Les lettres du puzzle sont plus visibles.

Tony (Tigre)

Les exécutions sont plus rapides et le combat à mains nues est plus efficace.

Brandon - Panthère

Les déplacements sont beaucoup plus rapides.

Dennis - Loup

Le joueur démarre avec un couteau.

Georges - Girafe

Le joueur voit plus loin.

Ted - Chien

Les chiens ne vous attaquent plus.

Rufus - Eléphant

Le joueur ne meurt plus en une balle.

Remi - Chameau

Le joueur obtient plus de munitions.

Aubrey - Porc

Il y a plus d'armes qui apparaissent dans les niveaux.

Don Juan - Cheval

Les portes deviennent mortelles.

Graham - Lapin

Les déplacements sont un peu plus rapides.

Willem - Singe

Le joueur peut voler l'arme d'un ennemi en appuyant sur la touche Espace.

Peter - Licorne

Les armes deviennent moins bruyantes.

Zack - Grenouille

Le joueur dispose de plus de temps pour effectuer un combo.

Oscar - Tapire

Les niveaux sont plongés dans la pénombre.

Rick - Renard

Le joueur obtient plus de points avec les armes à feu.

Louis - Caméléon

Le joueur devient plus difficile à repérer.

Charlie - Pieuvre

Le joueur obtient plus d'armes de mêlée.

Carl - Mante religieuse

Le joueur démarre directement avec une perceuse.

Jones - Crocodile

Il y a encore plus de sang.

Nigel - Chauve-Souris

Les contrôles du joueur sont inversés.

Phil - Poisson

Les dialogues de l'histoire passent en français.

Jake - Serpent

Les lancers tuent les ennemis.

Richter - Rat

Le joueur démarre avec un Uzi disposant d'un silencieux.

Earl - Phoque

Le joueur peut supporter deux balles de plus avant de mourir.

Coq (Richard) :

Donné en début de partie.

Hiboux (Rasmus) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Prelude.

Tigre (Tony) :

Débloqué en réalisant un High Score dans No talk .

Cochon (Aubrey) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Overdose.

Cheval (Don Juan) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Decadence

Lapin (Graham) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Tension.

Loup (Dennis) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Full house.

Girafe (George) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Clean hit.

Chien (Ted) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Neighbors.

Éléphant (Rufus) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Push it.

Chameau (Rami) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Crackdown.

Singe (Willem) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Hot & Heavy.

Licorne (Peter) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Deadline.

Grenouille (Zack) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Assault.

Taupe (Oscar) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Vengeance.

Renard (Rick) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Safehouse.

Panthère (Brandon) :

Débloqué en réalisant un High Score dans Fun & Games.

Pieuvre (Charlie) :

Trouvé sur le plan de travail d'une cuisine dans Safehouse.

Caméléon (Louie) :

Finir le jeu avec la fin normal.

Poisson (Phil) :

Trouvé dans une boîte de masques dans Resolution.

Chauve-souris (Nigel) :

Finir le jeu avec la fin secrète.

Morse (Earl) :

Trouvé sur un corps dans Overdose.

Crocodile (Jones) :

Trouvé dans Full house, obtenir une barre de fer et ouvrir la bouche d'égout.

Sauterelle (Carl) :

Trouvé sur un corps dans Push it.

Serpent (Jake) :

Trouvé sur un corps dans Hot & Heavy.

Rat (Richter) :

Trouvé au dernier étage du commissariat de police dans Assault.

📌 SUCCÈS SECRETS

Il existe 4 succès cachés dans le jeu :

« Cat Fight »

Tuer les 2 panthères roses avec le masque « Brandon » dans le chapitre 15

« Batman »

Finir le chapitre 2 avec le masque de « Nigel »

« Sewer Alligator »

Dans le chapitre 5, ne montez pas dans votre voiture tout de suite après avoir terminé le niveau. Au rez-de-chaussée, ramassez le pied-de-biche et faites le tour du bâtiment par l'extérieur jusqu'à trouver une plaque d'égout. Pénétrez dans les égout pour ramasser le masque de Jones.

« Smell Something Burning »

Dans le chapitre 6, récupérez la hache qui se trouve dans le couloir du premier étage et tuez-le chez lui, assis aux toilettes.

📌 FINIR LE CHAPITRE 10 PLUS FACILEMENT

Pour cela, il vous faut le masque de chien, déblocable dans le chapitre 7. Grâce à ce masque, les nombreux chiens présents dans ce niveau ne vous attaqueront pas, ce qui vous facilitera amplement la tâche pour éliminer les criminels. En effet, les chiens sont assez coriaces et rapides et il est assez ardu de passer ce niveau du fait de leur présence.

📌 OBTENIR DES A+ PLUS FACILEMENT

Pour cela, il vous faut débloquent le masque de Zack (grenouille) dans le chapitre 13, qui vous donnera la possibilité de réaliser de meilleurs combos et de faire ainsi monter votre score plus facilement dans n'importe quel niveau (exceptés ceux qui se déroulent avec le second personnage jouable qui lui ne porte pas de masque).

Injustice : Les Dieux sont Parmi Nous

© Warner Bros Games / NetherRealm Studios 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

COSTUMES À DÉBLOQUER

Boss Grundy

Terminer le mode Classic Battle.

Flash Elseworld's Finest

Terminer toutes les missions Star Labs avec 3 étoiles.

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 S.T.A.R. Labs.

Yellow Lantern

Remporter un match online classé avec Green Lantern ou n'importe quel autre personnage.

Jak 3

© Sony / Naughty Dog 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

ORBES PRÉCURSEURS À L'INFINI

Lancez tout d'abord un défi auprès d'un oracle qui demande de trouver un orbe précurseur jaune. Une fois devant l'orbe, sautez au dessus de lui puis mettez start et recommencez le défi, le but étant de le récupérer à la dernière seconde. À chaque réussite vous gagnerez un orbe précurseur jaune donc trois orbes précurseurs normales. Vous pourrez recommencer cette technique autant de fois que vous voudrez, aucune restriction n'est imposée. Toutefois, il est à noter que si vous récupérez l'orbe sans relancez le défi, ce dernier disparaîtra étant donné qu'il a été accompli.



Jak and Daxter

© Sony / Naughty Dog 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

INVINCIBILITÉ

Après avoir mis le jeu en pause, faites : Haut, Gauche, Gauche, Bas, Droite,  ,  pour devenir invincible.

Jak II : Hors la Loi

© Sony / Naughty Dog 2013









+ D'INFOS

FORUM

DÉBLOQUER TOUTES LES ARMES

Depuis l'écran "Appuyez sur Start", faites : L2, R1, Haut, Droite, Bas, Gauche,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  .

DÉBLOQUER L'HOVERBOARD

A l'écran principal du jeu, faites : Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  .

ORBES PRÉCURSEURS À L'INFINI

Lancez tout d'abord un défi auprès d'un oracle qui demande de trouver un orbe précurseur jaune. Une fois devant l'orbe, sautez au dessus de lui puis pressez start et recommencez le défi, le but étant de le récupérer à la dernière seconde. À chaque réussite vous gagnerez un orbe précurseur jaune donc trois orbes précurseurs normales. Vous pourrez recommencer cette technique autant de fois que vous voudrez, aucune restriction n'est imposée. Toutefois, il est à noter que si vous récupérez l'orbe sans relancer le défi, ce dernier disparaîtra étant donné qu'il a été accompli.

+ D'INFOS

FORUM

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

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Histoire principale

Justice pour tous

Après la cinématique introduisant l'aventure, montez les escaliers et tuez les premiers ennemis pour vous familiariser avec les commandes. Grimpez ensuite à la gouttière pour découvrir le marchand d'armes qui vous permet notamment de recharger vos munitions et sautez de l'autre côté.

Mettez-vous à couvert et abattez les ennemis qui viennent de débarquer. Montez ensuite puis approchez-vous des vitres pour voler jusqu'au bâtiment suivant. A peine arrivé, progressez furtivement et attrapez le chef pour l'interroger. Avec discrétion ou pas, éliminez tous les autres soldats et approchez-vous de la salle au centre pour y poser une bombe.

Défendez ensuite la salle contre de nombreux ennemis jusqu'à avoir localisé l'amiral. Suivez après votre coéquipier pour descendre en rappel jusqu'à la salle d'audience. Plusieurs prisonniers sont répartis dans cette zone que vous pouvez explorer ou sinon allez directement tout droit en tuant tout le monde et en piratant les portes, le mini-jeu est assez simple.

L'amiral est en à l'autre bout de cette salle, dans une cellule dont la porte est très longue à ouvrir. Repartez ensuite en sens inverse en éliminant toujours les hordes d'ennemis. Montez dans l'ascenseur puis une fois en bas, ruez-vous sur la tourelle pour abattre les suivants. Quand le char arrive, approchez-vous en prudemment pour poser des bombes puis faites péter le tout pour conclure la mission.

Code d'honneur

Le début de la mission peut se faire de deux manières, furtivement ou brutalement. Vous pouvez par exemple approcher discrètement les ennemis pour les poignarder, ils sont bizarrement souvent de dos. Comme pour la première mission, suivez votre coéquipier et montez à l'étage. Traversez pour aller dans le bâtiment d'en face et montez encore pour traverser sur la passerelle. Suivez ensuite le chemin indiqué par les marqueurs pour atteindre le câble de tyrolienne.

Vous devez maintenant aller jusqu'au vaisseau en descendant par les échelles puis en remontant à l'autre bout, encore une fois deux approches sont possibles, l'infiltration étant plus conseillée car plus simple. Traversez ensuite la salle des machines et passez dans le trou dans le mur puis suivez la canalisation pour tomber dans les passerelles.

Ici, éliminez de nouveaux ennemis puis entrez dans la salle suivante pour entamer le piratage. Durant l'opération, de nombreux autres soldats s'amènent mais rien de bien sorcier à ce stade du jeu, surtout si vous avez acheté de nouvelles armes. Repartez ensuite par là où vous êtes arrivé pour rejoindre Ivanov et aller à la salle des machines.

En descendant de l'ascenseur, votre objectif est à présent de pirater les deux terminaux mais avant cela, pensez à nettoyer la pièce car les ennemis vous tirent dessus le temps du piratage. Une fois ceci fait, votre coéquipier se retrouve malheureusement prisonnier, pas le temps de le sauver, il faut vite courir vers la sortie : éliminez les derniers soldats et finissez la mission.

Frappe éclair

Une fois arrivé sur site, montez par l'escalier sur la gauche pour trouver l'interrupteur de sécurité. Redescendez ensuite et sortez sur la plateforme puis éliminez les ennemis qui s'y trouvent. Vous avez alors deux choix possibles pour désactiver l'alarme, les deux tours de part et d'autres ont chacune un terminal. Une fois l'alarme hors d'état de nuire, revenez vers le centre et franchissez la porte désormais ouverte. Vous pourrez ainsi passer sous le complexe et atteindre la salle des machines où vous devrez tuer d'autres ennemis.

Continuez ensuite à suivre les checkpoints en éliminant tout le monde et tout au fond de la salle, vous trouverez un ascenseur qui vous permettra de remonter. Là, vous avez deux antennes de visée à désactiver de chaque côté, vous devez pour cela monter dans la tour pour faire descendre la plateforme et initier le piratage. Tuez après les ennemis qui s'approchent mais restez près du terminal pour ne pas interrompre le piratage.

Une fois les deux antennes désactivées, revenez en arrière pour actionner (encore) un autre interrupteur et allez défendre le transformateur. Vous pouvez vous servir du Porcupine mais mieux vaut le garder en réserve pour les drones qui viendront après.

Une fois l'opération achevée, encore un aller-retour afin de lancer un missile et de déclencher une jolie cinématique.

C'est là que les drones interviennent, mieux vaut s'en occuper tout de suite car ils sont très dangereux. Montez après avec les échelles et utilisez la tyrolienne pour traverser la plateforme. Détruisez encore quatre drones supplémentaires pour que votre coéquipier arrive et concluez la mission en montant à bord du vaisseau.

Incident diplomatique

Commencez par grimper à l'échelle pour vous retrouver face à l'ambassade : pour entrer vous pouvez alors au choix soit passer en force par l'entrée principale, soit monter à l'échelle sur la gauche du bâtiment. Ensuite, allez pirater le terminal à gauche de l'immense porte et atteignez la zone suivante où vous verrez un nouvel ennemi équipé de lance-flamme, bien sûr ne vous en approchez pas à moins de vouloir le poignarder dans le dos.

Franchissez ensuite la porte au fond à droite pour arriver les appartements privés. Prenez tout de suite à gauche puis à droite pour vous confronter à de nouveaux ennemis, votre objectif étant la porte située au fond à l'étage. Si vous préférez l'approche furtive, elle est également possible, pour cela montez à l'échelle et tuez les gardes au silencieux un à un. Continuez après le chemin en traversant les balcons puis en rentrant dans une porte sur la droite, vous y retrouverez un allié et le petit Justus que vous devez à présent escorter vers la sortie.

Suivez ce coéquipier dans le bâtiment, comme il vous l'indique il peut facilement se charger des ennemis qui arrivent en masse mis à part les lance-roquettes, c'est donc à vous de les éliminer, la plupart se trouvant sur les balcons. Après avoir fait tout le tour de la salle pour finalement redescendre, la zone finira par être nettoyée et vous devrez ouvrir la grille d'aération près de la porte pour que Justus débloque l'accès.

Dans cette dernière zone de la mission, la formule reste toujours la même avec encore plus d'ennemis, tuez tout le monde en vous focalisant en priorité sur les lance-roquettes qui sont moins nombreux que précédemment mais toujours sur le toit et les balcons. Arrivé à l'ascenseur, laissez Justus le débloquer et finissez la dernière vague d'ennemis avec Boris avant de vous enfuir vers le dock.

Le colis

A peine arrivé dans la zone, tuez un premier ennemi avant qu'il n'exécute un civil puis avancez prudemment : ici, les policiers tirent à vue. Suivez le chemin indiqué par les checkpoints jusqu'à tomber face à un poste de contrôle. Votre but étant de le contourner et de grimper sur la barre pour ouvrir la porte à Justus, il est recommandé de s'équiper du système van-guard vous rendant invisible afin de passer discrètement derrière la tourelle.

Continuez ensuite le chemin en suivant Justus puis en éliminant les forces ennemies et atteignez le monte-charge. Vous êtes alors au cœur du marché et de nombreux policiers se trouvent dans cette zone, occupez-vous d'eux comme il se doit et poursuivez pour atteindre Savic, Justus se charge de vous ouvrir la porte mais attention aux deux ennemis qui se dirigent vers vous au même moment.

Après avoir aidé vos deux alliés à s'enfuir, faites diversion en éliminant deux vagues de policiers dans le bar. Un artilleur arrive ensuite, son armure étant bien trop résistante, visez la tête pour qu'il se retourne et tirez dans son dos pour le faire exploser. Enfuyez-vous ensuite rapidement par là où il est arrivé et suivez le chemin en tuant tout le monde pour atteindre le pont. Savic et Justus ayant été évacués, vous n'avez alors plus qu'à le défendre jusqu'à ce que Benoît vienne vous chercher pour l'évacuation.

Coupure d'alimentation

Ce niveau d'attaque d'une raffinerie commence par une petite séquence de shoot à bord du vaisseau, contentez-vous simplement de tirer sur les ennemis jusqu'à l'arrivée. A l'intérieur de la raffinerie, restez discret et descendez les escaliers pour atteindre l'emplacement de la première charge, attention, il y a un lance-flamme à côté. Après avoir fait exploser la conduite, les ennemis seront bien sûr alertés et vous devrez monter à l'échelle non loin, éliminer tout le monde et redescendre pour saboter la deuxième conduite.

Maintenant que ceci est fait, rebroussez chemin mais cette fois-ci prenez à droite une fois en haut pour aller jusqu'au monte-charge.

Entrez ensuite à gauche pour détruire la première DCA, ce qui amènera de nombreux ennemis que vous devrez tuer avant de passer à la suite. Dans la petite salle, éliminez comme toujours tout le monde avant de pirater la porte en toute sécurité.

Dans la zone suivante, allez une nouvelle fois détruire la DCA pour permettre à Benoît de s'approcher mais en ressortant vous êtes assailli par de nombreux ennemis. Dirigez-vous vers l'échelle au fond à gauche pour monter à bord du vaisseau et faites-vous déposer dans le coeur de la raffinerie. Ici, quelques drones vont intervenir alors si vous n'êtes pas bien équipé, prenez un lance-roquettes à l'armurerie.

A trois reprises, vous allez devoir appuyer sur un interrupteur, attendre un peu (et en profiter pour tuer les soldats) puis tirer sur les cylindres bleus pour les faire exploser. Quand ceci est fait, enfuyez-vous en passant par la passerelle puis en grimpant à l'échelle.

Une offre hostile

Après ce changement de camp, vous voici de nouveau à l'assaut de l'ambassade mais cette fois-ci en passant par le toit. A peine arrivé, éliminez tous les ennemis en face et progressez prudemment en faisant sauter les mines avant d'avancer. Descendez ensuite par l'escalier et vous voilà face à de nouveaux ennemis invisibles mais néanmoins repérables en suivant leur laser. Par le trou dans le plafond de la section bâtiment non loin de l'armurerie afin de retrouver des lieux connus.

La première salle est un vaste champ de mine, faites donc très attention et tirez dessus pour éviter tout problème. Éliminez ensuite les ennemis suivants puis montez à l'étage où vous attendent deux snipers invisibles. Localisez ensuite Savic et entrez dans la pièce puis tuez les deux gardes avant de le libérer. En possession du code, ressortez maintenant en faisant le chemin inverse.

Affrontez de nombreux ennemis dans le patio puis passez par le mur que les soldats de l'ISA ont fait exploser pour ressortir de l'ambassade. Ici, vous vous battez contre un marcheur, un lance-roquette est donc fortement recommandé. Continuez ensuite le chemin vers le point d'extraction en récupérant la carapace puis en allant abaisser le pont. Des tas de soldats de l'ISA ainsi que d'autres exosquelettes viennent vous attaquer, ruez-vous donc sur la mitrailleuse pour vous défendre jusqu'à ce que l'extraction soit prête.

Le prix du sang

Dès le réveil du héros de ce violent crash, éliminez la horde de soldats qui viennent pour vous tuer tout en progressant à couvert pour éviter la tourelle ainsi que le lance-roquette sur le balcon. Entrez ensuite dans la salle pour désactiver les DCA et empruntez le monte-charge. Dans cette salle, éliminez les trois ennemis puis entrez dans le labo, la méthode la plus discrète consistant à grimper sur l'échelle et la barre pour rentrer par une trappe.

Ici, vous avez encore de nombreux soldats à éliminer avant de pirater un terminal ouvrant l'accès à la deuxième partie du labo. Celui-ci ayant déjà été détruit, passez sur le côté droit en détruisant la caméra et en montant à la barre pour

atteindre la sortie au fond à droite sans trop de remue-ménage. Pour franchir la porte suivante, grimpez une nouvelle fois sur une barre puis utilisez la tyrolienne pour redescendre après avoir nettoyé la zone.

Derrière la porte, deux ennemis vous attendent et deux autres arrivent en Intruder : tuez-les tous puis utilisez le code de Savic pour entrer dans la chambre forte. Après avoir récupéré un échantillon du virus et posé les deux charges, Grey vient avec sa garde vous tuer mais bien sûr occupez-vous d'eux avant et sortez pour tout faire exploser.

Une sortie sanglante

Ce niveau est la suite directe du précédent : retrouvez d'abord Justus et descendez l'escalier pour tuer deux premiers hellghasts. Après avoir emprunté le monte-charge, nettoyez toute la zone puis sautez en face et recommencez. Ensuite, deux ennemis en armures lourdes surviennent, comme la dernière fois tirez-leur dessus jusqu'à ce qu'ils se retournent et faites exploser leurs paquetages dorsaux. Justus va ensuite vous envoyer un câble pour que vous puissiez le rejoindre mais il se fait capturer, faites donc le ménage encore une fois pour le récupérer.

Prenez ensuite le monte-charge pour déjà rejoindre Benoît qui fait office de boss de fin.

Le combat est long mais pas bien difficile, tuez ses mercenaires puis faites exploser son vaisseau pour qu'il revienne sur la plateforme. Quand il débarque, aidez-vous des barres de combustibles sorties par Justus pour le mettre à terre (ce qui est plutôt long) et enfin achevez-le.

Renseignements

Dans chaque mission se cachent 6 renseignements, trois sont des terminaux à pirater et trois autres sont des généraux à interroger en les approchant furtivement dans le dos ou en utilisant le pistolet tranquilisant.

Justice pour tous

Le premier amiral à interroger vous est directement indiqué par votre coéquipier.

Juste après avoir interrogé l'amiral, continuez tout droit et longez l'immeuble vers la droite pour atteindre une salle contenant un dispositif à pirater

Pour interroger l'amiral suivant, une petite difficulté se présente : il est enfermé dans le centre de sécurité ! Pour le déloger, ouvrez la trappe avec la vanne qui se situe à l'étage détruit sur la droite par rapport à la porte et lancez une grenade suffocante puis utilisez le M2 (pistolet tranquilisant) pour pouvoir interroger l'amiral.

Les trois suivants sont dans la zone après le rappel : un amiral détient un prisonnier sur la gauche (contournez-le pour le saisir), un terminal à pirater se situe sur la droite avant les cellules et les derniers sont derrière les bureaux, dans la salle proche de la caisse d'armes.

Code d'honneur

Le premier terminal à pirater est situé dans la zone des snipers, au rez-de-chaussée de l'immeuble en face de celui par lequel vous arrivez. Peu après, un amiral à interroger sera juste devant vous sur le chemin de la tyrolienne. Une fois à l'intérieur du vaisseau, vous verrez l'amiral suivant, utilisez le tranquilisant pour l'avoir sans difficultés.

En vous approchant de la salle des serveurs, vous aurez une nouvelle fois sur votre chemin un amiral à interroger et juste à côté un terminal à pirater. Les derniers renseignements du niveau se trouvent sur le mur juste à droite de l'ascenseur, dans la salle où vous retrouvez Ivanov, contre le mur.

Frappe éclair

Au début du niveau, après avoir monté l'escalier, dirigez-vous vers l'interrupteur de sécurité et vous verrez un terminal à pirater sur la droite en brisant la vitre. Un peu plus loin, dans la salle des machines, se trouve un autre terminal sur la droite (détruisez la caméra avant pour ne pas être repéré). Toujours dans la même zone, un amiral à interroger est situé peu avant l'ascenseur (étant entouré de nombreux ennemis, préconisez le tranquilisant).

Après avoir emprunté l'ascenseur, vous êtes sur une large plateforme, deux autres amiraux sont dans la zone, ainsi qu'un dernier terminal dans une salle au fond de l'une des deux tours avec les antennes.

Incident diplomatique

Les deux premiers amiraux à interroger sont dans la première zone, l'un patrouille sur la place et l'autre sur le balcon, comme toujours faites usage de tranquillisants mais restez surtout discret (vous pouvez emprunter l'échelle sur la gauche pour en atteindre un discrètement). Une fois entré et la première porte piratée, dirigez-vous vers le fond du couloir pour trouver un terminal de renseignements sur un bureau.

Dans les appartements privés, il y a encore deux autres renseignements, un amiral que vous pouvez approcher furtivement en utilisant l'échelle et un terminal sur un mur tout au fond de la bibliothèque. Enfin, le dernier terminal est situé dans l'avant-dernière zone, sur un bureau à gauche, pour plus de sécurité attendez d'avoir nettoyé cette zone (autrement dit jusqu'à ce que Boris vous demande d'enlever la grille).

Le colis

Le premier amiral à interroger est impossible à louper puisqu'il se trouve dès le début en plein milieu du chemin. Le suivant est dans le poste de contrôle à traverser, difficile de le rater également et de toute façon le tranquillisant est comme toujours la solution la plus simple. Un peu plus loin, proche du monte-charge, un terminal est en plein milieu de la zone, un ennemi est d'ailleurs en train de l'examiner quand vous arrivez.

Après le monte-charge, vous verrez l'amiral suivant juste devant vous en train d'interroger des civils. Juste à côté de ce dernier, il y a une boucherie et vous trouverez un terminal à pirater dans un petit renforcement. Enfin, au moment de s'enfuir vers le pont, prenez la porte à gauche avant la tyrolienne pour trouver les derniers renseignements.

Coupure d'alimentation

Les trois premiers renseignements sont dans la première zone de la raffinerie : un amiral se balade en bas des premiers escaliers, un terminal est proche de l'emplacement de la première conduite à faire sauter (attention au lance-flamme qui patrouille à côté) et un autre terminal est sur la passerelle après être monté à la grande échelle.

Peu après le monte-charge, un deuxième amiral patrouille devant le canon DCA. Une fois ce dernier détruit, vous devez traverser une salle pleine d'ennemie avec une porte à pirater, un terminal est placé sur le mur près de l'entrée. Enfin, un dernier amiral patrouille comme le précédent dans la zone du second canon DCA.

Une offre hostile

Dès le début du niveau, un premier terminal est situé dans une petite cabane en face du point de départ. Beaucoup plus loin, un amiral à interroger est situé dans la salle après le patio plein de mines et un autre juste dessus attend devant la porte derrière laquelle Savic est retenu.

Juste après, un terminal se situe dans la salle où se trouve Savic. Encore un peu plus loin, quand l'ISA fait exploser les murs du patio, restez très prudent car un amiral est parmi eux, pour le reconnaître il porte un béret, utilisez le M2 tranquillisant pour pouvoir l'interroger. Enfin, le dernier terminal est situé juste derrière ce mur explosé, sur la gauche.

Le prix du sang

Après avoir désactivé le premier canon DCA, passez par la porte sur la droite et prenez à gauche pour trouver un premier terminal. Juste après le monte-charge et avant le labo, un amiral à interroger est accompagné de deux gardes (il monte parfois à l'échelle). Les troisièmes renseignements quant à eux se trouvent dans un terminal à l'étage tout en haut du premier labo.

Un autre terminal à pirater est dans le labo, dans une salle au fond à droite au rez-de-chaussée. Dans la pièce suivante (le laboratoire détruit), un amiral est situé au centre sur l'étage surélevé, vous pouvez l'approcher simplement en utilisant le système van-guard d'invisibilité. Enfin, le dernier amiral n'est autre que Grey, éliminez donc toutes ses troupes avant d'utiliser le pistolet tranquillisant pour l'interroger.

Une sortie sanglante

Un premier amiral se trouve au tout début du niveau, nettoyez la salle avant de vous en occuper car les ennemis sont nombreux. Juste à côté de celui-ci se trouve une tour avec un terminal à pirater. Un peu plus tard, quand Justus vous envoie un câble pour vous faire monter, n'y allez pas tout de suite mais regardez derrière le pilier sur la droite pour trouver un terminal.

Après avoir grimpé au câble envoyé par Justus (et que celui-ci se fait enlever), montez immédiatement à droite pour trouver un autre terminal. Au fond de cette même zone se trouve un amiral, éliminez comme toujours tout le monde avant de l'avoir. Enfin, le dernier "amiral" à interroger n'est autre que Benoît lui-même que vous mettez à terre au cours du combat final.

DÉTRUIRE FACILEMENT LES EXOSQUELETES MISSION 7

Après avoir déclenché l'abaissement du pont, placez-vous juste devant l'armurerie de BlackJack, puis activez le Sky Fury. Vous n'aurez qu'à toucher un exosquelette 2 fois pour qu'il explose. Lorsqu'il tombera à court de batteries, vous n'aurez qu'à passer vite fait à l'armurerie devant vous pour le recharger et détruire tous les ennemis restants.

ETRE IMMORTEL, CHOIX DE L'ARME ET PAS DE TEMPS DE RECHARGEMENT

Mettez-vous à proximité d'un coffre d'armurerie et nettoyez la zone de ses ennemis. Quand vous êtes sur le point de succomber ou si vous avez un chargeur vide, ouvrez le coffre et le tour est joué. Dès que vous appuyez pour ouvrir vous ne subissez plus de dégâts et vous avez la possibilité d'acheter des munitions qui seront déjà chargées quand vous quitterez le menu. Bien entendu vous pourrez changer d'arme et d'équipement pour une tactique optimale. C'est idéal pour terminer le jeu en mode difficile.

LEGO Batman 2 : DC Super Heroes

© Warner Bros Games / Traveller's Tales 2012

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

CODES DE TRICHE

Ces codes sont accessibles via la section dédiée du menu Pause.

4LGJ7T	Cœurs supplémentaires
5KKQ6G	Détecteur de briques rouges
74EZUT	Pièces x2
7TXH5K	Switch bonus
95KPYJ	Sbire de Double-Face
9ZZZBP	Sbire du Joker
BCT229	Kart de Mr. Freeze
BDJ327	Bruce Wayne
BJH782	Acolyte du Pingouin
BTN248	Sous-marin du Pingouin
BWQ2MS	Déguisements
C79LVH	Moto d'Harley Quinn
CCB199	Le Joker (tropical)
CHP735	Hélicoptère du port
CRY928	Sbire de l'Homme-mystère
CWR732	Hélicoptère de police
DDP967	Commissaire Gordon
DUS483	Camion de poubelles
DWR243	Employé de zoo
EFE933	Camion blindé de Double-Face
GCH328	Hélicoptère
GTB899	Sbire de Poison Ivy
HAHAHA	Jet de l'Homme-mystère
HGY748	Poissonnier
HJK327	Sbire du Clown
HKG984	Tireur d'élite
HPL826	Moto de Catwoman
HS000W	Planeur du chapelier fou
HTF114	S.W.A.T.
ICYICE	Iceberg de Mr. Freeze
JCA283	Chapelier Fou
JFL786	Scientifique
JKR331	Batgirl
JN2J6V	Super Construction
JRY983	Officier de police
JUK657	Van du Joker
JXN7FJ	Vigne
KJL832	Voiture de police
KJP748	Homme de main du Pingouin
KNTT4B	Bat-Tank
LEA664	Jet privé de Bruce Wayne
LJP234	Moto de police
LRJAG8	Détecteur de Minikit
M1AAWW	Catwoman (classique)
M4DM4N	Bateau à vapeur du Chapelier Fou
MAC788	Van de la police

MBXW7V	Détecteur de briques d'or
MKL382	Militaire
MNZER6	Attraction de pièces
MVY759	Nightwing
NAV592	Marin
NJL412	Acolyte de Freeze
NJL412	Yéti
NKA238	Homme de main du Pingouin
NYU942	Man-Bat
PLB946	Garde de sécurité
PLC999	Bateau de police
Q2851k	Sbire de l'homme-mystère
RDT637	Camion d'Harley Quinn
RYD3SJ	Détecteur de danger
TPGPG2	Impossible de tomber
TPJ37T	Pièces des personnages
TTF453	Sous-marin de Robin
UTF782	Homme de main du Joker
V9SAGT	Policier
VJD328	Navire de police
W49CSJ	Lexbot
XEU824	Acolyte de l'Homme-mystère
XVK541	Freeze Girl
YUN924	Acolyte du Joker
ZAQ637	Alfred
ZHAXFH	Beep Beep
ZQA8MK	Sbire du Mime
ZXEX5D	Régénérateur de coeurs

SOLUTION COMPLÈTE

Mode Histoire

Niveau 1/Théâtre de Gotham

Après une cinématique d'introduction où Le Joker dérobe la coupe de l'homme de l'année, réservée à Bruce Wayne, vous prenez le contrôle de Batman et de son fidèle apprenti, Robin. Vous devez arrêter Harley Quinn. Mais avant cela, il faudra mettre une dérouille à 15 hommes de mains ! Les 2 premiers sont en haut à gauche. Éliminés, dirigez-vous ensuite vers le bas pour détruire 2 autres personnes. Allez enfin vers le milieu de la pièce, sur le bas pour trouver 2 autres hommes de mains. Allez ensuite tout à droite pour vaincre 2 nouveaux gardes. Les deux prochains arriveront sur le haut, armés de mitraillettes. Il ne vous en reste que 5. Dirigez-vous tout en haut à droite pour démolir le piano. Donnez-lui 5 coups, puis construisez l'escalier noir. Montez, et allez sur la droite pour tuer deux autres hommes armés. Le 13ème sera vers le milieu de l'étage, et les deux derniers tout à gauche. Une fois cela fait, Harley Quinn sortira d'on ne sait où, avec un gros marteau. Lorsqu'elle fait tourner le marteau, lancez-lui un Batarang dessus. Pour cela, maintenez (carré) enfoncé, visez Harley et relâchez le bouton. Lancez-lui ensuite un nouveau Batarang quand elle reviendra à la charge. Elle montera à l'étage, réutilisez les escaliers tout à droite pour grimper. Une fois en haut, lancez-lui votre gadget, elle grimpera sur un pilier, sur la droite, suivez-la ! Le panneau électrique, situé sur la droite s'ouvrira pour laisser apercevoir une cible. Lancez-y un Batarang pour électrocuter Harley, et faites de même sur la gauche. La compagne du Joker est vaincue, sautez dans le trou qu'elle vient de faire.

En bas, vous vous apercevez que vous devrez poursuivre le Sphinx. Allez sur la droite, pour voir un petit panneau

violet, constitué de points d'interrogations munis de trois cibles. Visez les trois cibles en même temps pour que le Batarang les allume en même temps. Un tableau avec des notes de musiques apparaîtra. L'ordre des notes est variant. À chaque note correspond un instrument de la même couleur. Pour la note bleue, allez sur la gauche pour trouver une sorte de tambour. La note violette est représentée par un piano, lequel se trouve sur la droite du tableau. La note jaune peut être reproduite en faisant de la trompette, sur la gauche du tableau. Et la note rouge, c'est la guitare tout en bas à gauche. Le tableau se brisera. Utilisez alors Robin pour passer à travers la trappe (Rond) . En bas, cassez la grosse caisse et construisez une échelle, pour permettre à Batman de descendre. Allez à droite et enclenchez les mécanismes, en utilisant Rond. Grimpez à l'échelle et continuez votre chemin sur la droite.

Vous apercevrez brièvement le Sphinx. Dirigez-vous sur la droite, et allez éliminer les trois hommes de mains du Sphinx. Une fois cela fait, deux autres hommes arriveront sur la gauche. Détruisez-les pour récupérer une clé, à insérer dans le mécanisme situé à côté, sur la gauche. Maintenez Rond appuyé pour ouvrir la grille. Utilisez ensuite le grappin de Batman pour détruire une caisse et construire un levier à activer. Les rideaux sur la gauche s'écarteront. Utilisez la Croix pour grimper, en alternant entre la droite et la gauche. En haut, allez sur la droite pour rencontrer une barre suspendue au mur. Appuyer deux fois sur la touche saut, et appuyez sur Croix pour sauter d'une barre à une autre. De l'autre côté, activez le mécanisme. Revenez sur la gauche et démolissez la caisse située près du mur blanc/bleu. Batman pourra alors grimper. Avec lui, allez sur la droite et utilisez le pont activé par Robin pour continuer. Tout à droite, descendez un peu pour récupérer une nouvelle tenue, la tenue détectrice. Revenez en bas et, avant de monter les escaliers, appuyez sur Rond. Avancez ensuite jusqu'à la ligne verte, et vous pourrez ré-appuyer. Après avoir détruit les 2 hommes de main, entrer dans la petite loge, juste à droite de la ligne verte et activer le levier. La caméra de surveillance sera désactivée, Robin pourra passer. Dirigez-vous ensuite sur la droite et sautez pour atteindre la poignée fixée au plafond. Lorsque les deux seront baissés, les escaliers apparaîtront. Allez-y.

Dans cette nouvelle salle, il faudra chercher le Sphinx dans 3 boîtes grises, dans le fond. Commencez par vous mettre devant une des boîtes, et appuyez sur Rond. L'ordre dans lequel le Sphinx apparaît dans les boîtes est aléatoire. Lorsque vous aurez trouvé Le Sphinx trois fois, ce dernier fera son entrée. Débarrassez-vous de ses deux acolytes, puis frappez-le jusqu'à ce qu'il soit K.O. Récupérez ensuite sa carte magnétique qui est tombée, pour aller la mettre à droite de l'ascenseur. Les rayons électriques cesseront, activez le levier et montez dans les étages !

Dirigez-vous tout à gauche.

Vous devrez détruire 6 hommes du Joker au passage. Une fois à l'extrémité gauche, démolissez la statue avec le grappin, puis détruisez le chapeau (sur la droite). Réparez le mécanisme et actionnez-le. Utilisez le ventilateur pour grimpez. Lancer un Batarang dans la cible, et sautez pour attraper la barre. La porte de gauche s'ouvrira enfin.

Vous devez maintenant vaincre le Pingouin. Des pingouins explosifs sortiront des boîtes grises/noires, situé sur les côtés. Lancez des Batarangs pour les immobiliser, et prenez-les. Allez les mettre à côtés de chacun des piliers. À un moment, ils exploseront, ce qui permettra de vaincre Le Pingouin. Allez ensuite réparez le nécessaire pour le grappin et continuez votre chemin.

Vous voici enfin contre le Joker. Démolissez ces hommes de mains, et allez sur la droite. En face du mur gris, avec Batman activez la vision rayons X. Avec Robin, utilisez les " volants " une fois chacun pour faire correspondre les tuyaux. Allez ensuite en bas, détruisez le distributeur bleu en trois coups, puis métamorphosez-le. Un courant électrique passera alors dans les tuyaux et le Joker se montrera avec son canon. Rendez-vous invisible avec Batman et lancez-lui 5 Batarangs, il sera vaincu. Sautez dans le trou pour clôturer le 1er niveau.

Niveau 2/La fuite du Joker

Dans ce 2ème niveau, vous devez commencer par réparer l'hélicoptère de Robin, qui s'est malencontreusement cassé....

Allez tout à gauche, détruisez la bouche à incendie, et utilisez le grappin pour briser l'affiche. Construisez le signal de combinaison pour Batman pour prendre la tenue Super Combinaison. Avec celle-là, allez sur la droite. Démolissez le canon argenté en lançant un missile avec Rond. Réparez le Signal de Combinaison pour Robin et prenez la combinaison Aimant. Un peu à gauche, détruisez de la même façon le pan du mur argenté qui vous fait face. Grimpez avec Robin. Lorsque vous ne pourrez plus continuer, détruisez la statue sur la gauche pour pouvoir utiliser le grappin. Grimpez, et allez sur la droite. Tirez un Batarang dans la cible visible au loin et sautez pour s'accrocher à la barre. Revenez sur la gauche, traversez avec le grappin. Détruisez la 1ère gargouille que vous rencontrerez, et réparez le " volant ". Actionnez-le pour pouvoir continuer. Continuez ensuite sur la droite, lorsqu'il y aura un trou agrippez-vous aux

barres, et continuez ensuite sur la droite. Réparez la boîte électrique pour enlever le courant dans l'ascenseur situé tout en bas. Prenez la caisse Robin et sautez en bas. Allez ensuite placer la boîte devant l'hélicoptère, au milieu. Éliminez-les trois hommes de main du Joker qui arriveront.

Près de l'hélico, avec Batman, dirigez-vous vers la gauche. Détruisez la grille métallique qui empêche de rentrer dans l'ascenseur, puis rentrez-y avec les deux personnages. Activez le levier et attendez d'être tout en haut pour sortir de l'ascenseur. Détruisez la grille argentée la plus à gauche et grimpez avec Robin. De l'autre côté, prenez la caisse Robin et sautez en bas pour la mettre devant l'hélicoptère. Tuez les trois gars du Joker, et reprenez le contrôle de Batman qui, normalement, a dû rester en haut. Si ce n'est pas le cas, vous n'avez plus qu'à regimber...

Détruisez la poignée orange et grimpez à l'échelle pour récupérer la dernière caisse. Allez la placer devant l'hélicoptère, bastonnez-vous avec les hommes du Joker et réparez le véhicule !

Vous pouvez vous lancer à la poursuite du Joker... Après un atterrissage en catastrophe, vous devrez affronter le Joker. Ne vous approchez pas de lui surtout, vous y perdrez vos vies ! Allez près de son bateau, et allez sur la gauche. Détruisez l'espèce de boîte rouge avec 3 coups pour construire un Signal de combinaison pour Robin. Prenez sa combinaison aimant. Allez ensuite à droite pour trouver une deuxième boîte rouge. Détruisez-la. Cette fois c'est une combinaison pour Batman, la Super Combinaison. Avec elle, détruisez la voiture située juste à côté. Construisez ce qu'il en sort, et activez le mécanisme. Une boule frappera le bateau du Joker, et le mur d'en face se détruira. Allez à l'endroit où il y avait le mur, et montez les murs aimantés avec Robin. En haut, allez jusqu'au milieu et maintenez Rond appuyé sur le volant jusqu'à ce qu'une balle géante percute le Joker. Retournez en bas.

Ensuite, allez en bas à gauche et détruisez la voiture avec les missiles de Batman. Réparez les morceaux pour construire un mécanisme. Poussez ce dernier jusqu'à ce qu'on ne puisse plus le faire, et ensuite, tirez la poignée orange du canon pour tirer sur le Joker. Il est vaincu.

Niveau 3/Domaine Arkham

Après une cinématique, vous pouvez vous apercevoir qu'une grande partie de supers-vilains se sont échappés. Il va falloir les poursuivre à travers un labyrinthe...

Commencez par vous diriger vers le haut, vous serez vite bloqué par une plante. En bas, détruisez la 1ère cuve gris-violet que vous trouverez pour construire un arrosage automatique. Pour l'activer, allez en bas et, dès que vous le pourrez, sur le renforcement de droite. Maintenez Rond appuyé pour activer l'arrosage et chasser la plante. Retournez vers le haut. Un peu après avoir tourné sur la droite, vous serez à nouveau bloqué par une plante rouge. Visez son centre avec le Batarang et, lorsqu'elle écartera ses pétales, détruisez la fleur. La plante sera elle aussi détruite. Continuez sur la droite. Au bout d'un moment, des hommes-plantes vous attaqueront, tuez-les. Ensuite, vous avez le choix entre aller en bas, à gauche ou à droite. Optez pour la droite. Vous aurez à affronter d'autres hommes-plantes. Ensuite, prenez le renforcement sur la droite. Vous serez bloqué par une cuve d'acide. Il y a un petit panneau bleu, entrez dedans avec Robin. Prenez sa tenue antiradiation et traversez la flaque d'acide pour retrouver Batman. Ensuite, repartez sur la gauche, puis sur le haut et encore sur la gauche.

À l'intersection, prenez le chemin du bas, et dirigez-vous ensuite vers les flaques d'acides sur la gauche. Vous serez bloqué par une plante. À gauche, il y a un bassin d'eau. Sautez dedans avec Robin. Ensuite, prenez votre " aspirateur " avec Rond et nettoyez les flaques d'acides avec l'eau en utilisant le même bouton. Revenez au niveau de la flaque d'eau. À droite, détruisez la cuve violette et réparez l'arrosage automatique. Revenez en haut et tout à droite, activez l'arrosage. Vous pourrez passer. Revenez donc au niveau où il y avait la plante, et continuez sur le bas. D'autres hommes-plantes se porteront à votre rencontre. Continuez sur la droite et partez en bas quand vous en aurez l'occasion. Activez l'arrosage automatique sur la droite. Revenez au niveau de la plante qui vient d'être détruite et allez en haut. Ensuite, partez sur la gauche, encore sur le haut et allez récupérer la Super Combinaison de Batman dans le renforcement de droite. Revenez en bas, puis à droite et encore en bas. Après, prenez sur la gauche et descendez quand vous le pouvez. Allez à gauche et détruisez la poignée orange avec Batman. Allez tout en haut, et partez ensuite sur la droite. Vous finirez par tomber sur un portail argenté. Détruisez-le avec les missiles. Continuez vers le haut.

Vous devrez ensuite affronter Poison Ivy. Occupez-vous des hommes-plantes qu'elle enverra. Cela fait, elle fera pousser deux grosses fleurs rouges, et deux autres hommes viendront se battre contre vous. Détruisez la plante de gauche et construisez l'arrosage automatique. Détruisez ensuite la plante de droite pour construire une poignée orange (construisez-la avec Robin). Seul Batman peut la détruire, mais il ne peut pas passer sur les flaques d'acides. Avec

Robin, dirigez-vous vers la gauche et sautez dans le bassin. Allez ensuite nettoyer la flaque, et détruisez la poignée avec Batman. Réparez ensuite la tondeuse à gazon qui viendra trancher une plante, libérant ainsi un volant. Allez l'activer, cela enclenchera la mise en marche de l'arrosage automatique. Ivy sera vaincue.

Allez construire le Signal Combinaison pour Batman pour prendre sa tenue détectrice. Catwoman fera alors son entrée. Elle deviendra invisible assez vite. Vous remarquerez qu'il y a des ondes sur la tête de Batman : servez-vous en pour trouver la femme-chat. Lorsque vous arrivez près d'elle, appuyez sur la touche de frappe (Carré). Elle deviendra visible. Donnez-lui une série de plusieurs coups avant qu'elle redevienne invisible. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'elle soit vaincue. Prenez la clé qu'elle a laissée tomber et mettez-la dans le mécanisme de droite. Tournez ensuite la clé pour baisser la grille argentée et continuez votre chemin. Vous verrez que, cette fois, ce sera Pile ou face votre ennemi. Mais la Pièce lui a dit de s'enfuir, ce ne sera que des hommes de mains qu'il vous faudra affronter. Détruisez ensuite l'objet près du 1er pilier et réparez le mécanisme. Suivez ensuite la trainée de pièce et après être passé sous un des piliers, détruisez la 1ère caisse. Puis réparez le Signal de Combinaison de Batman pour récupérer sa Super Combinaison. Suivez les pièces, démolissez deux gars de Pile-ou-face. Ensuite, détruisez l'objet violet-orange et réparez la poignée orange. Poussez-la ensuite. Ensuite, revenez au début pour pousser le mécanisme construit au début. Encore un peu plus à gauche, détruisez la grille argentée située en hauteur, pour ensuite escalader la paroi avec Robin. Récupérez la tenue classique de ce dernier. Redescendez et allez sur la droite. À un moment, vous verrez un pilier bas, rond avec des pièces dessus. Montez dessus avec Robin. Ensuite, grimpez sur le pilier qui se trouve au-dessus à l'aide du double-saut. Puis sur celui de droite, et encore l'autre de droite ensuite. Ensuite, utilisez le grappin pour monter. Éliminez un homme de main, et sautez sur les barres de gauche pour atteindre le prochain balcon. Tuez le garde et revenez en bas. Réparez la poignée orange et détruisez-la avec Batman. Le camion de Pile ou face est détruit, vous pouvez continuer votre chemin sur la droite.

Là, continuez encore sur la droite. Détruisez la poignée orange fixée sur un mur (à gauche des deux cascades d'eau) pour récupérer la tenue classique de Batman. Il vous faudra planer. Pour cela, sautez et appuyez une deuxième fois sur le bouton de saut (quand vous êtes en l'air). Suivez les pièces et planez jusqu'à un endroit sous-élevé. Tournez le volant pour permettre à Robin de traverser avec les barres. Puis grimpez à l'échelle. Continuez sur la droite. À un moment, il y aura 3 cascades d'eau, et sur la droite vous verrez de mur bleu/blanc. Utilisez Robin pour grimper. Pile ou face reviendra en détruisant une partie du mur. Après avoir grimpé, allez sur le côté droit pour construire le grappin et permettre à Batman de grimper. Allez ensuite sur le côté gauche, tuez 3 hommes de Pile ou face et réparez la fissure. Redescendez pour bastonner les hommes de l'homme aux deux visages. Récupérez une bombe lorsque vous aurez éliminé le dernier, et allez la placer sur un des piliers argentés qu'il y a en face. Refaite la même chose avec la vague suivante. Les explosifs exploseront et Pile ou face sera vaincu. Pendant la cinématique, les derniers criminels, Bane, Le Pingouin et Ivy se mettront K.O. eux même !

Niveau 4/L'asile d'Arkham

Dans la cinématique, Gordon vous annonce que tous les évadés ont été retrouvés...sauf le Joker ! Vous allez devoir traverser l'asile pour atteindre sa cellule et voir qui l'a aidé à s'évader.

Commencez par lancer un Batarang sur la cible, dans le fond. La cage d'escalier se baissera et vous pourrez enfiler le costume antiradiation de Robin. Allez en bas, sautez dans la flaque d'eau avec Robin, et allez éteindre les flammes de droites avec Rond. Continuez sur la droite. Avec Robin, plongez dans l'eau. Dirigez-vous sur la gauche pour construire un levier et abaissez-le. Prenez le contrôle de Batman, et prenez sa tenue électrifiée. Allez à droite, prenez les escaliers et traversez le tuyau électrique pour arriver de l'autre côté. Ensuite, allez sur la droite et approchez vous de la machine bleue avec des éclairs. Avec Batman, aspirez l'électricité avec Rond. Reprenez le contrôle de Robin, retournez sous l'eau et partez nager sur la droite. Vous serez rapidement bloqué par le danger que représente la proximité de Killer Croc.

Revenez sur la gauche et construisez les plaques marron. Reprenez ensuite le contrôle de Batman. Avec lui, allez à droite, sautez sur le bois pour traverser l'eau et sautez sur les barres électriques. Allez à droite et mettez l'électricité de votre corps dans la machine bleue grâce au bouton Rond. Un poulet rôti sortira pour tomber dans une cage. Croc en sortira pour venir le déguster, la voie est libre !

Reprenez Robin. Allez dans la salle où il y avait Croc, détruisez l'orque et réparez le levier. Activez-le pour enlever l'eau et permettre à Batman de venir. À vous deux, allez tourner les volants dans le fond. La trappe s'ouvrira, entrez-y !

Vous êtes dans une nouvelle salle. Allez tout à droite pour détruire une caisse grise et récupérer le costume classique de Robin. Ensuite, avec Batman, prenez l'électricité dans la machine, à droite de la cascade d'eau. Grimpez les murs avec Robin. À l'étage, allez sur la gauche pour réparer le tuyau. Prenez le contrôle de Batman et allez baisser le levier à gauche que Robin a désactivé. L'eau deviendra glace. Grimpez-y avec Batman. Allez mettre l'électricité dans la machine bleue, à droite. Grimpez maintenant à l'échelle.

Dans cette nouvelle salle, vous devrez affronter Mr Freeze, l'homme de glace. Allez sur la gauche pour prendre de l'électricité, et allez la mettre un peu plus en haut. La glace qui entourait un volant fondra. Tournez le volant pour blesser Freeze. Allez tourner le volant sur la droite pour toucher Freeze une seconde fois. Freeze tombera de l'étage et viendra vous attaquer. Frappez-le par derrière ! Si vous l'attaquez en face, il vous transformera en glaçon... Lorsqu'il sera hors-combat, récupérez sa carte magnétique et allez la mettre dans le panneau de droite pour récupérer la tenue antigel de Robin. Avec elle, allez geler l'eau avec Rond au milieu de la pièce.

Grimpez sur la glace et allez ensuite à gauche. Vous ne pouvez pas tirer la poignée orange, alors allez vers bas. Baissez le levier. Deux cascades d'eau sortiront. Descendez pour les glacer avec Robin. Remontez, allez à gauche puis en bas, et ensuite sautez sur les cascades changées en glace pour atteindre l'autre côté. Ensuite, allez en haut, baissez le levier et entre dans l'ascenseur.

Allez à gauche pour prendre connaissance de votre prochain ennemi : Le Chapelier Fou. Détruisez ses hommes de mains. Lorsque cela sera fait, réparez la 1ère tasse pour construire un Signal Combinaison pour Batman. Prenez sa combinaison furtive. Ensuite, allez à gauche pour réparer le volant. Avec Batman, positionnez-vous devant le mur gris et appuyez sur Rond. Avec Robin, tournez le volant une fois. Le Chapelier Fou sera électrocuté, et vaincu ! Suivez la lignée de pièce. Avant de grimper les escaliers, avec Batman, appuyez sur Rond pour devenir invisible, et suivez toute la lignée de pièce. À l'autre bout, redevenez visible et piratez le système d'accès. Le but est simple, il y a trois images (une verte, une rouge et une jaune). Mémorisez leurs emplacements. Ensuite, l'ordinateur vous donne une de ces trois images et il faudra le remettre à son bon emplacement. Après la 3ème réussite, les caméras de surveillance seront désactivées, Robin peut passer. Baissez les deux leviers en même temps, la porte du milieu s'ouvrira, engouffrez-vous-y !

Allez tout à droite. Lorsque vous devrez passer sur les grilles avec Batman, rendez-vous invisible avec Rond. Après avoir passé les grilles, allez dans le renforcement sur la gauche. Détruisez le lit et, avec le grappin, cassez le mur pour permettre à Robin de passer. Ensuite, détruisez la caisse du fond et récupérez la combinaison Aimant. Retournez en bas, et grimpez à la paroi aimantée de droite. Activez le levier pour enlever les rayons rouges. Continuez sur la droite, et devenez invisible avant de passer les grilles au sol avec Batman. Allez devant la 2ème cage et lancez un Batarang sur les deux cibles. La porte se brisera. Allez récupérer la " Bat-boîte à outils " et allez la mettre en bas à gauche. Construisez et activez le mécanisme pour ouvrir une porte à Robin. Dans cette salle, il y a une boîte. " Cachez-vous " dedans avec Rond et passez devant les caméras de sécurité. Allez ensuite tout à droite, montez la paroi aimantée et activez le levier. Ensuite, allez pirater le système d'accès. Mais avant cela, débarrassez-vous des trois détenus armés. Après avoir piraté, les caméras seront désactivées. Retournez tout à gauche. Vous aurez alors à affronter Zsasz. Au bout de quelques coups, il deviendra invisible. Faîte comme avec Catwoman dans le niveau 3. Après avoir répété l'opération 4 fois, il sera vaincu. Récupérez ensuite sa clé magnétique et mettez-la dans la boîte magnétique situé dans le fond. Passez la porte.

Vous voici désormais dans une salle distordue remplie de citrouilles. Même sans avoir vu le personnage, vous connaissez votre ennemi : l'Épouvantail. Détruisez les squelettes qu'il vous enverra. À un moment, il transformera deux poutres pour qu'elle puisse vous attaquer. Lorsque vous verrez des petits ronds rouges au sol, écartez-vous, ça veut dire que les poutres vont attaquer. Lorsqu'elles seront au sol, concentrez vos attaques sur eux. Plusieurs attaques seront nécessaires pour les détruire toute les deux. Ensuite, l'Épouvantail vous enverra des squelettes, et métamorphosera le chandelier pour qu'il puisse à son tour vous attaquer. Pour le détruire, c'est la même façon. Lorsque vous vous en serez débarrassé, frappez l'Épouvantail, avant qu'il ne vous replonge dans son monde. Ensuite, il vous enverra de nouveau les poutres, ainsi que des araignées. Ensuite, le chandelier attaquera de nouveau. Une fois détruit, vous pourrez de nouveau frapper l'Épouvantail, cela marquera la fin du chapitre.

Niveau 5/Ace Chemicals

Allez à droite. Vous verrez une tenue pour Robin, protégée par une vitre. Continuez donc sur la droite. Détruisez la caisse rouge pour construire un système d'accès, que vous allez pirater avec Robin. La vitre s'ouvrira alors, prenez la combinaison antiradiation de Robin avec ce dernier. Revenez à droite, montez les escaliers et utilisez le grappin. Vous

pourrez désormais aller dans l'eau. Avec Robin, plongez et désactivez le levier sur la gauche. Remontez à la surface avec B et sautez sur le côté droit. Allez désactiver la 1ère cuve d'acide. Deux hommes de mains du Joker arriveront, revenez en bas pour leur mettre la raclée. Un autre arrivera, détruisez-le et récupérez sa carte magnétique. Allez la mettre dans la machine prévue à cet effet, tout à droite. La porte s'ouvrira, vous pouvez continuer. Tuez 4 hommes de main du Clown et continuez sur la droite.

Désactivez ensuite les mécanismes pour faire apparaître la combinaison électrifiée de Batman. En allant vers le fond, l'ascenseur explosera et provoquera un mini-incendie. Avec Robin, sautez dans la flaque d'eau située en haut à droite. Allez ensuite éteindre les flammes avec A. Grimpez ensuite à l'échelle avec Batman. Prenez ensuite l'électricité de la machine bleue que vous voyez en face de vous, ce qui permettra à Robin de monter. Sautez ensuite de l'autre côté avec le joystick bas. Suivez les pièces jusqu'à arriver à une machine bleue. Mettez-y l'électricité accumulée pour ouvrir la grille de gauche. Désactivez ensuite la 2ème cuve d'acide. Deux hommes de mains arriveront, prenez la carte magnétique au dernier éliminé et allez la mettre dans la machine prévu à cet effet, en repassant de l'autre côté de l'échelle. Une trappe s'ouvrira, descendez dans l'eau avec Robin. Allez tout à droite, et tournez le volant pour désactiver l'eau et permettre à Batman de vous rejoindre. Continuez sur la droite, détruisez deux hommes du Joker et allez détruire la caisse grise, tout à droite. Réparez le Signal Combinaison de Robin pour récupérer sa tenue aimantée. Grimpez à la paroi aimantée. En haut, descendez sur la gauche. Allez détruire le truc jaune sur la gauche pour réparer le grappin, et ainsi permettre à Batman de grimper. Désactivez ensuite les leviers et utilisez le vent pour grimper en haut. Avec Batman et Robin, désactivez les deux volants rouges en même temps, ce qui permettra de vider la 3ème cuve d'acide. Ensuite, deux hommes du Joker vous ouvre le passage, tuez-les et continuez votre chemin.

Descendez désactiver l'avant dernière cuve d'acide. Aspirez ensuite l'électricité de la machine bleue située en bas à gauche, pour aller la mettre dans une autre machine, en bas à droite. Récupérez la tenue antiradiation de Robin. Sautez dans la flaque verte et avec Rond, versez du produit dans le trou vert en face de vous. Lorsque la trappe se fermera, sautez dans le trou violet et faites de même. Ensuite, répétez l'opération avec la flaque jaune. Lorsque les trois trappes seront fermées, l'acide deviendra de l'eau, plongez donc sur la droite.

Agrippez-vous aux barres électriques avec Batman et montez de l'autre côté. Tirez un Batarang dans la cible située en hauteur, en haut à gauche. Prenez l'électricité dans la machine bleue et Robin pourra vous rejoindre. Près de la mare d'acide, détruisez les tonneaux bleus et utilisez ensuite le grappin pour attirer à vous des sortes d'escaliers bleus. Grimpez avec Robin et désactivez la dernière cuve d'acide. Détruisez les hommes du Joker. Passez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir. Éliminez les gardes, et sautez dans la flaque d'eau avec Robin. Allez ensuite éteindre les flammes en haut à droite et récupérez sa tenue classique. Mettez l'électricité avec Batman dans la machine bleue en haut à droite. Avec Robin, faites un double-saut pour atteindre les barres d'acrobates sur la droite. De l'autre côté, détruisez et réparez le système d'accès pour le pirater. Batman peut passer. Allez en haut à droite, réparez le volant et tournez les deux en même temps. Réparez le signal pour Batman et récupérez sa Super Combinaison. Avec les missiles (Rond) détruisez la porte argentée, puis ensuite, détruisez la poignée orange. Continuez votre chemin. Allez sur la droite, sautez par-dessus le trou. Tout à droite, détruisez la poignée orange et grimpez les murs bleus/blancs avec Robin. Tout de suite à gauche, détruisez le gros truc jaune et noir pour céder le passage à Batman. Avec lui, allez tout à gauche et détruisez le pilier argenté. Traversez le pont, détruisez les deux gars du Joker et continuez sur la droite. Quand vous arriverez dans l'espace circulaire, démolissez la caisse grise à droite pour récupérer la tenue antiradiation de Robin. Sautez dans le bassin d'eau. Détruisez aussi la caisse à droite des flammes pour construire un levier. Éteignez les flammes avec Robin (Rond) puis baissez le levier. Montez à l'échelle, vous serez bloqué par des jets d'acides. Traversez-les avec Robin. Ensuite, réparez le bouton rouge, marchez-dessus et Batman pourra passer. Activez les mécanismes ensemble. Sautez ensuite sur la caisse et une cinématique se déclenchera. Superman fera alors son entrée.

Vous incarnez désormais Batman et Superman. Robin a disparu on ne sait où !

À droite des flèches rouges, détruisez la grille argentée avec Batman. Activez le levier. Ensuite, volez avec Superman. Pour ça, appuyez une fois sur Croix, puis une deuxième fois. En volant, collez-vous aux flèches rouges pour grimper. Détruisez les deux hommes du Joker. Vous remarquerez que vous êtes invulnérable ! Détruisez ensuite la poignée orange sur la gauche. Redescendez en bas et utilisez votre souffle glacial pour geler l'eau.

Pour cela, maintenez Rond. Grimpez sur l'eau. Continuez tout à droite. Avec Superman, mettez-vous devant le mur gris et appuyez sur A pour utiliser votre vision au rayon X. Avec Batman, tournez une fois le volant de gauche, et une fois aussi le volant de droite. Redescendez. Tout à droite, activez les volants. Maintenez A appuyé pour que vous puissiez le faire en même temps. La porte s'ouvrira, tuez les gardes. Continuez sur la droite. Ensuite, allez sur la droite, détruisez la caisse argentée avec Batman, et réparez le mécanisme. Enclenchez-les.

Grimpez à l'étage en volant et en utilisant les flèches rouges, sur la gauche, avec Superman. Allez à droite. Lorsque vous arriverez devant un mur rouge, appuyez sur A pour faire un trou dans le mur. Détruisez le truc gris qui dépassera, une vague d'eau s'abattra sur les flammes pour les éteindre. Ensuite, geler l'eau. Remontez et continuez sur la droite pour détruire la caisse argentée avec Batman. Récupérez la carte magnétique, descendez en bas et allez la mettre dans la machine fait pour cet usage tout à droite. Traversez ensuite le pont. Au milieu, activez les mécanismes, gelez l'eau qui jaillira et utilisez-la pour monter. Grimpez les escaliers, et allez sur la droite. Détruisez la grille argenté et marchez sur les boutons rouges pour monter.

Sur le toit, détruisez les hommes du Joker. Le toit d'Ace Chemicals s'effondra, vous permettant d'avancer. Mais avant, allez en haut à gauche pour détruire une caisse et récupérer la tenue électrifiée de Batman. Allez à droite, traversez les dalles électriques. De l'autre côté, débarrassez-vous des gardes. Ensuite, en bas à gauche, détruisez une caisse pour construire un deuxième bouton rouge. Ensuite, allez en haut pour construire la machine bleue, et utilisez-la pour récupérer toute l'électricité, et permettre ainsi à Superman de passer. Lorsqu'il sera là, allez en bas pour marcher sur les boutons rouges, et faire sortir une caisse. Détruisez-la pour récupérer le Signal Combinaison de Batman et prendre sa Super Combinaison. Avec elle, allez sur la droite détruire la grue argentée, afin de clôturer le niveau.

Niveau 6/Chasse en poids lourd

Vous devez vous lancer à la poursuite du camion de Lex Luthor pour récupérer la Kryptonite. Vous prenez le contrôle de la Batmobile et de la moto de Robin. Il va falloir pénétrer dans le camion. Il faut d'abord lancez un missile sur la plaque argentée au milieu. Pour ça, maintenez Rond appuyé, visez et relâchez pour tirer. Prenez ensuite le contrôle de la moto de Robin. Visez avec Carré le milieu, puis relâchez pour agripper le truc orange. Reprenez le contrôle de la Batmobile, visez les Lexbot avec Carré et relâchez pour les détruire. Évitez leurs tirs de lance-roquette. Ensuite, prenez le contrôle de Robin, faites attention aux tirs et aux bombes et enlever les trucs orange, toujours avec Y. Reprenez le contrôle de la Batmobile, détruisez les Lexbot et évitez les bombes jusqu'à ce que la course-poursuite soit finie.

Vous êtes maintenant à l'intérieur du camion. Allez sur la droite et détruisez les Lexbot qui sortiront des boîtes. Après en avoir détruit 4, les boîtes exploseront. Construisez le Signal Combinaison de Robin pour obtenir sa combinaison aimantée. Avec elle, montez la paroi aimantée sur la gauche. Là, allez tourner le volant, au-dessus de la paroi aimantée, et un peu sur la droite. Batman peut monter, vous pouvez relâcher le volant. Allez ensuite sur la droite, détruire un Lexbot. La boîte explosera. Piratez le système d'accès avec Robin. Une caisse sortira, détruisez-la et réparez le Signal de Batman pour prendre sa tenue détectrice. Rendez-vous invisible (Rond) et allez baisser le levier, tout à gauche, dans le coin. Rendez-vous visible et montez à l'échelle.

Sur le toit du camion, détruisez les Lexbot. Allez tout à droite, et descendez la paroi aimantée grâce à Robin. De l'autre côté, détruisez l'antenne grise pour réparer un bouton rouge. Marchez-dessus pour couper l'installation électrique et permettre à Batman de passer. Avec ce dernier, rendez-vous invisible et allez à droite pour utiliser le grappin. Ensuite, utilisez la tenue aimantée de Robin pour passer de l'autre côté. Marchez sur le bouton rouge pour permettre à Batman de vous rejoindre. Vous arrivez près d'un objet circulaire, qui tourne vite. Il y a trois cibles dessus. Visez un des trois avec le Batarang, et tirez lorsqu'elle passe devant vous. Faites pareil avec les deux dernières. Les trois détruites, vous pourrez passer. Ensuite, lancez un Batarang sur chacune des roues qui tournent en faisant de l'électricité. Allez à droite, tombez en bas pour arriver dans une petite zone. Détruisez la cible et réparez ensuite les deux boutons rouges qui en sortent. Marchez dessus, allez activer le levier sur la gauche et utilisez un des deux cercles bleus au sol pour remonter. Traversez ensuite le pont. Allez tout à droit et lorsque vous ne pouvez plus, allez sur le bas pour descendre. Lancez un Batarang sur la cible pour faire tomber une plaque verte. Montez dessus et appuyez sur Rond devant le mur gris pour activer la vision X. Avec Robin, tournez trois fois le volant. La porte s'ouvre, engouffrez-vous-y.

Détruisez ensuite la seule caisse pour construire le mécanisme et ouvrir la porte argenté. Avancez à gauche, vous finirez par arriver dans la pièce où Lex Luthor et le Joker protègent la Kryptonite. Détruisez le Lexbot dans le coin en haut à droite. Détruisez aussi la sphère sur la droite. En bas à droite, détruisez une caisse, réparez et baissez le levier pour désactiver la caméra. Ensuite, allez à gauche et utilisez Rond sur le cercle bleu pour grimper, détruisez la sphère. Descendez, allez à gauche pour détruire un Lexbot, puis une araignée métallique. Appuyez sur le bouton rouge, puis allez baisser le levier sur le haut. L'électricité sera coupée, grimpez la paroi aimanté avec Robin, et détruisez la dernière sphère. Fin du niveau.

Niveau 7/La Batcave

Lex Luthor et le Joker ont réussi à pénétrer dans la Batcave. Il va falloir les arrêter ! Commencez par vous débarrasser des trois hommes de mains présents. Dirigez-vous ensuite en haut à gauche. Détruisez la caisse noire et jaune. Réparez ensuite le mécanisme et activez-le. Utilisez Robin pour traverser les barres et atteindre un endroit auparavant indisponible de la Batcave. Éliminez les deux hommes de mains de Luthor. Détruisez la caisse de gauche pour réparer et ensuite activer un mécanisme. Batman vous rejoindra. Détruisez ensuite l'objet en haut à droite pour réparer le Signal Combinaison de Batman et prendre sa tenue électrifiée. Revenez au début, traversez le pont électrique sur la droite. Utilisez la machine bleue sur le haut pour permettre à Robin de traverser.

Réparez ensuite les pièces rouges et grises pour faire un système d'accès. Piratez-le avec Robin. Reprenez le contrôle de Batman, traversez le pont électrique de droite. Vous approchez de Lex et du Joker, mais des briques métallique vous bloqueront l'accès aux deux criminels. Commencez par détruire la caisse du haut, sur la droite pour réparer un mécanisme. Activez-le et Robin vous rejoindra. Allez ensuite tout à droite, détruisez la caisse rouge pour prendre la Tenue antigel de Robin. Revenez sur la gauche. Avec Robin, utilisez Rond pour geler les flammes du bas. Réparez le Signal de Batman et prenez sa Super Combinaison. Utilisez ensuite Rond avec l'homme chauve-souris pour tirer un missile sur les pièces argentées afin de pouvoir atteindre le duo diabolique. Une cinématique se déclenchera, durant laquelle la Batcave explosera, et pendant laquelle Superman viendra à votre rescousse. Vous remarquerez dans la cinématique que Batman et Robin ont changée de costumes pendant l'explosion...

Vous reprenez ensuite le contrôle de Batman, Robin et Superman. Explodez les pièces argentées. Prenez ensuite Superman et placez-vous devant le mur rouge. Appuyez sur Rond. Entrez ensuite dans le mur et utilisez Rond sur le cercle bleu pour atteindre le niveau supérieur. Volez encore une fois pour atteindre un autre niveau. Détruisez la caisse grise de droite pour prendre la tenue classique de Robin. Revenez tout à gauche. Le passage est bloqué par des flammes. Avec Superman, utilisez le souffle glacial (Rond) pour éteindre les flammes en avançant. Continuez votre chemin. Prenez le contrôle de Batman et détruisez la grille argentée. Avec Robin, entrez dans le conduit bleu. Utilisez ensuite les barres pour atteindre l'autre côté. Allez ensuite à droite pour détruire la caisse jaune pour construire le grappin. Votre alliée vous rejoindra. Prenez ensuite Superman, et utilisez Carré pour détruire le mur doré. Laissez les rayons dessus pendant environ 5 secondes. Grimpez ensuite la paroi pour atteindre l'étage au-dessus. Allez tout à gauche, éteignez les flammes avec Superman (Rond) et utilisez le cercle bleu pour grimper. Allez sur la droite, un trou vous empêchera de continuer. Avec Superman, détruisez le rocher doré (Carré) suspendu au mur. Utilisez ensuite le cercle bleu pour atteindre l'autre côté. Allez à droite, détruisez la caisse noire et jaune et utilisez à nouveau le cercle bleu. Allez ensuite à gauche. Utilisez les barres avec Robin. De l'autre côté, détruisez la caisse noire/jaune, réparez le grappin et avec Batman ou Superman détruisez la poignée orange. Gelez l'eau qui apparaîtra avec Superman. Escaladez-la. Allez ensuite dans le fond, débarrassez-vous des hommes de mains de Luthor. Puis avec Batman, détruisez les tuyaux argentés sur la gauche et sur la droite, et réparez deux volants. Tournez-les en même temps avec votre camarade. Le passage s'ouvrira, engouffrez-vous-y. Le chapitre est terminé.

Niveau 8/Assaut sur l'ADAV

Après une cinématique, vous atterrissez sur l'avion de Lex Luthor. Commencez par éliminer les deux hommes de mains. Ensuite, dirigez-vous tout en bas à gauche et utilisez A sur le cercle bleu pour utiliser le grappin. Avec Superman, utilisez les rayons laser (Carré) pour détruire le volant doré. Répétez l'opération en bas à droite. Détruisez deux nouveaux hommes de mains et continuez vers le haut. Lancez deux Batarangs en même temps sur les cibles pour faire apparaître un mur rouge. Placez-vous devant avec Superman, appuyez sur Rond et détruisez le mur. Continuez.

Dans la nouvelle salle, débarrassez-vous des hommes de Luthor. Détruisez ensuite les grosses caisses vertes au milieu. Deux Lexbot sortiront, tuez-les. Dans une des caisses, il y avait un Signal Combinaison pour Batman. Construisez-le, et prenez la tenue électrifiée. Allez en haut à gauche, détruisez le truc doré avec Superman, et prenez l'électricité dans la machine bleue avec Batman. Revenez sur vos pas, allez sur la droite et mettez l'énergie électrique dans la machine bleue. Grimpez ensuite sur la plateforme grise. Détruisez ensuite les caisses, à gauche et à droite, pour réparer deux volants. Activez-les pour pouvoir continuer.

Dans cette nouvelle salle, allez vers le haut. De la Kryptonite fera son apparition ! Les pouvoirs de Superman sont temporairement bloqués. Détruisez les hommes de mains avec Batman. Dirigez-vous ensuite dans le renforcement sur la gauche, afin d'aspirer l'électricité et faire disparaître la Kryptonite. Avec Superman, dirigez-vous donc en haut à droite, utilisez les rayons lasers pour couper les fils et faire ouvrir une porte. Avec Batman, allez placer votre électricité dans la machine sur la droite. Vous pouvez avancer. Grimpez à l'échelle.

Dans cette nouvelle salle, détruisez les Lexbot et le garde de Luthor. Détruisez ensuite la caisse en bas à gauche et réparez le Signal Combinaison de Batman, pour prendre sa Super Combinaison. Grâce à elle, détruisez les deux caisses argentées situées vers le milieu de la pièce et réparez les deux mécanismes. Poussez ensuite la poignée orange pour faire sortir un canon. Détruisez le bout doré avec Superman. Une porte s'ouvrira. Éliminez les trois gardes, allez éteindre les flammes avec Superman (Rond) et avancez. Tirez ensuite les deux poignées orange et avancez. Vous verrez le Joker et Lex Luthor s'enfuir. Débarrassez-vous des hommes de mains et des Lexbot, puis récupérez la carte magnétique dans le dernier Lexbot détruit. Allez la mettre dans la caisse magnétique, sur la droite. Cela fera apparaître des prismes. Utilisez les rayons lasers de Superman sur ces bijoux, un à gauche, l'autre à droite. Lorsque les deux seront détruites, un cercle bleu apparaîtra au milieu. Utilisez Rond une fois-dessus pour atteindre un niveau supérieur. Avec Batman, détruisez les caisses argentées pour faire un trou. Sautez dedans pour clôturer le chapitre.

Niveau 9/Attaque sur LexCorp

Cette fois-ci, Batman et Superman s'attaque à LexCorp, l'entreprise de Lex Luthor ! Après avoir passé la réceptionniste, avec quelques difficultés, détruisez les hommes de la sécurité qu'elle a envoyée. Détruisez-en plusieurs avant que la réceptionniste ne revienne vous embêter. Elle est dans un robot ! Et pour compliquer les choses, elle a de la Kryptonite... Utilisez donc Batman pour la vaincre. Esquivez les tirs qu'elle lancera. Lorsqu'elle aura fini de tirer, lancez un Batarang dans la cible. La Kryptonite sera invisible et Superman regagnera ses pouvoirs. Avec lui, détruisez la poignée orange sur le bras gauche qui s'est écrasé. Reprenez le contrôle de Batman. Elle tirera avec son deuxième bras, esquivez les tirs et lancez un Batarang dans la cible quand vous en aurez l'occasion. Ensuite, détruisez le deuxième bras avec Superman. Utilisez ensuite le grappin avec Batman, puis les rayons lasers de Superman pour vaincre la réceptionniste. Le robot explosera, pour faire apparaître un Signal de Combinaison pour Batman. Prenez sa tenue Super. Détruisez le symbole LexCorp en face, puis utilisez la vision X de Superman (Rond) pour voir à travers le mur. Avec Batman, réparez les volants près du Signal Combinaison. Tournez le volant de gauche 2 fois et le volant de droite 3 fois. Allez ensuite sur la droite pour baisser le levier.

Deux portes s'ouvriront, deux hommes de Luthor sortiront également. Neutralisez-les. Prenez ensuite les escaliers de gauche. Allez ensuite sur la droite pour détruire un " H " argenté avec Batman, et un " H " doré avec Superman. Impossible cependant d'aller tirer les poignées oranges, de l'électricité bloque le passage. Allez sur la droite pour détruire des briques argentées. Utilisez ensuite Superman pour détruire les fils et couper la caméra de surveillance et le courant électrique.

Revenez sur la gauche et tirez les deux poignées orange. Montez ensuite dans l'ascenseur.

À l'étage supérieur, vous constatez que Superman est entouré de vert. Cela veut dire qu'il y a de la Kryptonite. Traversez le rayon vert avec Batman. Détruisez le système d'alimentation, à gauche du pilier doré. Avec Superman, détruisez donc ce pilier. Réparez le signal de Batman pour obtenir sa tenue électrifiée. Passez les courants électriques et coupez l'énergie en aspirant l'électricité dans la machine bleue, situez juste à droite des courants électriques. Allez ensuite à droite, traversez les flammes avec Superman. Après le 1er jet de flammes, détruisez une grille dorée. Après le 2ème, tirez une poignée orange. Les deux salves de flammes s'arrêteront. À droite de la poignée orange, versez votre énergie électrique avec Batman dans la machine bleue. Une porte s'ouvrira, pour laisser apparaître deux interrupteurs. Dans le cercle blanc (celui de gauche) utilisez la vision laser pour faire chauffer le mécanisme. Dans celui de droite, gelez le cercle bleu. La machine aura un chaud-froid, et se mettra à bouger dans tous les sens pour finalement aller briser une fenêtre. Récupérez l'électricité. Deux types de la sécurité se pointeront, détruisez-les ! Allez ensuite construire le grappin pour monter en haut. Allez sur la gauche et versez l'électricité dans la machine bleue. La Kryptonite alimentera le canon en bas. Descendez et allez sur la gauche. Lorsque vous arrivez au niveau du canon, baissez le levier pour pouvoir continuer votre chemin.

Dans cette nouvelle pièce, éliminez plusieurs hommes de la sécurité. Allez ensuite en haut à gauche, pour prendre de l'électricité avec Batman. Allez ensuite en bas à droite, détruisez le truc doré avec Superman et mettez l'électricité dans la machine bleue. Une porte s'ouvrira, prenez la combinaison détectrice de Batman avec ce dernier. Allez ensuite en haut à droite. Avec Batman, appuyez sur A devant le mur gris pour voir à travers. Avec Superman, tirez la poignée orange sur la droite. Allez ensuite en haut à gauche, utilisez la vision X de Superman pour voir à travers le mur gris et piratez le système d'accès avec Batman. Grimpez ensuite les escaliers et passez la porte pour arriver dans une salle avec des immeubles miniatures. Détruisez les nombreux hommes de mains et les Lexbot présent, avant de pouvoir accéder à un ascenseur et finir le chapitre.

Niveau 10/Combat aérien de robots

Vous êtes sur le robot Joker. Débarrassez-vous des 6 hommes du Joker. Un hélicoptère de Luthor viendra ensuite vous embêter. Avec Superman et sa vision laser, détruisez le cockpit doré. L'hélicoptère partira en vrille, et détruira le système électrique. Continuez sur le haut pour détruire deux Lexbot. Allez ensuite sur la droite. Détruisez ensuite le cercle doré avec Superman. La bouche du robot Joker s'ouvrira. Construisez le Signal Combinaison de Batman, et prenez sa Super Combinaison. Grimpez ensuite sur la jambe du Joker, sur la droite. Détruisez les deux araignées métalliques qui sortiront, puis dirigez-vous vers le bas. Un autre hélicoptère vous attaquera, avec cette fois un cockpit argenté. Maintenez Rond appuyé avec Batman, visez le cockpit et relâchez pour tirer. L'hélicoptère viendra détruire une grille. Marchez ensuite sur les deux boutons rouges. Détruisez ensuite la caisse et réparez le Signal pour Batman, et prenez sa tenue électrifiée. Revenez sur le haut, montez sur la partie électrifiée, et coupez l'énergie électrique pour permettre à Superman de vous rejoindre. Détruisez le Lexbot. Faites cependant attention, il semble y avoir de la Kryptonite à l'intérieur. Détruisez ensuite la grosse grille dorée avec Superman. Baissez ensuite les deux leviers, le chapitre sera terminé.

Niveau 11/Le Métro de Gotham

Dans ce chapitre, vous partez avec un handicap : Superman ne peut plus voler, affaibli par la Kryptonite ! Allez sur la gauche pour détruire une caisse et réparez un volant. Allez ensuite devant le mur gris et utilisez la vision X avec Rond. Avec Batman, tournez le volant de gauche 2 fois et celui de droite une fois. Allez ensuite sur la droite pour utiliser le grappin. Avec Superman, détruisez ensuite la poignée orange et continuez votre chemin.

Allez ensuite sur les rails, et suivez les pièces en continuant votre chemin sur la droite. Détruisez au passage deux hommes de mains. Lorsqu'il n'y aura plus de pièces, continuez sur le haut. Le pied du robot Joker fera son apparition. Détruisez les hommes qui en sortiront. Lors de son 2ème passage, un tuyau apparaîtra en évidence. Éliminez les hommes de mains, puis détruisez le tuyau avec la vision laser. Le pied du Joker apparaîtra une 3ème fois, débarrassez-vous des hommes de mains. Lors du 4ème passage, il fera tomber des morceaux.

Tuez les gardes et construisez, puis détruisez la poignée orange. Baissez ensuite le levier pour électrocuter le robot Joker. Vous pourrez enfin passer. Suivez les pièces dans l'eau et entrez dans le train. Des hommes avec des foreuses sortiront du sol, détruisez-les. Allez ensuite vers la droite. D'autres ennemis se jetteront sur vous, débarrassez-vous-en. Utilisez ensuite le grappin avec Batman, puis allez geler l'eau avec Superman (Rond). Grimpez avec Batman, et utilisez le grappin pour aller sur la droite. À droite, utilisez à nouveau votre grappin pour faire tomber des morceaux. Avec Superman, réparez ces morceaux pour faire une échelle et pouvoir grimper. Débarrassez-vous aussi des hommes à têtes de foreuses. Montez donc à l'échelle, détruisez le rond doré, détruisez la caisse et réparez le Signal Combinaison de Batman. Prenez la tenue Super. Descendez, et avec Batman, détruisez la porte argentée. Entrez dans le train.

Vous vous ferez attraper par le Joker, qui vous lâchera à un niveau supérieur. Dans le fond, détruisez la grille argentée avec Batman et le mur rouge avec Superman. Allez à l'intérieur du mur. Vous devrez affronter la main du robot Joker. Évitez les trois rayons électriques. Lorsqu'il abaisse sa main, détruisez un des trois doigts dorés avec Superman et sa vision laser. Répétez l'opération jusqu'à ce que les trois doigts dorés soient détruits. Ensuite, évitez une nouvelle fois les rayons électriques et lancez des Batarangs dans les cibles. Les trois cibles détruites, vous devrez détruire une ultime cible. Faites attention aux coups de poings, un conseil, mettez-vous sur le trottoir ! Lorsque vous le pouvez, lancez un Batarang sur la cible. Le robot Joker neutralisé, le chapitre sera terminé.

Niveau 12/Bagarre à l'Hôtel de ville

Dans ce chapitre, Superman ne pourra toujours pas voler. Allez sur la droite, démolissez quelques hommes du Joker. Découpez le mur rouge avec Superman. Après, dirigez-vous vers la gauche. Entre les deux immeubles, grimpez les escaliers. Détruisez la barre dorée qui bloque l'accès à une porte. Récupérez ensuite la Super Combinaison de Batman. Revenez sur vos pas et détruisez les tuyaux argentés dans le mur rouge. Gelez ensuite l'eau, et grimpez-la. Réparez ensuite le bouton rouge de gauche et marchez-dessus pour ouvrir une grille. Détruisez la caisse bleue. Récupérez la boîte de Batman. Descendez sur la droite pour mettre la caisse sur le petit cercle vert prévu à cet effet. Réparez ensuite le mécanisme et activez-le. Détruisez les deux barres dorées avec Superman, réparez le Signal de Batman pour récupérer sa tenue électrifiée.

Revenez à gauche, grimpez l'eau gelée. Ensuite, partez sur la droite, escaladez la surface grise électrifiée. Prenez ensuite l'électricité grâce à la machine bleue. Avec Superman, grimpez la surface et détruisez ensuite la main dorée de la statue. Réparez et poussez la poignée orange. Grimpez à l'échelle. Avec Batman, mettez de l'électricité dans la machine bleue. Allez ensuite là où il y avait l'horloge, continuez vers le haut. Sur le toit, détruisez la caisse pour

reprendre la Super Combinaison de Batman. À deux, tirez les poignées orange en même temps pour ouvrir la porte. Détruisez ensuite le mur argenté et continuez, pour aller affronter de nouveau le robot Joker.

Allez tout à droite, montez les escaliers et détruisez le mur rouge avec Superman. Utilisez ensuite le grappin de Batman, puis détruisez les deux caisses argentées. Réparez les antennes bleues. Redescendez en bas pour pouvoir pousser la caisse. Remontez et activez le levier pour aveugler le Joker. Redescendez une nouvelle fois, allez à gauche, détruisez la poignée orange, grimpez à l'échelle et activez le levier pour aveugler une nouvelle fois le Joker. Reprenez le contrôle de Batman, approchez-vous du robot et utilisez le grappin pour détruire la fleur. Lancez ensuite un Batarang dans la cible. Détruisez ensuite ce qu'il reste avec les rayons lasers de Superman. Le robot sera une nouvelle fois neutralisé pour permettre la fin du chapitre.

Niveau 13/ Wayne Industries

Avant-dernier chapitre ! Dans celui-là, le Joker va escalader la Tour Wayne. Mais la Ligue des Justiciers arrive en renfort et le titre du jeu prend enfin tout son sens! Vous prenez le contrôle de Cyborg et de Robin. Cyborg peut utiliser les rayons lasers de Superman. Détruisez donc les piliers dorés sur la gauche afin d'éteindre les flammes. Allez ensuite sur la gauche. À un moment, le pied du Joker (Encore lui ? Il n'abandonne donc jamais ?) viendra défoncer la fenêtre. Éliminez les 3 hommes de mains qui en sortent. Continuez sur le haut. Ensuite, allez à droite pour pouvoir utiliser le grappin de Robin. Réparez le système d'accès, et piratez-le avec Robin. Grimpez ensuite la paroi aimantée avec Cyborg.

Détruisez la poignée orange et réparez le grappin. Détruisez aussi le gros rocher doré et les hommes du Joker. Faîtes un double-saut avec Robin pour atteindre les murs bleus/blancs, et escaladez-les. En haut, baissez le levier afin de déplier l'échelle et de permettre à Cyborg de monter.

Allez ensuite à gauche, utilisez Robin pour passer les barres et arriver de l'autre côté. Ensuite, une passerelle tombera et Cyborg pourra venir vous rejoindre. Avec ce dernier, tirez la poignée orange pour faire apparaître des barres d'acrobates. Utilisez-les avec Robin pour atteindre un endroit surélevé. Là, débarrassez-vous du garde du Joker et abaissez la poignée. Cela coupera l'électricité de la paroi aimantée et Cyborg pourra venir. Avec lui, détruisez la grille dorée et marchez sur les boutons rouges pour continuer.

À l'étage, allez sur la droite. Un homme de Luthor vous empêchera de passer. La grille est électrifiée. Pas de panique, détruisez le tuyau jaune à côté en 3 coups pour construire un truc à tirer avec le grappin. Utilisez ensuite ce dernier pour détruire l'installation électrique. Détruisez la poignée avec Cyborg. L'homme de Luthor vous bloquera à nouveau. Réparez le volant et maintenez Rond appuyé pour couper les jets de gaz hilarant. Continuez sur la droite, vous serez bloqué par un deuxième jet d'acide. Détruisez le petit rond doré visible dans le fond, puis lancez un Batarang dans la cible. Continuez sur la droite. Piratez le système d'accès avec Robin. Éliminez ensuite l'homme qui vous à empêcher le passage deux fois, et continuez sur la droite. Débarrassez-vous d'un autre homme. Réparez ensuite les deux volants et tournez-les en même temps. Grimpez la paroi avec Cyborg. Faîtes attention aux jets d'acides et à l'électricité. En haut, activez le mécanisme et Robin vous rejoindra.

Allez en haut à gauche, détruisez le gros tuyau doré pour éteindre les flammes, puis utilisez le grappin pour monter. Allez réparer l'échelle en bas à gauche, et détruisez ensuite la grille dorée en haut à droite. Entrez dans le conduit avec Robin. Descendez vers le bas pour activer un mécanisme et coupez l'énergie électrique. Cyborg pourra grimper le tuyau aimanté. Lorsqu'il sera monté, débarrassez-vous des trois hommes venus vous tuer. Éliminez ensuite 2 nouveaux venus et montez dans l'ascenseur.

Vous prenez ensuite le contrôle de Batman et de Green Lantern. Dans l'ascenseur, utilisez le grappin pour être à l'abri des tirs du pistolet de l'homme du Joker. Descendez ensuite l'éliminer. Allez sur la droite, l'eau est électrifiée. Détruisez donc la caisse bleue, utilisez le grappin, détruisez la caisse, prenez la carte magnétique et allez la mettre dans la machine magnétique sur le haut. Récupérez la tenue électrifiée de Batman et éliminez les deux hommes du Joker. Allez dans l'eau et prenez l'électricité dans la machine bleue, en haut à droite. L'électricité sera coupée ce qui permettra à Green Lantern de vous rejoindre. Allez à droite, vous verrez que le chemin est bloqué par un gouffre. Utilisez le vol de Lantern pour traverser. De l'autre côté, le robot Joker fera de nouveau des siennes. Détruisez les araignées argentées. Détruisez ensuite le pilier argenté sur la gauche, en visant le pilier avec Carré, en attendant 3 secondes et en relâchant. Le pilier se détruira et Batman pourra passer. Allez ensuite tout à droite et versez avec Batman votre électricité dans la machine bleue.

Une caisse verte tombera. Avec Green Lantern, maintenez Rond appuyé devant elle, pour la transformer en une plume qui ira chatouiller le Joker. Un morceau de plafond tombera, utilisez-le pour grimper. Allez ensuite à gauche, détruisez les hommes de Luthor et abaissez les leviers. Les piliers électriques deviendront vert, utilisez-les avec Green Lantern pour les transformer en canon. Baissez le levier, le mur gris sera détruit. Détruisez ensuite le mur vert. Revenez sur la droite et utilisez le grappin pour faire tomber un truc du plafond. Réparez le ventilateur et utilisez-le pour grimper en haut. La main du Joker surgira, éliminez les hommes qui en sortent. Allez ensuite tout à droite et détruisez la statue argentée avec Green Lantern. Détruisez ensuite la statue verte et électrocutez le Joker.

Transformez ensuite les machins électriques en escalier pour sauver le civil suspendu au lustre. Il vous débloquera le chemin. Éliminez les 2 hommes et montez dans l'ascenseur. Vous arrivez tout en haut, où il vous faut livrer votre dernier combat contre le robot Joker. Évitez les rayons lasers de ce dernier puis lorsqu'ils stopperont, détruisez les yeux du robot avec les Batarangs. Le Joker se cognera la tête contre le sol et en crachera une dent verte. Modifiez-la avec Green Lantern pour en faire du poivre.

Mettez-le dans la bouche du Joker pour qu'il éternue. Vous en êtes débarrassé...pendant quelques secondes ! Sa main viendra s'agripper à un pilier. Détruisez les hommes de mains et allez modifier le pilier vert avec Green Lantern. L'objet obtenu électrocutera le Joker. Tuez les hommes venus en renforts, avant que la tête du Joker ne revienne. Évitez ses rayons lasers et, une nouvelle fois, lancez des Batarangs dans les deux yeux du Joker lorsque les rayons stopperont. Il viendra de nouveau se cogner la tête contre le sol et recrachera une dent verte. Modifiez-la avec Green Lantern pour en faire un poing américain. Le Joker tombera à la renverse mais sa main droite viendra s'agripper à un pilier, argenté cette fois. Pas d'hommes de mains cette fois, détruisez donc le pilier avec Lantern. Le robot est vaincu, Cyborg et Robin arrive. Trop tard, ils ont loupés la fête ! Dans la cinématique, Flash arrive en renfort.

Niveau 14/La dernière bataille

L'heure de la dernière bataille a sonnée ! Le Joker vaincu, il reste encore Lex Luthor à bord de son robot. Par contre, il faudra expliquer d'où il sort vu que dans la cinématique, on re(re-re-re ?)voit le robot Joker... Mais cette fois, toute la Ligue est liée contre lui. Bref, le cockpit du robot est doré. Attendez qu'il ait fini de vous lancer ses rayons verts, puis utilisez Superman ou Cyborg afin de détruire le cockpit à l'aide des rayons lasers. Il est ensuite argenté. Prenez Green Lantern, attendez qu'il ait fini de lancer ses rayons, visez le cockpit avec Carré, attendez trois secondes et relâchez ! Ensuite, son cockpit est à nouveau doré et ensuite, il est encore argenté, détruisez-les en répétant l'opération marqué plus haut. Son cockpit est maintenant noir. Ne cherchez pas, aucun personnage ne peut le détruire. Il va falloir utiliser les morceaux Green Lantern. Dirigez-vous vers le haut, il y a une tête de Joker. Détruisez les dents argentées, vous verrez un petit objet vert. Utilisez Rond avec Green Lantern pour le transformer. Il vous en manque deux. Allez tout en haut à droite, faites attention au rayon bleu qui traverse le niveau, et tirez les deux poignées orange avec deux personnages forts (Green Lantern, Superman, Cyborg ou Wonder Woman). Ensuite, utilisez les rayons lasers de Cyborg ou de Superman pour découper le mur rouge et pouvoir se saisir de l'objet vert avec Green Lantern. Plus qu'un...Allez en haut à gauche, utilisez le grappin avec Batman et Robin. Grimpez à la paroi aimantée avec Cyborg puis abaissez le levier. Redescendez, détruisez le mur rouge avec Cyborg ou Superman, puis récupérez le dernier objet vert. Le tout forme un marteau et une enclume. Revenez en bas pour les activer avec Green Lantern. Cela aura pour don de faire chuter le robot Lex Luthor et lui casser un de ses bras. Allez réparer les bras cassés en faisant attention aux tirs, puis utilisez le Déconstructeur que vous venez de réparer pour détruire le cockpit. Finissez-en en utilisant le grappin de Batman ou de Robin pour arracher Lex du robot. L'intrigue principale est donc terminée.

Mode Ligue des Justiciers

Lorsque la trame principale sera terminée, le mode " Ligue des Justiciers " sera débloqué. Il permet d'incarner plusieurs héros en affrontant une vague d'ennemi. Pour y accéder, partez sur la gauche une fois dans la Batcave, puis remontez sur le haut. Activez un panneau sur la plateforme pour faire surgir le Batcoptère pour pouvoir lancer les missions.

Chaque mission vous permet également de débloquer un personnage si vous réussissez à obtenir le Rang Or.

Jeu Libre

Niveau 1/Théâtre de Gotham

Commencez par aller tout en haut à gauche. Détruisez l'orque rouge et noire pour obtenir une note de musique.

Dedans, il y a la voix de Bane.

Ensuite, détruisez toutes les tables. Quatre d'entre elles sont argentées : détruisez-les avec des bombes, comme par exemple les missiles de Batman Super Combinaison. Vous obtiendrez la brique rouge multiplicateur de pièces x4, qui apparaîtra sur le Batbateau.

Débarrassez-vous ensuite des 10 hommes présents, allez en haut à droite, détruisez le piano, réparez les escaliers et grimpez. Éliminez ensuite les 5 hommes présents. Puis éliminez Harley Quinn et accédez aux sous-sols du théâtre. Dirigez-vous en bas à gauche, et utilisez Green Lantern pour transformer les pièces vertes en une guitare, ce qui vous donnera accès à une nouvelle pièce. Débarrassez-vous des hommes de l'Homme-Mystère, puis allez sur la gauche. Utilisez Poison Ivy, pour repousser les plantes. Avec Green Lantern, transformez le lutin vert en un levier, abaissez-le, puis récupérez le jeton du Pingouin.

Revenez ensuite dans la pièce principale. Allez en haut à droite, et tirez trois Batarang dans les cibles entourant le panneau. Ensuite, jouer des divers instruments en fonction de la couleur de la note de musique apparaissant au tableau. Le tableau explosera, entrez dans le conduit avec Robin. Détruisez la grosse caisse pour réparer l'échelle et permettre à votre compagnon de vous rejoindre. Allez sur la droite et activez les mécanismes. Remontez par l'échelle et allez à droite. Vous rencontrerez une grille avec une poignée orange. Détruisez cette dernière avec Superman. Entrez donc dans le renforcement, et allez sur la droite pour détruire les caisses. Dans l'une d'elle, vous obtiendrez le Sphinx.

Revenez sur vos pas, et continuez sur la droite. Éliminez les 5 hommes du Sphinx. Allez sur la droite pour détruire un mur rouge avec Superman. Dans ce mur, récupérez le personnage d'Harley Quinn.

Prenez Batman dans sa combinaison détectrice, devenez invisible (Rond) et passez la caméra de surveillance. Redevenez visible après avoir franchi la ligne verte. Allez dans le renforcement, activez le levier pour permettre à votre camarade de vous rejoindre. Allez ensuite sur la droite et sautez pour agripper les leviers. La porte s'ouvrira, allez sur le haut pour continuer. Dans cette salle, il y a trois boîtes et il faut trouver le Sphinx. Approchez-vous d'une boîte et, avec Superman, enclenchez la vision X pour tenter de repérer le Sphinx. Une fois que vous l'avez repéré 3 fois, il viendra vous affronter. Éliminez-le, lui et ses hommes de mains, et récupérez la carte magnétique. Allez la mettre dans le fond. Utilisez le levier pour emprunter l'ascenseur. Dans cette nouvelle pièce, commencez par aller geler l'eau en haut à droite avec Superman. Grimpez ensuite l'eau, allez à droite et détruisez le pot de fleur. À l'intérieur, il y a le Minikits qui permet d'obtenir un homme de main du Sphinx.

Redescendez. À gauche de l'eau, il y a une porte. Utilisez le Déconstructeur de Lex Luthor pour briser la porte. Avec Robin, faufilez-vous dans le conduit. Récupérez le Minikits de Bruce Wayne et reprenez le conduit.

Tout a été trouvé dans ce niveau, vous pouvez faire " Start " puis quitter le niveau tout sera sauvegardé.

Niveau 2/La fuite du Joker

Dès que vous commencez, allez sur le haut. Détruisez la barre dorée avec Superman, et activez le levier. Un Minikits apparaîtra au bas des marches, allez le récupérer. Il s'agit de Killer Moth.

Allez ensuite à droite. Prenez le contrôle de Batman dans sa tenue Super Combinaison et détruisez la grille bloquant l'accès à la paroi aimantée. Prenez ensuite Robin dans sa combinaison aimantée et grimpez la paroi. Après avoir franchi la 1ère paroi, allez sur la gauche et détruisez les deux gargouilles. Utilisez ensuite le grappin de Batman pour faire tomber les morceaux de la 2ème paroi aimantée. Réparez cette dernière et grimpez-la. En haut, allez sur la droite pour détruire la gargouille. Lancez aussi un Batarang dans la cible dans le fond, et sautez sur la barre. Revenez sur la gauche, utilisez le grappin pour avancer. Ensuite, avancez sur la gauche, détruisez la gargouille. Traversez le pont visible en face et détruisez la 5ème gargouille. Revenez sur vos pas, réparez le volant obtenu en brisant la 4ème gargouille, et tournez-le. Grimpez la paroi. En haut, détruisez la gargouille. Partez ensuite vers la droite, détruisez une autre gargouille, utilisez les barres pour traverser et détruisez les deux dernières gargouilles en allant sur la droite. Vous récupérerez la brique rouge aimant à pièces.

Réparez ensuite l'installation électrique pour que le pont devienne une paroi aimantée, grimpez-la. En haut, utilisez Batman Super Combinaison pour détruire la grosse gargouille argentée. Réparez et activez le mécanisme. Détruisez aussi la grille argentée en haut à gauche, et traversez la paroi avec Robin. En plein milieu,

descendez sur la surface marron non aimanté (et pas en Lego). Allez ensuite vers le bas et détruisez la statue dorée et récupérez Bane.

De l'autre côté, détruisez la grosse gargouille argentée avec Batman Super Combinaison, et récupérez Robin en Tenue Classique (Dick Grayson).

Prenez aussi la caisse Robin, redescendez tout en bas, devant l'hélico. Éliminez les hommes du Joker. Remontez ensuite tout en haut, prenez la deuxième caisse Robin et allez dans l'ascenseur. Posez la caisse, baissez le levier et reprenez la caisse avant qu'elle ne disparaisse. En bas, allez poser la caisse devant l'hélico, bastonnez-vous avec les hommes du Joker et reprenez l'ascenseur. En haut, détruisez la poignée orange et montez à l'échelle. Détruisez les tuyaux argentés, prenez la caisse, et descendez pour prendre l'ascenseur. Allez mettre la caisse devant l'hélicoptère. Éliminez les gardes du Joker et réparez l'hélicoptère.

Approchez-vous du bateau du Joker, et allez ensuite sur la gauche. À côté du petit truc rouge, il y a des ballons Joker. Détruisez-les ! Allez ensuite sur la gauche, vous verrez un panneau publicitaire doré. Détruisez-le avec Superman. Vous récupérerez la note de musique du Capitaine Boomerang.

Allez ensuite en bas à droite. En remontant un peu sur la gauche, vous verrez un deuxième paquet de ballon Joker, que vous devrez détruire. Remontez un peu, et détruisez la voiture avec Batman Super Combinaison. Réparez ensuite l'attraction souvent visible dans une fête foraine qui consiste à frapper un truc avec un marteau. Donc devant cette attraction, appuyez sur Rond. Le mur en face se détruira, éliminez les trois hommes qui en sortent et allez-y. Grimpez la paroi métallique avec Robin dans sa tenue aimantée. En haut, détruisez les ballons sur la droite. Montez la 2ème paroi et allez tout à gauche, descendez ensuite par l'échelle. Détruisez la grille dorée avec Superman, sur la droite. Allez ensuite sur la droite pour tomber dans un trou et récupérer un Minikits, il s'agit d'un homme de main du Joker.

Descendez en bas (en volant de préférence) en évitant les deux trucs qui tournent. Remontez en montant la paroi aimantée, en haut à droite. Allez tout à gauche pour détruire le 4ème ballon. Ensuite, Avec Superman, volez pour atteindre un endroit sur la gauche, avec des pièces bleues. Détruisez le dernier ballon présent ici, et descendez pour prendre le Minikits : il s'agit de Tim Drake.

Niveau 3/Domaine Arkham

Dirigez-vous tout de suite vers le haut. Détruisez la grille dorée avec Superman. Les cases seront électrifiées, utilisez Superman pour voler par-dessus et atteindre l'autre côté. Utilisez ensuite Robin pour passer à travers le conduit bleu. De l'autre côté, réutilisez de nouveau Superman pour voler par-dessus les cases électriques. Récupérez la brique rouge : construction rapide.

Abaissez le levier pour couper l'énergie électrique. Revenez vers le bas, passez à travers le conduit avec Robin. Revenez ensuite vers le bas, partez sur la droite pour revenir à l'endroit initial. Détruisez la caisse violette pour construire un arrosage automatique. Allez en bas, et à droite dès que vous le pourrez. Avec Batman Super Combinaison, détruisez, à l'aide d'une bombe, le gros truc argenté. Ensuite, faites tourner le volant pour activer l'arrosage. Allez ensuite en haut, puis à droite. Détruisez la plante rouge, et continuez sur la droite. Redescendez ensuite vers le bas pour combattre des hommes-plantes. Allez ensuite vers le bas. Détruisez le gros truc argenté sur la droite. Allez ensuite sur la gauche. Prenez Robin dans sa tenue antiradiation. Passez l'acide, allez en bas et prenez de l'eau en sautant dans la flaque sur la gauche. Utilisez ensuite Rond pour utiliser l'eau pour faire disparaître les flaques d'acides. Détruisez ensuite le cube violet pour construire l'arrosage automatique. Revenez ensuite sur le haut, puis sur la droite, pour activer l'arrosage automatique avec le gros truc argenté que vous avez normalement détruit. Continuez vers le bas, éliminez les hommes-plantes qui vous attaqueront à un moment, puis continuez sur la droite. Lorsque vous le pouvez, allez vers le bas, puis sur la droite. Détruisez le gros truc argenté avec Batman Super Combinaison. Le Minikits apparaît...un peu loin ! Revenez sur la gauche, allez en haut dès que vous le pouvez, encore sur la gauche, puis vers le haut, à droite, en haut dès que vous le pouvez, tout de suite à gauche et enfin, en bas pour pouvoir récupérer Poison Ivy.

Refaites ensuite le chemin inverse : haut, droite, bas quand vous le pouvez, gauche, bas, droite, bas quand vous le pouvez et enfin droite.

Activez donc l'arrosage automatique. Allez à gauche, remontez tout de suite, et allez à droite. Détruisez la plante dans le fond, puis allez vers le bas. Il y a un tapis de course rouge/jaune. Utilisez Flash, montez-dessus. Maintenez Ronde

appuyé jusqu'à ce que les trois boutons verts clignotent. Vous verrez le clip audio s'enfuir (si si, c'est possible). Rattrapez-le avec Flash et récupérez-le, il s'agit du clip audio de Gueule d'Argile.

Revenez ensuite vers le haut, allez un peu sur la gauche, puis vers le haut. Ensuite, prenez à gauche, et encore sur le haut. Utilisez Lex Luthor, et son Déconstructeur, afin de détruire le mur noir et récupérez le jeton d'un Interné d'Arkham.

Revenez vers le bas, partez sur la droite. Détruisez la poignée orange avec Superman. Allez sur le haut, puis tournez à gauche avant les flaques d'acides. Éliminez les hommes-plantes, et allez vers le haut. Détruisez le portail argenté avec Batman Super Combinaison. Détruisez ensuite la moto pour récupérer le jeton de Catwoman.

Allez ensuite vers le haut, vous devez combattre Ivy et Catwoman. Détruisez les hommes-plantes, puis les deux grosses fleurs rouges. Pensez à réparer l'arrosage automatique et la poignée orange qui sont dans les plantes. Ensuite, avec Superman, allez détruire la poignée orange en haut à droite. Construisez la tondeuse électrique. Allez activer le volant qu'elle vient de libérer, afin de pouvoir vaincre Ivy. Ensuite, débarrassez-vous de Catwoman. Prenez la clé et allez la mettre dans la serrure à droite. Tournez la clé pour abaisser la grille. Vous pouvez continuer. Commencez ensuite par éliminer les hommes de Pile-ou-Face présent. Ensuite, détruisez les boîtes oranges et violettes situées au début et à la fin de la zone. Tout à droite, réparez la poignée orange, et poussez-la avec Superman. Allez ensuite à gauche et faites de même. Ensuite, allez sur la droite jusqu'à trouver un pilier bas et rond. Grimpez-dessus, et sautez sur le pilier au-dessus grâce au double-saut de Robin, puis passez sur le pilier de droite. Là, utilisez le grappin. Tuez l'homme de main de Pile-ou-Face et partez à droite en utilisant les capacités acrobates de Robin. Récupérez le jeton de l'homme de main de Pile-ou-Face puis revenez à gauche.

Une fois sur le balcon central partez à gauche pour détruire un nouvel homme de main. Redescendez et réparez la poignée orange, et détruisez-la avec Superman. Le 4X4 de Pile-ou-Face étant détruit, vous pouvez continuer d'avancer sur la droite. Avec Superman, geler l'eau et escaladez-la. En haut, allez sur la gauche. Avec Superman, faites fondre la glace avec les rayons lasers pour récupérer Killer Frost.

Niveau 4/L'Asile d'Arkham

Pour commencer, allez sur la droite. Éteignez les flammes avec Superman. Dirigez-vous ensuite vers la droite. Prenez ensuite un personnage pouvant aller sous l'eau (Aquaman). Si vous ne l'avez pas, prenez Robin avec sa tenue antiradiation. En bas, détruisez la poignée orange avec la super-force de Killer Croc ou d'Aquaman, pour pouvoir récupérer le jeton du Chapelier Fou.

Reprenez ensuite le contrôle de votre camarade normalement resté sur terre. Prenez le contrôle de Robin dans sa tenue normale. Montez les escaliers et entrez dans le conduit bleu. Allez tout à droite pour récupérer le jeton d'un patient de l'asile d'Arkham.

Revenez sur la gauche et reprenez le conduit. Prenez ensuite le contrôle de Batman dans sa tenue électrifiée. Traversez le tuyau électrique. De l'autre côté, aspirez l'électricité grâce à la machine bleue. Allez ensuite à droite, et avec Superman, détruisez les fils de 4 couleurs avec la vision laser. Reprenez le contrôle de votre compagnon (Robin tenue antiradiation). Ce dernier est normalement resté dans l'eau. Si ce n'est pas le cas, retournez-y et allez à droite. Réparez les plaques marron et grises que vous trouverez dans l'eau, jusqu'à ce que vous ne puissiez passer à cause de Killer Croc qui nage... Revenez un peu sur la gauche pour détruire les trois fils qui montent dans l'eau. Activez ensuite le mécanisme.

Reprenez donc le contrôle de votre compagnon (Batman tenue électrifiée) et sautez sur les plaques construites par Robin pour atteindre la barre électrifiée. Agrippez-vous-y et sautez de l'autre côté. Détruisez la grosse plaque argentée collée au mur avec Green Lantern ou Batman Super Combinaison. Sautez à l'endroit où il y avait la plaque, et partez sur la gauche pour prendre le jeton de l'Épouvantail.

Revenez ensuite sur vos pas, et allez charger votre électricité dans la machine bleue sur la droite. Faites apparaître un poulet afin de divertir Croc et permettre le passage à votre compagnon resté sous l'eau. Prenez d'ailleurs son contrôle. Allez dans la salle de Croc. Détruisez en 4 coups l'orque, réparez le levier, activez-le pour permettre à votre compagnon de vous rejoindre.

Allez tourner les deux volants dans le fond, et avancez. Dans cette nouvelle pièce, allez glacer l'eau avec Superman. À l'étage, faites fondre la glace devant l'échelle et grimpez. Dans la salle où vous devez affronter Mister Freeze, allez sur la gauche et, avec Superman, faites fondre la glace. Tournez le volant. Répétez l'opération pour le côté droit. Mister Freeze

tombera, et vous pourrez l'affronter. Vu qu'il ne peut pas vous geler si vous êtes Superman, battez-le avec ce dernier. Une fois vaincu, geler l'eau au milieu de la pièce et montez. Allez ensuite sur la gauche. Tirez la poignée orange. Volez ensuite avec Superman et collez-vous aux flèches rouges pour pouvoir récupérer le jeton de Mister Zsasz.

Allez ensuite vers le bas, et baissez le levier. Redescendez en bas pour glacer les fontaines d'eau qui viennent d'apparaître. Remontez ensuite et traversez ces fontaines d'eau pour pouvoir atteindre l'autre côté. Partez ensuite vers le haut, baissez le levier et prenez l'ascenseur. Vous pouvez affronter le Chapelier Fou. Battez tous ces hommes. Allez ensuite vers la gauche. Avec Robin dans sa tenue basique, passez dans le conduit bleu. De l'autre côté, détruisez la caisse grise et récupérez la brique rouge multiplicateur de pièce x6.

Reprenez le conduit. Allez ensuite encore plus à gauche. Avec Superman, utilisez la vision X pour voir à travers le mur gris. Avec l'autre personnage, réparez le volant et tournez-le une fois. Le Chapelier sera électrocuté, et vaincu. Prenez ensuite un personnage pouvant être furtif, comme Deathstroke. Allez tout à droite. Avant de monter les marches, devenez invisible. Suivez les pièces. Lorsque le chemin s'arrête, redevenez visible et, toujours avec Deathstroke, piratez le système d'accès. Avec votre compagnon, activez ensuite les leviers pour pouvoir continuer. Dans cette nouvelle pièce, toujours avec Deathstroke, devenez invisible et passez les 1ères dalles électrifiées. Prenez le contrôle de Robin en tenue aimantée. Grimpez la paroi aimantée et activez le mécanisme. Redescendez et continuez sur la droite. Redevenez invisible avec Deathstroke, et dirigez-vous vers la grille dorée, en plein milieu des grilles électrifiées, sur le haut. Avec Superman, détruisez la grille et entrez dans la cellule. Détruisez la statue de glace et récupérez le jeton de Mister Freeze.

Redevenez furtif, passez les dalles électrifiées et allez tout à droite. Utilisez Green Lantern pour modifier le tuyau vert. Activez le levier. La grille de gauche s'ouvrira, entrez dans la cellule. Vous avez sans doute identifié son possesseur...Allez dans le fond pour résoudre un petit puzzle. Il faut en fait réaliser le point d'interrogation du Sphinx. Une fois cela finit, récupérez la note de musique du Général Zod.

Niveau 5/Ace Chemicals

Commencez par aller en bas. Avec Superman, détruisez le gros cercle doré, et utilisez le vent pour atteindre l'endroit surélevé. Ensuite, utilisez Poison Ivy pour faire retirer les plantes et débloquez le jeton Clark Kent.

Revenez en bas, puis détruisez la caisse jaune/noire en en haut à droite pour construire de quoi revenir en haut. Allez ensuite à droite. Grimpez les escaliers. Utilisez le grappin de Batman, puis Robin et sa tenue antiradiation pour aller sous l'eau. Activez le levier, et rejoignez la surface pour aller sur la droite. Allez désactiver la 1ère cuve d'acide. Revenez ensuite en bas pour éliminer les hommes du Joker. Récupérez ensuite la carte magnétique, allez l'insérer, et continuer sur la droite. Descendez ensuite, éliminez les hommes du Joker, et partez sur la droite. Allez ensuite sur le haut. Éteignez les flammes avec Superman (Rond), puis avec Batman tenue électrifiée, grimpez l'échelle. Puis prenez l'électricité grâce à la machine bleue. Ensuite prenez vers le bas, et suivez les pièces. Déposez l'électricité dans la machine bleue, puis désactivez la deuxième cuve d'acide. Tuez ensuite les hommes du Joker et récupérez la carte magnétique que vous allez devoir mettre en haut à droite. Prenez ensuite Robin dans sa tenue antiradiation et plongez dans l'eau. Allez tout à droite et tournez le levier. Prenez ensuite Superman, et détruisez le petit cercle doré, pour récupérer le clip audio d'Harley Quinn.

Allez ensuite à droite et éliminez les hommes de mains du Joker. Prenez ensuite Robin, avec sa tenue aimantée, pour pouvoir grimper sur la paroi aimantée en haut à droite. Allez ensuite à gauche et réparez le grappin pour votre compagnon. À vous deux, allez abaisser les leviers du fond. Utilisez le ventilateur pour monter. Désactivez ensuite la 3ème cuve. Débarrassez-vous des hommes de mains du Joker, et continuez votre progression. Descendez en bas pour désactiver l'avant-dernière cuve, puis tuez les hommes du Joker.

Ensuite, reprenez la tenue antiradiation de Robin. Sautez dans les flaques jaunes, vertes et violettes et mettez le liquide dans le trou correspondant, avec . Ensuite, avec Batman tenue électrifiée, allez dans l'eau et, à droite, grimpez le tuyau et montez de l'autre côté. Ensuite, allez en haut à droite avec la tenue antiradiation de Robin pour récupérer le jeton d'un homme de main de Freeze.

Revenez en haut à gauche, et prenez le contrôle de Batman avec sa tenue électrifiée. Prenez l'électricité de la machine bleue, en lançant d'abord un Batarang dans la cible. Votre compagnon pourra vous rejoindre. Puis détruisez la cargaison de caisses bleues au milieu et utilisez le grappin de Batman. Avec l'autre joueur, montez désactiver la dernière pompe.

Éliminez les hommes de mains. Ensuite, avec Aquaman ou la tenue antiradiation de Robin, mettez de l'eau sur les 4 plaques d'acides, afin qu'elles disparaissent. Cela vous donnera Black Mask.

Avec Batman tenue électrifiée, allez mettre l'électricité dans la machine en haut à droite. Ensuite, avec Robin en tenue basique, utilisez les barres d'acrobates pour atteindre l'autre côté. Détruisez les hommes de mains, puis réparez le système d'accès. Piratez-le ! Votre coéquipier pourra passer. Prenez ensuite Batman Super Combinaison et détruisez la porte argentée. Détruisez ensuite la poignée orange et continuez. Passez à droite et sautez par-dessus la crevasse. Éliminez l'homme de main. Tout à droite, détruisez la poignée orange, puis avec Robin, escaladez les murs bleus et blancs. Débarrassez-vous des hommes de mains sur la gauche, puis revenez sur la droite pour construire le grappin. Puis revenez sur la gauche et détruisez le pilier argenté. Montez-dessus pour traverser. Allez ensuite vers le bas, puis sur la droite et remontez. Avec Superman, allez éteindre les flammes en haut à gauche. Puis réparez le levier, activez-le et grimpez à l'échelle. Avec Superman, traversez les jets d'acides, puis réparez le bouton rouge. Marchez-dessus pour stopper l'acide. Puis avec votre partenaire, allez activer les mécanismes. Sautez sur la caisse. Dans cette nouvelle pièce, allez à droite. Utilisez Green Lantern pour modifier le tuyau vert en un levier. Activez-le pour faire sortir un ventilateur. Utilisez-le pour monter en haut et atteindre Vicky Vale.

À l'étage, activez la vision X de Superman pour voir à travers le mur gris, sur la droite. Avec l'autre personnage, tournez une fois chacun des volants. Puis redescendez pour tourner les deux volants. Éliminez les deux hommes de mains puis allez sur la droite. Là, allez à droite avant d'être bloqué par des flammes. Éteignez-les avec Superman, ensuite réparez le mécanisme et enclenchez-le. Un mur rouge apparaîtra. Volez avec Superman, allez à gauche, collez-vous aux flèches rouges pour rejoindre l'étage puis allez découper le mur rouge. Détruisez ensuite le rond gris qui dépasse. Redescendez pour geler l'eau, et escaladez-la. Allez ensuite détruire la caisse argentée à droite et récupérez la carte magnétique. Allez l'insérer dans la machine fait exprès en bas, sur la droite. Traversez ensuite le pont et éliminez les gardes. Enclenchez les mécanismes, gelez l'eau et grimpez. Suivez les pièces, jusqu'à arriver devant un ascenseur. Détruisez la grille argentée, récupérez la brique rouge (multiplicateur x2) et marchez sur les boutons rouges.

Sur le toit, débarrassez-vous des hommes du Joker. Dirigez-vous ensuite vers le bas pour baisser un levier et détruire une caisse argentée. Vous débloquentez Capitaine Cold.

Niveau 6/Chasse en poids lourds

Avec la Batmobile, visez le truc argenté avec Rond puis relâchez. Prenez ensuite la moto de Robin. Visez le rond jaune avec Carré. Reprenez la Batmobile et détruisez les Lexbot avec Carré. Reprenez la moto de Robin et enlevez les ronds jaunes avec Carré. Reprenez la Batmobile et éliminez les derniers Lexbot. Évitez les bombes et attrapez le Minikits qui tombera du camion à un moment. Il s'agit de l'homme balèze du Joker.

À l'intérieur du camion, détruisez les Lexbot sur la droite. Puis revenez sur la gauche, prenez le contrôle de Robin dans sa tenue aimantée. En haut, détruisez la caisse dorée avec Superman et récupérez le jeton de Pile-ou-face.

Allez ensuite à gauche. Avec Batman tenue détectrice, devenez invisible et allez abaisser le levier. Redevenez visible et grimpez l'échelle. Sur le toit du camion, allez à gauche détruire l'antenne rouge et jaune. Réparez ensuite le tapis de course et, avec Flash, maintenez sur le tapis jusqu'à ce que les trois points soient verts. Allez ensuite à gauche et sautez dans le trou.

Dans la calle, détruisez les caisses. Dans l'une d'elles, il y a le clip audio de Silence.

Puis utilisez le grappin pour remonter.

Allez ensuite à droite, détruisez les Lexbot et continuez encore à droite. Lorsque vous ne pourrez plus passer, utilisez la paroi aimantée en bas avec Robin pour atteindre l'autre côté. Détruisez l'antenne, réparez le bouton rouge et marchez-dessus pour stopper l'énergie électrique. Prenez ensuite Batman dans sa tenue détectrice, devenez invisible, et tirez le grappin à droite. Avec Robin et sa tenue aimantée, traversez la paroi aimantée sur le haut. De l'autre côté, marchez sur le bouton rouge pour permettre le passage à votre compagnon. Allez détruire le mur rouge sur la gauche avec Superman. Entrez ensuite dans le mur. Dans cette nouvelle salle, éliminez les 4 hommes de la sécurité puis allez mettre la carte magnétique dans la machine, en haut à droite. Avec Superman, utilisez le rayon laser pour frapper le prisme, qui déviara le rayon pour aller détruire le mur doré. Avec votre compagnon, allez tourner le volant sur la gauche en maintenant Rond. Reprenez Superman et refrappez le prisme avec la vision laser, qui viendra détruire le mur doré de gauche cette fois. Allez ensuite récupérez le jeton de Katanna.

Revenez sur le bas et utilisez le grappin pour remonter. Allez ensuite à droite, vous serez bloqué par un objet rond et électrique. Détruisez les cibles avec les Batarangs. Allez à droite, et lancez deux Batarangs sur les roues dentées. Allez ensuite à droite, descendez, et mettez un Batarang dans la cible de droite. Réparez les boutons rouges et marchez dessus. Allez ensuite activer le levier à gauche, puis remontez en utilisant le grappin. Traversez ensuite le pont, allez à droite et tombez du camion sur la droite pour pouvoir récupérer un Lexbot.

Remontez ensuite, et descendez vers le bas. Allez à gauche, détruisez la cible en lançant un Batarang. Activez la vision X de Superman, et avec l'autre personnage, tournez le volant 3 fois. Entrez ensuite dans le camion. Détruisez ensuite la caisse, réparez et activez le mécanisme. Continuez sur la gauche. Vous êtes dans la dernière salle, celle où il y a Lex Luthor et le Joker. Détruisez le Lexbot. Quand la boîte explosera, détruisez la sphère bleue sur la droite. Ensuite, détruisez la plaque dorée avec Superman, et utilisez Robin pour entrer dans le conduit. De l'autre côté, marchez sur le bouton rouge au milieu. Ensuite, avec votre partenaire, marchez sur les deux boutons rouges, à gauche et à droite. Récupérez la brique rouge " Régénérer coeur ".

Allez ensuite en bas à gauche. Détruisez le Lexbot puis l'araignée métallique. Marchez sur le bouton rouge. Allez ensuite en haut à gauche, baissez le levier et récupérez le dernier jeton, celui de Black Canary.

Niveau 7/La Batcave

Détruisez les 3 hommes de mains du Joker. Allez ensuite en bas à droite, descendez l'échelle. Avec les Batarang, détruisez les 4 petits truc vert qui flottent sur l'eau. Vous récupérez Alfred Pennyworth.

Prenez ensuite Aquaman, et allez sous l'eau. Allez sur la droite. À un moment, vous verrez trois algues, avec une note de musique. Récupérez-là, il s'agit du clip audio de Killer Croc.

Revenez ensuite sur la gauche, et remontez à la surface. Remontez ensuite l'échelle, et allez en haut à gauche. Détruisez le rocher doré avec Superman. Réparez la machine bleue. Avec Batman dans sa tenue électrifiée, allez à droite, traversez le pont électrique et prenez l'électricité dans la machine bleue. Revenez à gauche pour aller mettre l'énergie électrique dans la machine bleue que vous avez construite. Les trois blocs s'ouvriront, récupérez le jeton de Batman dans sa tenue classique dans le bloc du milieu.

Revenez sur la droite, traversez les escaliers autrefois électrifiés. Détruisez la machine rouge la plus à droite. Réparez le système d'accès, piratez-le avec Robin. Traversez ensuite le pont électrifié avec Batman dans sa tenue électrifiée. Allez tout à droite, traversez le pont à droite, et allez tout au bout. Éteignez les flammes avec Superman et détruisez la caisse. Récupérez le jeton de Batgirl.

Reprenez Batman et sa tenue électrifiée, allez sur la gauche, détruisez la caisse la plus à gauche, réparez le mécanisme et activez-le pour couper l'électricité. Prenez ensuite Batman Super Combinaison, détruisez les briques argentées en haut et avancez vers Lex Luthor et le Joker.

En haut, détruisez les briques argentées, puis le mur rouge. Passez dans le mur rouge et utilisez le grappin pour atteindre le niveau supérieur. Allez ensuite à droite, et détruisez le rocher argenté au mur. Allez ensuite à gauche, éteignez les flammes avec Superman, détruisez la grille argentée et entrez dans le conduit avec Robin. Utilisez ensuite les barres pour atteindre l'autre côté. Là, détruisez la caisse, réparez le grappin et utilisez Superman pour détruire le mur doré.

Grimpez ensuite la paroi rocailleuse pour atteindre le niveau au-dessus. Allez sur la gauche, détruisez au passage le mur argenté collé au mur. Continuez ensuite sur la gauche, éteignez les flammes avec Superman. Utilisez le grappin pour grimper, détruisez le petit rocher doré pour pouvoir utiliser le grappin. Ensuite, utilisez de nouveau le grappin pour monter. Détruisez le dernier rocher argenté pour obtenir le jeton de Nightwing.

Juste à gauche, utilisez Green Lantern pour transformer le mur vert en une perceuse. Elle ira percer le mur, et vous pourrez récupérer la brique rouge " détecteur de Minikits ", pratique.

Allez ensuite à gauche, utilisez les barres d'acrobates pour atteindre l'autre côté. Avec un personnage fort, détruisez la poignée orange. Réparez aussi le grappin à droite. Gélez ensuite l'eau qui apparaîtra à gauche avec Superman, et escaladez-la. Allez vers le haut, éliminez les hommes de Luthor, et allez sur la droite. Utilisez Poison Ivy pour retirer les plantes, détruisez la caisse et récupérez le jeton d'un homme de main de Poison Ivy.

Niveau 8/Assaut sur l'ADAV

Commencez par aller tuer les deux hommes dans le fond. Revenez ensuite vers le bas, et utilisez le grappin pour retirer les ronds jaunes. Ensuite, détruisez avec Superman les trucs dorés. Puis allez vers le haut, éliminez les hommes de mains, lancez deux Batarangs sur les cibles, détruisez le mur rouge et entrez à l'intérieur. Dans cette nouvelle salle, détruisez les hommes de mains. Puis allez tout à droite. Avec Green Lantern, transformez le tuyau vert en un levier. Abaissez le levier, détruisez la caisse. Refaite l'opération deux fois. Vous finirez par avoir le clip audio du commissaire Gordon.

Allez ensuite en haut. Avec Green Lantern, détruisez le truc argenté pour pouvoir passer. Récupérez le clip audio de Killer Moth à gauche.

Revenez sur vos pas. Allez tout à gauche, détruisez le truc doré avec Superman, puis avec Batman tenue électrifiée, récupérez l'électricité dans la machine bleue. Montez ensuite sur l'ascenseur. En haut, détruisez les caisses à gauche et à droite, réparez les volants, tournez-les et continuez votre chemin. Dans cette nouvelle salle, affrontez les gardes. Allez ensuite en haut à gauche. Avec Robin, entrez dans le conduit. Allez à gauche, et récupérez le jeton de Vixen.

Revenez sur la droite et repassez à travers le conduit. Allez en bas et avec Batman tenue électrifiée, prenez l'électricité dans la machine bleue. Puis, avec Superman, allez en haut à droite pour couper les fils rouge, jaune, vert et bleu avec la vision laser. Allez ensuite mettre votre électricité dans la machine bleue, puis continuez d'avancer en grimpant à l'échelle. Dans la nouvelle salle, affrontez les Lexbot. Puis dirigez-vous en haut à gauche. Avec Aquaman, remplissez le trou bleu avec l'eau contenue à l'intérieur du Trident de Poséidon. Partez sur la droite pour récupérer le jeton de Shazam.

Prenez ensuite Batman dans sa tenue détectrice. Devenez invisible, et passez la caméra de sécurité à droite. Passez la porte. Allez à droite, bastonnez-vous avec les hommes de Luthor. À un moment, vous arriverez devant le symbole de LexCorp, entouré de cibles. Détruisez-les avec les Batarangs, puis récupérez le jeton du Capitaine Boomerang.

Allez ensuite à droite, le chemin est bloqué par des flaques d'acides. Il y a aussi de la Kryptonite. Prenez donc Poison Ivy pour traverser. Dans la flaque, il y a une caisse, à un moment. Détruisez-la pour obtenir Thalia Al Ghul.

Continuez sur la droite jusqu'à revenir à votre point de départ : passez la porte pour revenir dans la salle principale. Allez en haut à gauche, pour pirater un système d'accès avec Robin. Passez la porte. Allez tout de suite à gauche. Vous verrez que la brique rouge est coincée dans une vitre. Prenez donc Cyborg, et non pas Superman, pour pouvoir détruire les deux volants dorés. Récupérez ensuite la brique rouge invincibilité.

Niveau 9/Attaque sur LexCorp

Commencez par détruire tous les gardes de la sécurité qui viendront vous embêter. Ensuite, vous devrez affronter la réceptionniste. Évitez les tirs qu'elle lancera, puis, lorsqu'elle aura fini, lancez un Batarang sur la cible. Le robot sera électrocuté. Avec Superman, tirez la poignée orange pour arracher le bras du robot. Prenez ensuite le contrôle d'un personnage insensible à la Kryptonite, et évitez la deuxième vague de tir. Puis lancez un 2ème Batarang dans la cible. Avec Superman, allez détruire le deuxième bras. Ensuite, avec Batman, utilisez le grappin pour enlever le rond jaune au milieu du robot. Puis avec Superman, utilisez la vision laser pour détruire le moteur doré. Le robot est vaincu. Allez ensuite vers le haut, et avec Batman Super Combinaison, détruisez le symbole LexCorp.

Avec Superman, utilisez la vision X pour voir à travers le mur. Avec l'autre personnage, allez vers le bas pour construire les deux volants, puis tournez celui de gauche 2 fois et celui de droite 2 fois. Puis allez à droite et abaissez le levier. Allez détruire les hommes de mains, puis prenez les escaliers de droite. En haut des marches, allez à droite et, avec Robin, entrez dans le conduit bleu. Ensuite, détruisez le mur rouge avec Superman et obtenez le jeton de la Chasseresse.

Allez ensuite à gauche. Vous verrez le symbole LexCorp, avec trois cibles. Mettez-y donc 3 Batarang, puis récupérez le clip audio du Chapelier Fou.

Revenez ensuite sur la droite et reprenez le conduit avec Robin. Allez ensuite tout à gauche, pour trouver un système d'accès. Piratez-le avec Robin. Une porte s'ouvrira sur la droite, prenez le jeton de Lois Lane.

Allez ensuite sur la droite, jusqu'à ce que vous rencontriez des briques argentées avec des briques bleues au milieu.

Détruisez les briques argentées avec Batman Super Combinaison. Puis avec Superman, tranchez les fils avec la vision laser. Allez ensuite sur la gauche, détruisez le " H " doré avec Superman, et le " H " argenté avec Batman Super Combinaison. Puis tirez les poignées orange. Montez ensuite dans l'ascenseur. Dans la nouvelle salle, vous pouvez voir une statue noire : détruisez-la avec le Déconstructeur de Lex Luthor. Plus que deux ! Ensuite allez à droite pour traverser le rayon de Kryptonite. Détruisez ensuite le système d'alimentation, juste à droite du rayon de Kryptonite. Puis avec Batman tenue électrifiée, traversez le champ électrique à droite, puis coupez l'énergie dans la machine bleue. Continuez sur la droite. Vous arrivez près des rayons de feu, revenez un peu sur la gauche. Vous avez le canon. En haut à droite, une statue noire, détruisez-la avec Lex Luthor. Il vous en manque plus qu'une ! En haut à gauche, il y a un conduit bleu, entrez-y avec Robin. Allez à gauche, piratez le système d'accès et récupérez le jeton de Lex Luthor à acheter en priorité !

Revenez sur la droite et reprenez le conduit. Ensuite, allez en bas à droite et traversez les flammes avec Superman. Après le 1er jet, détruisez la grille dorée. Puis traversez le 2ème jet de flamme. Tirez la poignée orange, et les flammes seront coupées. Avec Batman dans sa tenue électrifiée, allez mettre l'énergie dans la machine bleue. Tout à droite, il y a une statue noire, détruisez-la avec le Déconstructeur de Lex Luthor. Revenez sur la gauche, là où vous aviez détruit la deuxième statue, afin de récupérer le jeton d'un homme de la Sécurité.

Puis allez sur le haut. Avec Superman, frappez le rond blanc avec la vision laser, et le rond bleu avec le souffle glacial. Reprenez ensuite l'électricité. Réparez le grappin, montez en haut et éliminez les hommes de la sécurité. Allez ensuite à gauche et mettez l'électricité dans la machine bleue. Redescendez ensuite en bas, et allez activer le levier du canon. Le mur en face sera détruit, allez-y ! Dans cette salle, éliminez tous les membres de la sécurité. Ensuite, allez en haut à gauche pour rencontrer des murs bleus et blancs. Grimpez-les avec Robin. Allez à gauche, et abaissez le levier. Une porte s'ouvrira sur la gauche, allez-y ! Dans la nouvelle salle, prenez Batman tenue détectrice et devenez invisible avec Rond. Franchissez toute la pièce avec Batman, puis allez en haut à droite pour activer le levier. Redevenez visible et récupérez la brique rouge.

Puis revenez en bas, dans la salle principale. Allez ensuite en haut à gauche. Avec Superman, utilisez la vision X pour voir à travers le mur. Puis, avec Batman tenue détectrice, piratez le système d'accès. Puis allez ensuite en haut à droite, utilisez la vision X puis avec un personnage fort, tirez la poignée orange. Puis montez les escaliers et allez dans l'autre salle. Dans cette dernière, débarrassez-vous de tous vos ennemis. Ensuite, détruisez 6 immeubles au milieu de la pièce et récupérez le personnage de Superboy.

Niveau 10/Combat aérien de robots

Commencez par détruire les hommes de mains. Ensuite, un hélicoptère viendra vous embêter. Détruisez son cockpit avec la vision laser de Superman. Allez ensuite en haut, détruisez les deux Lexbot et récupérez le jeton de Lady Shiva.

Descendez ensuite sur la droite, et détruisez le cercle doré. Récupérez le clip audio de Man Bat.

Au même endroit, récupérez la brique rouge " grosse tête ".

Allez ensuite sur la droite, détruisez les araignées métalliques. Ensuite, avec Batman Super Combinaison, détruisez le truc argenté et allez en bas. Un autre hélicoptère viendra, avec Batman Super Combinaison visez son cockpit argenté et lancez-lui une bombe. Vous en êtes débarrassé.... Marchez ensuite sur les deux boutons rouge, et brisez la caisse. Récupérez le jeton du balèze LexCorp.

Prenez la tenue électrifiée de Batman, allez en haut et grimpez sur la partie électrifiée du robot Joker. Aspirez l'électricité à l'aide de la machine bleue. Détruisez le Lexbot et récupérez le jeton de Ra's Al Ghul.

Détruisez ensuite la grille dorée de gauche et récupérez le jeton d'Hawkgirl.

Détruisez la grille dorée de droite et récupérez le jeton de Supergirl.

Niveau 11/Le Métro de Gotham

Commencez par aller à droite. Avec Aquaman, utilisez l'eau pour dégager les flaques d'acides. Ensuite, prenez Robin dans sa tenue aimantée et grimpez la paroi et activez le mécanisme. Redescendez pour récupérer le jeton de Man Bat.

Allez ensuite à gauche, détruisez la caisse entre les deux bancs et réparez le volant. Avec la vision X de Superman, regardez à travers le mur. Tournez le volant de gauche 2 fois et le volant de droite une seule fois. Allez ensuite à droite, utilisez le grappin et détruisez la poignée orange. Grimpez ensuite les escaliers. Allez sur les rails et allez tout à droite. Détruisez deux hommes du Joker. Juste après eux, il y aura deux grilles fermées par un cadenas argenté, détruisez ce dernier avec Batman Super Combinaison. Montez ensuite, et détruisez les caisses situés en haut. Réparez le levier, activez-le et détruisez les bidons bleus qui descendent. Récupérez le clip audio de Poison Ivy.

Allez ensuite à droite, jusqu'à ce que le train passe. Dans une mini-cinématique, vous irez dans un renforcement. Dans ce renforcement, utilisez Poison Ivy pour retirer les plantes et pouvoir grimper à l'échelle. Dans la nouvelle pièce, allez à gauche, détruisez l'homme de main, puis détruisez les bidons bleus. Utilisez ensuite le grappin. Allez à droite, détruisez l'homme de main et détruisez aussi les caisses bleues. Utilisez ensuite le levier, puis allez au milieu de la pièce. Avec Robin, allez dans le conduit bleu. Récupérez la brique rouge multiplicateur de pièce x8, et reprenez le conduit.

Revenez ensuite vers le bas pour descendre l'échelle. Allez ensuite à droite. Puis lorsque la trainée de pièces s'estompe, allez vers le fond pour voir le pied du Joker. Éliminez les hommes qui en sortent, puis le pied du Joker partira et reviendra. Avec Superman, détruisez le tuyau doré qu'il a fait apparaître. De l'eau en sortira. Débarrassez-vous ensuite de ses hommes. Le Joker s'en ira et reviendra encore une fois. Détruisez la caisse qu'il laisse tomber, et réparez la poignée orange et détruisez-la ! Puis abaissez le levier et électrocutez le Joker. Tuez ses derniers hommes, puis allez dans l'eau, récupérez au passage le jeton de Killer Croc.

Puis suivez les pièces et entrez dans le train. Allez vers la gauche et utilisez Green Lantern pour transformer le tuyau vert en un poing américain. Suivez les pièces. Dans cette nouvelle partie du métro, enlevez avec Aquaman les trois flaques de boues et récupérez le jeton de Gueule d'Argile.

Revenez ensuite vers le bas. Allez vers la droite, détruisez les hommes à têtes de foreuse, et détruisez la porte argentée du train avec Batman Super Combinaison. Entrez dans le train. Le Joker vous emmènera plus haut. Allez ensuite tout en haut à droite, il y a un mur noir. Détruisez-le avec le Déconstructeur de Lex Luthor. Détruisez le tombeau puis récupérez le jeton d'un homme de main de l'Épouvantail.

Puis revenez sur la gauche, détruisez la grille argentée puis le mur rouge. Entrez dans le mur. Vous arrivez dans la zone finale. Attendez que le Joker est fini ses rayons, puis allez sur la gauche, et utilisez le grappin pour casser l'horloge. Réparez ensuite le ventilateur, et utilisez-le pour atteindre le jeton d'Azrael.

Chapitre 12/Bagarre à l'Hôtel de ville

Au commencement, allez directement sur le haut. Avec Robin, utilisez le double-saut pour atteindre l'immeuble sur la gauche. Là, utilisez Flash et montez sur le tapis de course. Maintenez Rond, jusqu'à ce qu'une mini-cinématique vous montre qu'un rideau métallique s'est levé en bas. Allez-y. Avec un personnage acrobate (vous pouvez garder Flash), utilisez le conduit bleu pour aller de l'autre côté de la grille. Récupérer le jeton de Red Robin et revenez en arrière.

Allez encore sur la gauche, puis sur le haut. Affrontez les gardes. Puis avec Green Lantern, transformez le vase vert en un marteau, qui viendra frapper l'enclume posé à côté. Réparez le levier qui en sort, puis activez-le. Détruisez les deux caisses bleues et, dans celle de gauche, récupérez le jeton d'Hawkman.

Puis revenez en bas et partez sur la droite. Puis allez sur l'herbe et allez en haut. Éliminez les hommes de mains. Ensuite, détruisez la poubelle bleue en lui donnant plusieurs coups. Récupérez le jeton.

Juste à côté d'elle, détruisez la caisse noire avec Luthor.

Débarrassez-vous des hommes de mains. Utilisez ensuite le grappin, puis réparez le mécanisme. Activez-les, et utilisez les barres d'acrobates pour aller en haut. Là, récupérez la brique rouge et redescendez.

Puis revenez sur le bas et sur la gauche, jusqu'à ce que vous arriviez devant un mur rouge. Détruisez-le avec les rayons lasers. Détruisez les tuyaux argentés puis glacez l'eau. Grimpez sur cette dernière. Avec Batman dans sa tenue électrifiée, allez ensuite sur la droite. Sautez sur la plateforme, et grimpez la rampe électrifiée. En haut, approchez-vous de la machine bleue et aspirez l'électricité avec Rond. Prenez ensuite Superman, et détruisez la main dorée de la statue. Puis réparez la poignée orange et, avec Superman, tirez-la. Grimpez ensuite à l'échelle. Allez ensuite sur la gauche, réparez la machine bleue et mettez-y l'électricité accumulée il y a quelques secondes. Allez ensuite tout à

gauche et N'ALLEZ PAS DANS LA PROCHAINE ZONE ! Allez plutôt tout à gauche de la plateforme, et laissez-vous tomber en bas. Si tout se passe bien, vous atterrirez dans un renforcement. Récupérez le clip audio de Ra's Al Ghul.

Après, remontez et accédez à la zone suivante. Là, avec deux personnages forts, tirez les deux poignées orange. Détruisez le mur argentés, et continuez votre chemin. Sur le toit avec le robot, allez en haut à gauche et tirez la poignée. Grimpez à l'échelle. En haut, traversez le ponton en haut à gauche. Après, utilisez le tapis de course avec Flash. Revenez en bas en sautant directement. Allez en bas, sur la droite, vous verrez la caisse qui vient de sortir grâce à Flash. Détruisez-la et récupérez le jeton de Lucius Fox.

Allez ensuite tout en haut à gauche de la zone et détruisez une caisse bleue. Allez ensuite en bas à droite et détruisez deux autres caisses. Puis allez tout à droite et détruisez la quatrième. Allez récupérer au milieu de la zone le jeton de Deadshot.

Chapitre 13/Wayne Industries

Commencez par aller en haut. Détruisez le bureau, réparez et activez le levier. Lancez ensuite (rapidement) des Batarangs dans les trois cibles qui s'ouvrent et se referment. Si vous avez réussi à le faire, vous aurez le jeton de Green Arrow.

Allez ensuite sur la gauche et détruisez les deux piliers dorés avec Superman. Ensuite, continuez sur la gauche. Vous rencontrerez une statue argentée, détruisez-la ! Récupérez la brique rouge expert en saisie.

Continuez ensuite sur la gauche et éliminez les hommes de mains. Avancez sur le haut. Utilisez ensuite le grappin de Batman. Réparez et piratez le système d'accès avec Robin. Puis prenez la tenue aimant de ce dernier et grimpez la paroi aimantée. De l'autre côté, avec Lex Luthor, détruisez la caisse noire. Récupérez le jeton de Diana Prince.

Revenez sur la droite, détruisez la poignée orange avec Superman. Réparez le grappin puis débarrassez-vous des hommes du Joker. Détruisez ensuite les rochers dorés. Grimpez ensuite à l'ide du double saut de Robin. Puis grimpez à l'ide des murs bleus et blancs. En haut, activez la poignée, puis traversez sur la gauche grâce aux barres acrobates. De l'autre côté, allez sur la gauche et tirez la poignée orange. Traversez grâce aux barres. En haut, tuez les hommes de mains et abaissez le levier en haut à gauche. Détruisez ensuite la grille dorée avec Superman et marchez sur les deux boutons rouges pour avancer. Allez ensuite à droite. Détruisez en quatre coups le tuyau jaune. Réparez de quoi utilisez le grappin. Servez-vous de ce dernier pour couper l'énergie électrique. Détruisez la poignée orange. Réparez ensuite le volant, et maintenez Rond jusqu'à ce que la 1ère vague d'acide soit coupée. Rapprochez-vous ensuite le plus possible du deuxième jet et utilisez Superman pour détruire le petit cercle doré visible dans le fond. Puis lancez-y un Batarang. Traversez ensuite et allez tout à droite. Piratez le système d'accès et continuez votre chemin. Tout à droite, détruisez le cadenas argenté avec les missiles de Batman Super Combinaison. Réparez le tapis de course et utilisez-le avec Flash. Récupérez le jeton du Joker (Tropiques)

Revenez sur la gauche, réparez et tournez les deux volants en maintenant Rond. Grimpez ensuite la paroi avec Robin tenue aimantée. En haut, allez sur le bas, puis sur le haut. Traversez la surface vide en suivant les pièces. De l'autre côté, remontez sur le haut. Détruisez la statue argentée en haut à gauche. Réparez une moitié de pièce. Puis allez détruire la statue de droite avec Luthor, et réparez la seconde moitié. Puis activez le levier. La pièce tournera sur elle-même. Les plus connaisseurs auront sans doute deviné le personnage qui se débloque... Bref la pièce tourne du mauvais côté. Affrontez les hommes de Pile-ou-face(Quelle coïncidence !)

Allez de nouveau abaisser le levier.

La pièce retombe du même côté. Rebelote. Baissez une nouvelle fois le levier : la pièce tombera du bon côté cette fois ! Récupérez le jeton personnage de Pile-ou-face en tenue classique (tel qu'il apparaissait dans le 1er jeu).

Revenez ensuite vers le bas, sur la droite, et retraversez de l'autre côté. Là, détruisez la chaudière avec Superman. Puis allez en bas à droite pour baisser le levier. Revenez sur la gauche, utilisez le grappin pour aller en haut. Allez en bas à gauche pour réparer l'échelle, puis revenez en haut à droite. Détruisez la grille dorée et passez à travers le conduit bleu. Affrontez les ennemis puis allez à droite pour aller dans l'ascenseur. Grimpez avec le grappin en haut de l'ascenseur. Détruisez l'homme de main. Allez ensuite en haut à gauche et détruisez la caisse dorée. Récupérez le clip audio de l'Épouvantail.

Prenez ensuite Batman dans sa tenue électrifiée, puis traversez l'eau. Allez en haut et aspirez l'électricité. Ensuite, allez

à droite et traversez le vide avec Superman. De l'autre côté, débarrassez-vous des araignées. Détruisez ensuite le pont avec Green Lantern. Puis allez à droite et avec Batman tenue électrifiée, mettez l'énergie dans la machine bleue. Puis métamorphoser l'objet vert avec Green Lantern. Ensuite, allez sur la gauche et accédez à la zone suivante. Là, allez à gauche, en haut. Tuez l'homme de main et baissez les deux leviers. Ensuite, avec Green Lantern, métamorphosez les objets verts pour les transformer en un canon et un levier. Baissez le levier. Ensuite, il va falloir activer les boutons rouges dans un ordre bien précis. Commencez par celle en haut à gauche. Puis celle en bas à droite. Le prochain est en haut à droite, puis activez le dernier en bas à gauche. Vous récupérez le jeton de Cyborg.

Niveau 14/La dernière bataille

Commencez par aller sur la gauche. Là, détruisez le mur noir avec Lex Luthor. À l'intérieur de la jambe du robot Joker, utilisez le tapis de course avec Flash. Ensuite sortez, car il y aura une mini explosion. Puis re-rentrez et récupérez la brique rouge Super Homme de main.

Ensuite, en sortant, juste à droite, détruisez la caisse argentée. Récupérez le jeton de Wonder Woman.

Allez ensuite tout à droite du niveau. Avec Poison Ivy, retirez les plantes qui sont sur la caisse, puis détruisez cette dernière. Vous récupérez Martian Manhunter.

Un peu plus en bas, détruisez une caisse noire avec Luthor pour débloquer Le Joker.

Revenez un peu vers le haut, vous verrez un Minikits prisonnier d'une grille rose. Utilisez alors le grappin pour faire tomber la grille et avoir Aquaman.

Puis allez sur la gauche, vous verrez la tête du robot Joker. Détruisez ses yeux avec Superman, vous aurez Flash.

Bien, il ne manque plus que le clip audio. Allez en haut à gauche. Tirez un Batarang sur la cible qui se trouve sur la grille rose. Vous aurez le clip de Sinestro.

Les 100%

Vous êtes bloqué ? Vous avez tous finis (ou presque !) mais vous n'arrivez pas à avoir les 100% ? Voici comment procéder :

- Finissez tous les chapitres en mode histoire et en mode libre.
- Ayez les " Vrais Héros " dans tous les niveaux en mode histoire et en mode libre :
- Trouvez tous les Minikits.
- Trouvez toutes les briques rouges.
- Trouvez tous les clips audio.
- Achetez toutes les briques rouges.
- Achetez tous les personnages.
- Achetez et écoutez tous les clips audio.
- Finissez les niveaux du mode Ligue des Justiciers en or.
- Achetez toutes les astuces.
- Débloquez tous les packs de compétences pour customiser votre personnage. Ils s'obtiennent normalement en achetant des personnages et en faisant le mode Ligue des Justiciers.

Liste des personnages par ordre alphabétique et les chapitres où les obtenir

Alfred Pennyworth : Niveau 7

Aquaman : Niveau 14

Azrael : Niveau 11

Balèze LexCorp : Niveau 10

Bane : Niveau 2

Batgirl : Niveau 7

Batman : Niveau 1

Batman combinaison classique : Niveau 7

Batman combinaison détectrice :

Batman combinaison électrifiée :
Batman super combinaison :
Black Canary : Niveau 6
Black Mask : Niveau 5
Brainiac : 5ème niveau, mode " Ligue des Justiciers "
Bruce Wayne : Niveau 1
Capitaine Boomerang : Niveau 8
Capitaine Cold : Niveau 6
Catwoman : Niveau 3
Clark Kent : Niveau 5
Commissaire Gordon : Niveau 8
Cyborg : Niveau 13
Deadshot : Niveau 12
Deathstroke : 2ème niveau, mode " Ligue des Justiciers "
Diana Prince : Niveau 13
Flash : Niveau 14
Général Zod : 3ème niveau, mode " Ligue des Justiciers "
Green Arrow : Niveau 13
Green Lantern : Niveau 13
Gueule d'Argile : Niveau 11
Harley Quinn : Niveau 1
Hawkgirl : Niveau 10
Hawkman : Niveau 12
Homme de main balèze du Joker : Niveau 6
Homme de main de Freeze : Niveau 5
Homme de main de Pile-ou-face : Niveau 3
Homme de main du Joker : Niveau 2
Homme de main du Sphinx : Niveau 1
Homme de main Épouvantail : Niveau 11
Homme de main Poison Ivy : Niveau 7
Interné d'Arkham : Niveau 3
Katanna : Niveau 6
Killer Croc : Niveau 11
Killer Frost : Niveau 3
Killer Moth : Niveau 2
La Chasseresse : Niveau 9
Lady Shiva : Niveau 10
Le Chapelier Fou : Niveau 4
Le Joker : Niveau 14
Le Joker (Tropiques) : Niveau 13
Le Pingouin : Niveau 1
Le Sphinx : Niveau 1
L'Épouvantail : Niveau 4
Lexbot : Niveau 6
Lex Luthor : Niveau 9
Lois Lane : Niveau 9
Lucius Fox : Niveau 12
Man Bat : Niveau 11
Martian Manhunter : Niveau 14
Mister Freeze : Niveau 4
Mister Zsasz : Niveau 4
Nightwing : Niveau 7
Patient de l'Asile : Niveau 4
Pile-ou-face : Niveau 6
Pile-ou-face classique : Niveau 13
Poison Ivy : Niveau 3
Ra's Al Ghul : Niveau 10

Red Hood : Niveau 12
Red Robin : Niveau 12
Robin : Niveau 1
Robin combinaison aimant : Niveau 2
Robin combinaison antigel : Niveau 4
Robin combinaison antiradiations : Niveau 3
Robin combinaison classique : Niveau 2
Sécurité LexCorp : Niveau 9
Shazam : Niveau 8
Silence: 1er niveau, mode " Ligue des Justiciers "
Sinestro : 4ème niveau, mode " Ligue des Justiciers "
Superboy : Niveau 9
Supergirl : Niveau 10
Superman : Niveau 5
Talía Al Ghul : Niveau 8
Tim Drake : Niveau 2
Vicky Vale : Niveau 5
Vixen : Niveau 8
Wonder Woman : Niveau 14

LEGO Harry Potter : Années 5 à 7

© Warner Interactive / TT Games 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 SOLUTION COMPLÈTE

L'Ordre du Phénix

Des Jours Sombres

Vous vous retrouverez dans un jardin d'enfants. Pour commencer, récupérez tous les clous éparpillés et brisez tous les objets que vous trouverez autour de vous : les nombreux buissons, le manège. Le jeu vous indiquera lui-même quels objets vous pouvez briser ou faire léviter.

Sautez sur la balançoire et récupérez encore des clous.

Faites léviter la poignée orange et fixez-la au manège. Utilisez Dudley pour tirer sur la poignée et récupérer les clous qui en jaillissent. Sauter sur le trampoline et sur le jeu de bascule pour récupérer un maximum de clous.

Pour le moment, vous devez ignorer certaines choses telles que les clous tout en haut de la cage à poule et les symboles concernant les animaux domestiques.

Pour sortir du jardin d'enfants, faites léviter les buissons qui obstruent la sortie. Brisez-les et ramassez les clous. Puis changez de personnage et utilisez Dudley pour tirer sur la poignée orange sur la porte.

En dehors du jardin, continuez de briser tous les objets autour de vous. La poignée orange sur la vieille auto sert à briser cette dernière pour libérer des Lego qu'Harry doit faire léviter pour construire un pont afin d'atteindre l'autre côté.

En passant, ignorez la personne enfermée dans le tunnel. De l'autre côté, collectez les clous. Faites exploser les caddies à l'entrée du tunnel pour libérer les Legos et faites-les léviter pour construire un petit escalier et atteindre le niveau supérieur.

Dans le tunnel, vous devrez vous défendre contre les Détraqueurs.

Une cinématique se déclenchera et vous serez sur votre balai. Allez de gauche à droite et de haut en bas pour ramasser les clous.

Après une deuxième cinématique, vous serez dans une cour. Détruisez tous les objets que vous trouverez pour ramasser vos clous. Dans un petit coin sombre à gauche de la cour, vous trouverez deux Lego violets que vous devrez faire léviter afin de pouvoir couper l'arbre et libérer ainsi Tonks.

Pour information, les Lego violets peuvent tous être attachés à un objet. Allez vers le kiosque et utilisez les pouvoirs de Kingsley pour détruire le verrou et libérer un marteau.

Reprenez le contrôle d'Harry et servez-vous du marteau pour libérer encore un membre de l'Ordre du Phénix.

Allez à gauche de la fontaine, vous trouverez trois Lego violets, attachez-les à la brouette et libérez encore un sorcier.

Ensuite, allez vers la fontaine et utilisez vos pouvoirs de lévitation afin de libérer Maugrey Fol-Œil. Vous trouverez sa

canne vers la droite de la fontaine.

En cours de jeu, vous remarquerez des flèches ou des Lego translucides qui vous indiqueront le chemin à suivre.

Après la cinématique, vous serez dans le Ministère de la Magie. Ramassez les clous autour de vous, faites pivoter les chaises au fond pour collectionner encore des clous et utilisez les pouvoirs d'Arthur Weasley pour réparer le Lego bleu.

Faites léviter les objets dans la cheminée et allez-y pour vous retrouver de l'autre côté de la petite barrière. Faites le tour de la salle et collectez tous les clous que vous trouverez, dans les chaises, autour de la fontaine, dans les nombreux objets aux alentours.

Utilisez vos pouvoirs de lévitation et faites tourner la soupape rouge au milieu de la fontaine. Vous devez former un mini-avion avec les Legos qui en tomberont et l'envoyer au-delà du portail doré. Le portail s'ouvrira, allez-y.

Changez de personnage et réparez la porte de l'ascenseur en Lego bleu.

Trouvez le crapaud du sorcier, il se trouve dans l'ascenseur à côté de celui dont Arthur a réparé la porte. Rendez-le au sorcier et il fera léviter la boîte qui se trouve à côté de lui. Elle libérera deux Lego verts que vous assemblerez avec une valve jaune au milieu de la pièce. La valve se place sur un support dans l'ascenseur du milieu.

Une cinématique se déclenchera. Vous passez un niveau.

Harry est maintenant sur le Chemin de Traverse avec Ron et Hermione. Les magasins et les échoppes sont pour la plupart inaccessibles pour le moment. Allez au fond de l'allée, placez-vous sur le point rouge et ouvrez le mur. Passez la porte au fond à droite. Dirigez-vous vers l'entrée de la gare à gauche.

Récupérez un billet de train dans le distributeur bleu et remettez-le au chef de gare.

Avant, vous passez par Pré-au-Lard. Cette fois, vous êtes accompagné de Luna Lovegood. Allez vers le point indiqué par la flèche sous l'arcade. Suivez le sentier de terre, mais faites attention car un champignon sortira de terre pour vous attaquer. D'autres êtres similaires vous attaqueront sur le sentier. Vous trouverez un chariot auquel il manque deux roues. Allez sur le talus à droite pour trouver une première roue et placez-la sur le chariot au milieu du sentier. Interagissez avec le buisson juste à gauche du chariot cassé pour trouver une deuxième roue. Sautez sur le chariot et pénétrez dans l'enceinte du château. Ramassez les clous autour de vous, puis suivez le petit Lego fantôme jusqu'à l'entrée de Poudlard.

Vous êtes maintenant dans le dortoir d'Harry et Ron est avec vous. Sortez du dortoir et rendez-vous dans la Salle Commune, où vous retrouvez Hermione. Suivez le fantôme. Vous devez ensuite passer la trappe menant en dehors de la Salle Commune mais une fille vous demandera d'abord de lui apporter des fleurs que vous trouverez dans un petit pot à côté du fauteuil rouge. Pour sortir, servez-vous de votre baguette magique.

Dans le couloir, vous trouverez des clous à droite. Avant de descendre les escaliers, vous trouverez un petit chaudron qui propose différentes potions. Pour le moment, vous avez seulement accès à la potion de puissance. Descendez les marches.

En interagissant avec le panneau serpent vert au devant de la classe, vous devrez reproduire la séquence que le jeu vous montrera puis placez le Lego vert sur le projecteur et observez.

Allez casser les objets suspendus à droite complètement et trouver une pelle. Ramassez la pelle et donnez-la à l'étudiant à l'arrière de la classe, il vous donnera un ingrédient.

Servez-vous de votre magie sur la malle qui se trouve à côté et assemblez un chaudron, mettez l'ingrédient que vous possédez déjà pour commencer.

Utilisez le balai que vous trouverez à gauche sur la toile d'araignée au plafond. Elle libère un ingrédient pour votre potion. Pour le dernier ingrédient, interagissez avec poids suspendu au plafond à droite. Vous pouvez maintenant aller préparer votre potion pour augmenter votre puissance et aller tirer sur la poignée orange sur l'armoire à droite.

Utilisez votre magie sur l'armoire à droite pour libérer des Legos, assemblez-les pour faire l'avion que Ron vous a dessiné pendant la cinématique.

Servez-vous du sort vert de Ron ou d'Hermione pour faire venir leur animal de compagnie. Grimpez dans le tuyau et jetez les livres que vous trouverez en montant. Revenez aux sorciers pour ramasser la clé et passer la porte.

Suivez votre fantôme jusqu'à une porte à gauche. Continuez et vous trouverez un étudiant qui bloque le mur. Pour passer, allez trouver l'étudiant qui porte une cuillère et effrayez-le en utilisant votre cape d'invisibilité, que vous pouvez sélectionner en choisissant le sort de couleur vert et en pressant sur la touche d'interaction. Ramassez la cuillère et donnez-la à l'élève. Il vous donnera en retour des os, utilisez-les pour nourrir la tête de lion et libérer le passage.

Suivez encore le fantôme. Des plantes grimpantes vous bloquent la route. Pour passer, servez-vous du sort de lumière, Lumos ; celui-ci servira à repousser les plantes.

Suivez le fantôme dans la cour jusqu'à la prochaine apparition de plantes grimpantes. Réitérez votre action précédente pour les effrayer.

Vous serez mené jusqu'à la Forêt Interdite. Ici, vous vous retrouvez avec Luna et vous devez nourrir les trois Sombrals. Le premier, vous le trouverez en haut du sentier à droite. Plus loin, vous devrez vous servir de Lumos et de vos pouvoirs magiques pour tuer la plante qui bloque l'arbre. La magie permettra à l'arbre de vous donner des Legos, servez-vous en pour construire une canne à pêche et attrapez un poisson que vous donnerez au premier Sombral.

Continuez votre chemin et trouvez un marécage. Passez sur le rocher pour atteindre l'autre côté et affrontez la plante qui se dresse contre vous. Construisez les Legos restants et placez-les sur le rocher pour le faire couler. Continuez votre route en passant par le tronc d'arbre. Des champignons vous attaqueront, défendez-vous. Un Lego jaune près de l'escarpement servira à faire pousser des plantes qui vous mèneront au deuxième Sombral. Ce dernier vous demandera une cuisse de poulet que vous obtiendrez en usant de votre magie sur le Lego rouge à proximité.

Sautez de l'escarpement et trouvez le ruisseau. Plus loin se trouve un barrage. Vous y trouverez une crevasse que vous devrez détruire pour libérer des Legos. Ces derniers vous serviront à construire un pont. Vous trouverez plus loin le troisième animal qui vous demandera également un poisson. Regardez à droite et cherchez l'oiseau qui tient un poisson dans le bec. Pour le faire lâcher le poisson, servez-vous de la magie. Retournez auprès du Sombral et nourrissez-le. Vous venez de débloquent les Sombrals.

Maintenant, suivez de nouveau le fantôme pour retourner à votre dortoir.

L'Armée de Dumbledore

Suivez les clous jusqu'à votre dortoir.

Une cinématique s'ensuit et vous serez à Pré-au-Lard avec Ron et Hermione. Vous verrez quatre élèves en haut de votre écran : allez à leur recherche et aidez-les.

Premièrement, allez à droite sur la petite pile de clous à creuser. Servez-vous du chat d'Hermione pour creuser et vous aurez trouvé le premier élève. Il vous demandera de lui remettre sa baguette qui est au sol à côté de lui. Grâce à lui, vous obtiendrez de quoi construire un petit pont pour passer de l'autre côté.

Une fois de l'autre côté, détruisez les quatre poulaillers pour obtenir des blocs qui vont vous permettre de construire la tête d'une statue de sanglier. Puis faites léviter la tête et placez-la à l'entrée de la clôture. Utilisez la magie sur les deux têtes en même temps pour ouvrir la porte.

Montez le long du sentier enneigé pour aller vers la petite boutique. Utilisez votre magie sur le tonneau pour libérer la deuxième élève. Celle-ci vous demandera une cruche, vous la trouverez sur une table près du rebord de la vitrine de la boutique. Elle vous aidera en libérant le passage plus loin.

Vous rencontrez deux élèves qui ont besoin de votre aide. Trouvez une pelle pour le garçon et des fleurs pour la fille. Retournez sur vos pas et trouvez une petite cour sur le sentier : la pelle s'y trouve. Remettez-la à l'élève et il vous donne

un chaudron.

Vous devrez trouver trois ingrédients, dont un os que vous trouverez en utilisant la magie sur le coffre. Le deuxième ingrédient est une fiole blanche sur le rebord de la fenêtre. Vous trouverez le troisième ingrédient en nettoyant les débris au milieu de la neige avec le balai qui se trouve à droite.

Une fois la potion prête, buvez-la et allez tirer sur les poignées de couleur orange. Celles-ci libéreront les fleurs que vous devez donner à l'élève. Avec son aide, vous obtiendrez un Lego violet.

Appelez Pattenrond, faites-le creuser où indiqué et faites-le grimper dans le tunnel pour débloquer le Lego coincé en haut. Assemblez tous les Legos et placez-les sur la façade de l'auberge.

A l'intérieur, vous devrez convaincre trois élèves de l'école. Pour le garçon à côté du bar, ouvrez les trois tonneaux à gauche et servez-vous des Legos pour assembler une image animée, ramassez l'objet rouge et donnez-le au garçon.

Allez voir Ginny à côté de la fenêtre de droite. Vous devrez lui trouver une figurine de Lord Voldemort. Vous y parviendrez en vous servant de votre baguette pour démolir la table rouge et blanche au-delà de la porte d'entrée. Un petit théâtre de marionnette apparaîtra, sautez dedans pour l'animer et récupérez la statue à la fin pour la remettre à Ginny.

A gauche du spectacle de marionnette, il y a une petite étagère. Interagissez avec et les symboles s'allumeront. Répétez à votre tour la séquence que l'on vous montrera. Ramassez la pomme qui apparaîtra et donnez-la à la tête de sanglier suspendu à gauche de la pièce. Un Epouvantard en forme de Détraqueur apparaîtra, tuez-le avec votre sort anti-Mangemorts. Ramassez l'os laissé derrière et donnez-le au dernier étudiant.

Vous venez de terminer ce niveau avec une petite cinématique.

Afin de passer la porte indiquée par la flèche, ramassez la caméra qui traîne à gauche sur les bancs et donnez-la à l'élève et recevez une clé en retour. Allez maintenant dans la salle indiquée.

Après la cinématique, vous incarnez les jumeaux Weasley. Vous devez compléter le tutoriel pour pouvoir continuer. Vous verrez que le côté de votre adversaire est d'une couleur différente que le vôtre. Il faut que les deux couleurs soient les mêmes pour que votre sort prenne effet sur l'ennemi.

Permutez entre vos sorts pour trouver le sort violet. Puis, quand la couleur du côté de votre ennemi vire au blanc, changez encore de sort et choisissez celui de couleur blanche. Maintenant que vous avez compris ce concept basique, éliminez votre adversaire.

Une fille vous affrontera après : bougez de gauche à droite pour éviter les sorts qu'elle vous lance et changez rapidement entre vos sorts pour la vaincre. Il arrive qu'un rayon lumineux se forme entre vous. Dans ces cas-là, pressez aussi rapidement que possible sur la touche d'attaque. Dans le cas où vous identifiez une couleur de sort que vous ne possédez pas, mettez-vous en mode défense jusqu'à qu'elle reprenne des couleurs de sort que vous possédez.

Après l'avoir vaincue, vous débloquez l'option de duels magiques.

Retournez ensuite à votre dortoir et vous commencerez le prochain niveau.

Concentrez-vous !

En reprenant la partie, vous serez dans une sorte d'état semi-conscient avec le professeur Rogue. Pour avancer, prenez contrôle de Rogue et visez le nuage au-dessus de Dudley. Ce dernier vous réclamera du gâteau. Pour en trouver, détruisez la pile de Legos au milieu du jardin d'enfants. Utilisez les Legos qui en sortent pour former un petit véhicule et commencer à déblayer le bac à sable. Donnez à Dudley le gâteau que vous trouverez.

Vous êtes maintenant dans une maison. Allez utiliser votre magie sur le placard à droite au bout du couloir. Prenez la brosse que vous trouvez au sol et brossez le tableau à votre droite. Ramassez la boule que l'homme du portrait vous enverra. Permutez avec Rogue et utilisez votre magie sur le nuage au-dessus de la fille devant la porte. Donnez-lui la

boule magique.

Dans la grande pièce, qui est en fait une salle d'entraînement, attaquez les quatre mannequins, cela libèrera un monstre. Abattez-le également, ramassez la baguette qu'il laissera au sol. Servez-vous de Rogue pour briser le nuage au-dessus de la fille et rendez-lui sa baguette.

Dans le couloir du Ministère, cassez la poubelle devant vous à droite ainsi que l'objet accroché au mur en face pour créer un filet. Faites-le léviter pour attraper un des petits avions en papier volants et allez au fond détruire le nuage au-dessus du monsieur avec l'aide des pouvoirs de Rogue, donnez-lui ensuite l'avion en papier que vous avez attrapé.

Sur la gare, courez tout droit le long du train, puis attendez que la foule se disperse pour lancer un sort jaune sur le nuage au-dessus de Lord Voldemort.

De retour à l'école, suivez le fantôme.

En classe, utilisez votre sort de Diffindo sur les Legos rouges. Vous créez ainsi une séquence que vous devrez suivre et couper du bloc.

Construisez les briques qui en tomberont en les faisant léviter. Brisez les Legos rouges des deux côtés de la salle de classe et utilisez encore Wingardium Leviosa pour placer les Legos au devant de la salle et construire un aspirateur qui aspirera les débris à gauche de la classe.

Une autre surface de Lego rouge sera ainsi libérée. Cette fois-ci, interagir avec la surface de Lego rouge en vous servant de Diffindo créera un escalier.

Montez-y, assemblez les Legos pour former un seul gros tube. Cassez la prochaine surface rouge que vous rencontrez, à l'entrée du tube, et servez-vous de l'animal de compagnie de Ron ou d'Hermione.

Un dernier mur rouge apparaîtra, recommencez et construisez les Legos qui en sortent. Diffindo est maintenant à votre disposition.

Suivez le fantôme de nouveau, lancez un Diffindo sur la porte et passez à travers. Vous serez amené jusqu'à la gare. Encore une surface de Lego rouge se présentera à vous. Vous pouvez directement prendre votre train.

Les gênes de Kreattur

Vous êtes de retour à 12, Square Grimmaurd. Vous devez trouver une boule de crystal à accrocher à la porte de derrière. Il y a une porte à votre gauche, sur laquelle vous pouvez utiliser la magie. Construisez les Legos qui en tombent et le four vous donnera un gâteau pour attirer le Père Noël et lui faire abandonner une boule. Placez-la sur la porte vers le couloir et faites-la tourner.

Éliminez l'armure en sortant, sortez de la salle-à-manger et continuez à l'étage. Vous trouverez des têtes de gobelins, faites-les tourner une à une pour vous permettre de continuer de monter.

En haut, servez-vous de votre Cape d'Invisibilité pour passer devant la dame du portrait sans la faire hurler et atteignez l'étagère. Vous devrez couvrir le tableau afin d'interagir avec l'étagère.

Pour ce, cassez l'armoire Lego marron à côté et servez-vous des Lego pour créer une corde et baisser le rideau sur le portrait. Permutez avec Hermione et suivez les symboles indiqués par le tableau.

Vous venez d'obtenir la boule de crystal que vous cherchiez. Vous pouvez maintenant descendre l'attacher à la porte au rez-de-chaussée. La porte s'ouvre sur une pièce de puzzle.

Vous êtes maintenant en compagnie du parrain d'Harry, Sirius Black. Utilisez sa magie sur le coffre et placez le Lego dans l'emplacement correspondant aux couleurs. Détruisez l'horloge. Prenez le Lego vert et mettez-le sur la surface de Lego vert à gauche.

Harry devra interagir avec les symboles serpents. Un Lego vert apparaîtra. Dirigez-vous vers le portrait animée à

gauche et renversez le vase que vous trouvez. Prenez les contrôles de Sirius Black et métamorphosez-vous en chien en utilisant son sort vert. Creusez, ramassez le dernier Lego vert et allez l'insérer dans la surface de Lego vert.

Vous terminez ce niveau.

Vous êtes de retour à l'école et vous devez suivre le fantôme encore. Vous apprendrez maintenant à jeter le sort d'Spero Patronum. Le sort est celui de couleur blanche complètement à gauche sur votre menu de sort. Sélectionnez-le et utilisez-le sur les Epouvantards.

Vous devez utiliser chaque étudiant pour lancer ce sort sur les nombreux Epouvantards cachés dans la salle. Vous en trouverez un dans le coin droit de la pièce. Construisez et attaquez la boîte qui apparaîtra quand vous utilisez votre magie sur les Lego bloquant la fenêtre du fond.

Pour Ron, trouvez les tuyaux au fond à gauche. Faites léviter le ballon rouge à gauche, en haut et à gauche encore pour atteindre le bouton rouge. Envoyez le hibou de Ron dans les tuyaux, alignez les tuyaux grâce au bouton rouge. Ramassez la clé au bout. Renvoyez votre animal et ramassez la clé pour ouvrir le placard. Servez-vous d'Spero Patronum sur l'Epouvantard qui en sortira.

Maintenant, dirigez-vous vers la gauche et trouvez l'étagère. Entrez la séquence que vous montre le panneau. Assemblez les pièces libérées et sautez sur l'objet formé pour faire apparaître un Epouvantard. Débarrassez-vous de lui.

Vous trouverez le dernier Epouvantard en forme de Détraqueur à droite de la salle. Chassez les plantes grimpantes et servez-vous de votre baguette sur les Lego. Le Détraqueur apparaîtra.

Vous serez ensuite mené jusqu'à la Forêt Interdite. La force de Hagrid servira à déraciner le tronc d'arbre et Pattenrond servira à creuser les Lego.

Déplacez l'arrosoir à droite et faites pousser une fleur. Brisez toutes les fleurs que vous trouverez et utilisez les briques pour échafauder un ventilateur dans le tronc d'arbre creux. Le vent dans le tunnel vous permettra de monter sur le tertre plus haut.

Attaquez les buissons à gauche, juste à l'entrée et faites léviter le cor pour le géant, Graup.

Assemblez les Lego à droite et construisez un canard. Amenez le canard hors de l'eau. Montez sur le canard.

Le géant voudra ensuite un accordéon. Utilisez votre magie sur les Lego à la droite du géant, faites-les léviter puis servez-vous encore de votre magie. Le géant s'adoucira.

Vous devez suivre les clous transparents jusqu'à un grand portail. Pour passer, brisez le coffre à côté de Rogue et donnez-lui la louche que vous trouverez.

Vous êtes maintenant dans la peau de James Potter en alternance avec Sirius Black et Remus Lupin, tous à l'époque où ils étaient encore à Poudlard. Courez après Rogue. Pour passer la porte fermée, assemblez les pièces de l'écusson de Poudlard. La clé ouvre la porte par où Rogue est passé.

Servez-vous de la magie sur les casiers et dès que Rogue en sort, il fuit. Suivez-le jusqu'à l'arbre.

Pour avancer, servez-vous de Sirius Black pour creuser et trouver des pièces de Lego pour fabriquer des cisailles. Celles-ci servent à faire descendre Rogue de l'arbre. Vous devez maintenant l'affronter en duel. En ce faisant, vous apprenez à vous concentrer.

Suivez le fantôme de Poudlard et incarnez les jumeaux Weasley après la cinématique. Faites sauter les Lego de la boîte et connectez la fusée à la base. Ramassez les Lego répandus pour en faire un marteau qui sert à détruire le portail.

Débarrassez les plantes au centre pour trouver le chaudron caché.

Il vous faut trois ingrédients pour compléter la potion. Allez à droite et interagissez avec la surface rouge comme vous l'avez appris en classe, vous trouvez ainsi la fiole. Trouvez le deuxième ingrédient en renversant le pot suspendu à l'entrée à gauche du chaudron. Trouvez ensuite la lanterne à côté des Lego multicolores et interagissez avec pour obtenir votre troisième ingrédient.

Mélangez tout dans le chaudron et approvisionnez-vous en puissance. Tirez sur la poignée orange sur la grille à gauche.

Vous trouverez des Baskets Collantes dans la boîte. Les murs multicolores sont maintenant à votre portée : vous pouvez y grimper. Montez sur celui qui se trouve devant vous et utilisez l'interrupteur pour baisser les marches de l'escalier.

La prochaine boîte ouverte, vous collecterez des Lego pour construire encore une fusée. Puis, de l'autre côté, faites un des frères Weasley tenir le mur en lévitation pendant que l'autre l'escalade. Puis allez en haut et ouvrez la boîte pour créer une nouvelle fusée et ouvrir la porte de Poudlard.

Vous êtes dans une salle sombre à l'intérieur de l'école. Détruisez les étagères au fond à droite de la salle. Assemblez-les pour former une lampe et placez-la sur la petite surface violette au fond. Servez-vous de votre magie pour découvrir un compartiment caché.

Allez vers les étagères au mur au fond à gauche. Assemblez les Lego qui en sortiront et mettez-les sur la table.

Puis brisez les deux cages à gauche. Ce sont les cages qui sont superposées que vous devez détruire. Les Lego doivent être assemblés de nouveau et mis sur la table.

Détruisez les étagères complètement au fond de la salle et ramassez votre fusée. Vous venez de débloquent les Boîtes Weasley.

Retournez suivre votre fantôme dans la cour de Poudlard.

Une Virtuose Gigantesque

Dans le bureau d'Ombrage, ramassez la bouteille à gauche de la porte et mettez-la dans un des portraits vides. Utilisez la magie sur le portrait à trois reprises et ramassez la soucoupe qui en tombera.

Ramassez-la et mettez-la dans le coin à droite et faites tourner trois fois le portrait violet pour libérer les pièces de Lego qui vous aideront à assembler un dernier portrait.

Tournez ce portrait-ci trois fois également, ramassez la potion que renverse le chat et déposez-la dans la cheminée.

Arrivé dans la forêt, vous devez vous diriger vers la droite avec Hermione. Trouvez les buissons Lego et bougez-les jusqu'à qu'ils disparaissent et assemblez les pièces restantes. Des plantes grimpantes apparaîtront plus loin.

Servez-vous de Lumos sur les plantes. Continuez ensuite dans la forêt et vous trouverez encore des plantes. En les chassant, vous trouverez un Lego que vous devez attacher à la plante violette à droite de l'escarpement. Servez-vous de Pattenrond pour trouver encore deux Lego, assemblez-les.

Les rafales de vents créées vous mèneront en haut de la falaise. Allez à droite, vous trouverez des Lego bleus mobiles. Brisez-les tous. Les briques restantes servent à assembler un sécateur, servez-vous en pour cueillir quatre fleurs pourpres. Passez par le chemin qui s'ouvre devant vous et sous les toiles d'araignées.

La cinématique terminée, regardez à gauche dans le fond. Servez-vous de la magie sur les plantes sous l'oiseau vert que vous verrez. Brisez tout ce qui est destructible autour de vous. Assemblez les Lego que vous trouverez pour terminer l'engin à cloche. Conduisez la petite voiture en sonnant votre cloche sur tous les points rouges pour que les oiseaux ouvrent le chemin dans la forêt.

Descendez de l'engin pour tuer la plante et retournez sur votre machine pour aller à la rencontre de Graup, réveillez-le

avec votre cloche.

Pour mener le géant à la grille, roulez sur chacune des marques rouges sur le sol et sonnez votre cloche.

Vous avez terminé ce niveau.

Suivez les clous translucides et sautez sur le dos du Sombral.

Une Menace Voilée

Quand vous commencez, utilisez Wingardium Leviosa sur les Lego illuminés sur les étagères.

Ramassez le Lego qui en tombe et allez le placer sur le point indiqué, dans le chaudron au fond à droite complètement.

Pour trouver les fleurs qui manquent, regardez au fond derrière le chaudron.

Vous trouverez un chariot de plusieurs couleurs. Faites correspondre les Lego aux couleurs pour obtenir votre fleur.

Retournez dans l'allée en allant à gauche, montez sur le vieux chariot en-dessous de la toile d'araignée, faites léviter le chariot et récupérez l'araignée rouge qui est votre dernier ingrédient.

Allez mettre tous les ingrédients dans le chaudron. Un chemin s'ouvrira à vous vers la droite, suivez-le. Après la cinématique, courez et évitez en même temps les globes qui tombent. Dans la nouvelle pièce, défendez-vous contre les ennemis qui apparaîtront.

Puis, vous serez en compagnie de Sirius Black que vous devez métamorphoser en chien et utiliser pour creuser la mini figurine, tout en faisant attention aux éclats de sorts autour de vous. Passez la guirlande de Lego et courez creuser la plante à gauche. Regardez à droite, vous trouverez des Lego rouges, jetez un sort de Diffindo sur la surface rouge. Cassez les roches à gauche. Faites léviter les Lego que vous avez trouvé et envoyez les sur les ennemis et vous libérez ainsi vos amis. Assemblez les briques près du portail pour faire un squelette et lancez-le. Vainquez un des sorciers qui vous attaquent.

Vous avez ensuite la possibilité de jouer avec Dumbledore. Pour commencer, défendez-vous, puis attaquez. Evitez les boules de feu lancées par le dragon qui apparaîtra jusqu'à qu'il s'écrase au sol. Quand il lève sa tête, des Lego apparaîtront. Assemblez-les pour pouvoir vous servir des soupapes à droite et à gauche, ouvrez-les et le diffuseur mettra le dragon hors jeu. Allez à la fontaine et servez-vous de la boule d'eau pour assommer Voldemort. Quand il se lèvera, appuyez rapidement sur les touches que votre écran vous montrera. Ensuite, vous devrez rassembler les Lego qui tomberont quand les éclats de vitre cogneront contre le bouclier de Dumbledore et les jeter sur Voldemort. Retournez à Harry et assemblez des Lego pour les jeter encore à Voldemort.

Le Prince de Sang-Mêlé

Reprise d'Activités

Suivez les doublons translucides jusqu'aux rues de Londres.

Vous incarnerez Dumbledore et Harry Potter. Courez le long de la rue vers la caméra vers la droite et trouvez la grille de Lego. Chassez les plantes grimpantes à gauche pour pouvoir assembler les Lego qu'elles feront tomber. Vous créez ainsi un point de Transplanage uniquement utilisable par Dumbledore pour l'instant. Allez testez le point pour passer la barrière.

Derrière le point de Transplanage, servez-vous du sort orange sur le Lego métallique pour libérer le passage. Puis vous aurez besoin d'ingrédients pour une potion. Trouvez l'os dans les poubelles à gauche du garage.

Attaquez ensuite la statue et brisez la, assemblez les Lego et un oiseau viendra vous porter la fiole.

Le troisième ingrédient se trouve par-dessus la grille. Lancez une attaque sur la tondeuse à gazon et passez dans la

cour. Un des personnages doit tourner la valve pendant que l'autre soulève la brouette pour qu'une fleur apparaisse.

La prochaine étape consiste à trouver le chaudron. Allez au garage et faites léviter les deux cordes en même temps en alternant entre vos personnages. La porte s'ouvre, lancez des sorts sur le coffre de la voiture. Les Lego que vous voyez sont les pièces à assembler pour obtenir votre chaudron. Buvez la potion que vous venez de fabriquer pour augmenter votre puissance.

Allez maintenant ouvrir la porte d'entrée de la maison. Lancez un sort au piano que vous verrez à l'intérieur, attachez le Lego aux portes à l'arrière. Avec l'aide de votre partenaire, ouvrez les portes.

Dumbledore s'en va. Servez-vous du sort de couleur orange de Slughorn pour détruire deux Lego à l'arrière.

Construisez les pièces que vous ramassez pour faire une table à manger. Vous gagnez une image que vous devez aller placer sur le meuble à gauche. Lancez des sorts au plafond sur l'installation qui étincelle et sur la lampe qui étincelle également. Une deuxième image vous sera donnée. Lancez un sort sur la cheminée et utilisez le balai pour nettoyer la saleté pour trouver une troisième image. Mettez les images que vous avez trouvées sur la table à gauche.

Maintenant vous êtes avec Hermione et Ron dans la boutique des jumeaux Weasley. Détruisez les Lego verts qui menacent la dame sur les escaliers et empruntez les escaliers.

Faites ouvrir la bouche du clown et lancez des sorts dans sa bouche.

Ron doit fouiller l'étage et trouver de quoi fabriquer une Boîte-à-farce Weasley. Utilisez la Boîte-à-farce Weasley et placez la fusée en avant-plan. Retournez au rez-de-chaussée de là où vous venez et connectez le Lego au reste. Vous pouvez ensuite vous échapper de la boutique.

Vous complétez ce niveau après la cinématique.

Suivez de nouveau les doublons translucides pour prendre le train.

Vous serez avec Luna cette fois. Prenez des Lorgnospectres dans le distributeur à droite.

Mettez les lunettes et tournez à droite pour voir les Lego qui sont autrement invisibles, à côté du mât.

A droite construisez encore deux Lego. Donnez le marteau géant que vous avez créé à l'armure pour qu'elle libère le passage.

Suivez les doublons translucides. Ramassez les lunettes à côté du grand portail, puis assemblez les pièces devant le portail et servez-vous de la magie pour enclencher l'alarme.

La nouvelle année à Poudlard commence.

Suivez le fantôme. La route est bloquée. Il y a des Lego invisibles autour de vous, vous pouvez voir des étincelles colorées mais ni voir ni assembler les Lego. A gauche de la grille se trouve un distributeur, à côté du perron. Avec les lunettes, vous pouvez assembler les Lego à gauche et à droite de la statue, les soulever et les placer sur les socles violets.

Passez la porte et assistez à votre classe. Il vous manque trois ingrédients à votre potion. Regardez à l'arrière de la classe, faites correspondre les peintures du haut avec celles du bas en liant les couleurs pour obtenir votre premier ingrédient.

Allez maintenant à l'autre bout de la classe et dirigez vous à gauche. Assemblez un distributeur de Lorgnospectres avec les Lego, puis créez un coffre-fort avec les Lego invisibles. Ouvrez-le et assemblez les Lego pour obtenir le deuxième ingrédient.

Enfin, allez au cabinet serpent, prenez le contrôle d'Harry et entrez le code pour obtenir le troisième ingrédient. Allez préparer votre potion.

Suivez à nouveau les doublons.

Vous arriverez à un point où les escaliers disparaissent. Retournez sur les escaliers et trouvez un distributeur à Lorgnospectre à gauche complètement. Retournez en haut et trouvez les Lego invisibles que vous devez assembler pour former un escalier.

Une surface rouge apparaîtra, servez-vous de Diffindo pour l'ouvrir. Des briques en tomberont, assemblez-les en une cloche. En lui lançant un sort, un nouvel étage apparaît.

Vous trouverez en haut une Boîte-à-farce Weasley et seulement Ron pourra l'ouvrir et faire exploser la fusée pour créer de nouvelles marches.

Vous verrez devant deux cordes. Pour pouvoir continuer à monter, servez-vous de deux personnages pour faire léviter les cordes.

Vous arrivez enfin à la rencontre de Dumbledore.

Après la cinématique, vous contrôlez Dumbledore et Madame Cole. Madame Cole possède la clé pour la porte à droite et pour la prochaine serrure qui fait venir un ascenseur. Montez et allez à l'étage avec Dumbledore. Servez-vous des pouvoirs magiques de ce dernier pour faire léviter le Lego, l'attacher et faire tourner la valve.

La fontaine libèrera des Lego que vous devez transformez en une serrure et une porte tournante. Madame Cole doit interagir avec la serrure et faire tourner la porte tournante.

Montez les escaliers et laissez Dumbledore réparer les escaliers à l'aide de Lego. Puis, faites Madame Cole descendre et faire monter l'ascenseur.

Traversez l'ascenseur et utilisez vos pouvoirs pour placez un Lego au-dessus de l'autre. Madame Cole peut maintenant passer la porte. Assemblez les Lego au rez-de-chaussée pour créer une porte et aller à droite. Vous voyez une porte en haut des marches et Madame Cole en a la clé. Passez la porte et c'est la fin de ce flashback.

Descendez maintenant les marches et tirez sur les deux cordes. Suivez le parcours des doublons translucides toujours et approchez vous de Pré-au-Lard. L'étudiant près de la porte vous demandera une cuillère que vous trouverez en brisant les Lego à droite de l'entrée. Vous obtenez la clé de la porte de Pré-au-Lard. Suivez les doublons.

Un Dessert Bien Mérité

Vous êtes maintenant dans une taverne. Pour trouver la Bièraubeurre du professeur, montez les escaliers au fond, jetez le canard à l'aide d'un sort puis ramassez-le et allez le donner au portrait de l'homme dans le bain, ramassez la pièce qu'il vous donnera. Placez-la sur le tonneau le plus grand et récupérez la bière pour le professeur.

Une cinématique s'enclenchera et vous devez ensuite aider Professeur Slughorn à nettoyer. Vous devez prendre le balai et nettoyer tout ce que vous trouverez sur la table et attaquer ensuite le Lego indiqué. Transformez les Lego que vous récolterez en évier et mettez-y les plats qui se trouvent sur la table. L'éponge qui apparaîtra vous servira à nettoyer la table à l'aide de la magie.

Vous êtes maintenant dans la fête de Noël. Avec Luna comme partenaire, courez vers l'arrière et trouvez Hermione en rose. Elle se trouve au fond à droite. Servez-vous de la magie et elle s'enfuira vers les citrouilles en décoration vers le fond à gauche. Soulevez la citrouille et attachez-la à la plante.

Hermione trouvera une autre cachette en avant-plan, sous la marmite noire. Assemblez les Lego verts qu'Hermione jette au passage et placez-les aux endroits indiqués par l'écran. Faites-les tourner et vous complétez le niveau.

Vous devez maintenant vous rendre en classe, suivez-donc les doublons translucides. Vous devez apprendre le sort d'Aguamenti, pour faire jaillir de l'eau de votre baguette. Choisissez le sort bleu de votre menu et faites apparaître de l'eau.

Pour éteindre le feu sur l'étagère, cherchez le récipient Lego de couleur claire et remplissez-le d'eau à l'aide de votre sort d'Aguamenti. Faites le léviter au-dessus des flammes et renversez le tout dessus. Les petites flammes seront éteintes grâce à votre sort bleu. Permutez avec Hermione et interagissez avec l'étagère que vous venez d'éteindre.

Entrez la séquence indiquée. Ramassez le Lego vert qui en sortira et mettez-le au point indiqué. Remplissez de nouveau le Lego clair avec de l'eau. Quand le récipient sera rempli, servez-vous des marches qui apparaîtront pour atteindre le prochain niveau.

Une peinture est en feu devant vous : répétez le même processus avec le Lego clair que vous trouvez. Lancez un sort à la pompe à gauche du récipient pour obtenir des Lego que vous devez transformer en nouveau Lego clair. Remplissez-le d'eau pour donner à la plante à droite et recevoir une clé. Allez maintenant délivrez votre professeur de la boîte.

Suivez les doublons jusqu'au train.

Un Noël Malheureux

Vous êtes maintenant Harry et Arthur Weasley. Vous trouverez un des trois Lego verts dont vous avez besoin en lançant un sort sur la pile de papier à gauche de la table devant vous. Vous trouverez le deuxième Lego à l'arrière dans un buffet. Un verrou vous empêche d'ouvrir la porte du buffet, utilisez le sort orange d'Arthur pour le faire sauter.

Débarrassez-vous des toiles d'araignées à l'intérieur et ramassez le Lego vert. Il y a une machine cassée sur la table au centre. Arthur peut la réparer mais elle explosera. Ramassez les Lego qui en sortent puis lancez un sort sur ce que vous aurez construit. Ramassez le Lego vert et mettez le tout dans la machine.

Après la scène animée, vous serez en possession de Molly Weasley, Remus Lupin et Nymphadora Tonks. Passez la petite cabane devant vous et continuez pour trouver une pile de Lego en bois. Soulevez-les et métamorphosez Lupin en loup-garou en utilisant son sort vert.

Creusez pour trouver les Lego enfouis. Re-métamorphosez Lupin en humain. Il y a une poignée orange au sol, ramassez-la et attachez-la à la cabane. Redevenez loup-garou et tirez sur la poignée orange.

Ramassez le Lorgnospectre dans la cabane. Trouvez les Lego invisibles. Assemblez -les et attachez la roue à gauche de la cabane et tournez.

Allez à droite de la maison et assemblez les Lego que vous trouvez pour faire un récipient que vous devez remplir. Quand vous aurez fini de remplir, approchez-vous de la machine et montez dessus et éteignez le feu.

Dans le reste de la cour, attaquez les Lego et sauvez Arthur. Ramassez la roue Lego verte contre la maison à l'arrière. Placez-la sur l'ajutage et utilisez les compétences d'Arthur pour réparer les Lego qui lancent des étincelles. Volez à gauche à bord du chariot à eau et arrosez les flammes. Passez le portail et servez-vous d'Arthur pour réparer les Lego cassés que vous trouverez. Retournez dans votre charrette et éteignez le feu à droite.

Dans cette nouvelle scène, vous serez Tonks ou Remus Lupin. Utilisez le sort vert de Lupin pour creuser et trouver les Lego enfouis. Utilisez ces Lego pour en faire des cisailles et couper les buissons à droite. Courez à droite et trouvez le bateau. Chassez les plantes grimpantes qui le retiennent avec Lumos et rechangez Lupin en loup-garou et tirez sur la poignée orange. Courez affrontez les Mangemorts à l'arrière.

Vous jouerez ensuite Harry, Molly, Arthur, Remus, Tonks et Ginny et devrez affronter encore des Mangemorts. Au bout d'un moment, Bellatrix Lestrange apparaîtra. Attendez qu'elle jette deux Lego et préparez-vous : utilisez la magie au moment même où elle vous lance le troisième Lego. Relancez-lui son Lego et attaquez-la tout de suite avec vos sorts offensifs. D'autres Mangemorts arriveront, affrontez-les. Attaquez Fenrir Greyback, l'homme-loup, quand il apparaît. Laissez-le attaquer un de vos joueurs et dès qu'il l'attrape, changez de joueur et lancez des attaques magiques.

Bellatrix revient et répétez les mêmes actions qu'avant pour la vaincre. Puis, tous vos ennemis attaquent en même temps. Affrontez d'abord les Mangemorts, puis Greyback et en dernier la sorcière. C'est en la mettant hors jeu que vous terminerez ce niveau.

Après cette scène, vous êtes en sécurité à Poudlard. Allez en classe pour apprendre le sort d'attaque orange, Réducto. Utilisez ce dernier pour détruire les statues dans la classe. Trouvez les autres statues et détruisez-les : deux au milieu de la classe, deux au fond et une en haut des escaliers.

Allez à l'escalier dans le Grand Hall et tirez sur les deux cordes pour retrouver Dumbledore.

Après la scène animée, descendez et faites descendre les escaliers en usant de votre magie sur les deux cordes. Continuez à la rencontre du professeur Slughorn.

L'Amour Fait Mal

Vous devez ici guérir Ron de son empoisonnement. C'est le Professeur Slughorn qui vous aidera ici. Vous trouverez dans la pièce un chaudron, vous avez donc trois ingrédients à trouver. Approchez-vous de la table derrière Ron et prenez la partition pour la placer sur le piano.

Ensuite remplissez le récipient d'eau pour trouver la deuxième partition que vous devez également placer sur le piano.

Jouez du piano et les sorciers du portrait vous lanceront un ingrédient. Lancez un sort dans le feu de la cheminée pour collecter le deuxième ingrédient. Cassez l'objet métallique sur la table en bois à droite pour obtenir le dernier ingrédient. Allez préparer votre potion et donnez-la à Ron.

Une petite scène s'animera. Quand le jeu reprend, assemblez les Lego à côté de Ron, mettez tout au-dessus de la cheminée. Le lustre descendra, utilisez votre Réducto dessus et brisez-le. Ramassez la clé qui en tombe et allez l'insérer sur le Lego brun à gauche du portrait. Lancez des sorts deux fois à l'intérieur du récipient et attendez la cinématique.

Vous êtes dans les toilettes des garçons. Affrontez en duel Drago Malfoy. Puis, regardez autour et cherchez un engin à pression. Ron doit tenir la machine ouverte tandis que vous la remplissez avec de l'eau.

Appelez ensuite l'hibou de Ron et faites-le passer par le tuyau jusqu'en haut. Utilisez le tuyau obtenu du plafond pour ajouter de l'eau à l'engin à pression. Assemblez les Lego qui en sortent afin de former de la dynamite et placez-la devant la cabine indiquée. Lancez ensuite un sort pour tout déclencher.

Vous devez encore affronter l'ennemi.

Dans la chambre secrète, Ginny vous accompagne. Trouvez les ingrédients pour votre potion. Attaquez-vous au buffet à côté de la surface Diffindo rouge, cassez le verrou à l'aide d'un sort orange et assemblez les briques pour récupérer un premier ingrédient.

Changez avec Ginny et remplissez le récipient clair derrière le chaudron avec de l'eau. Ginny a un animal de compagnie, servez-vous de lui pour escalader le tuyau et en haut vous trouverez le deuxième ingrédient.

Lancez Diffindo sur la surface rouge et créez un escalier, le dernier ingrédient est tout en haut.

Allez trouver votre chaudron et compléter votre potion. Vous obtenez plus de puissance et pouvez maintenant tirer sur la poignée orange à droite du chaudron. Cassez le Lego métallique que vous trouvez avec Réducto, assemblez-le en lustre, faites léviter le lustre pour faire tomber une Boîte-à-farce Weasley. Seule Ginny pourra ici ouvrir la boîte. Construisez votre fusée.

Dans le reste de la pièce, il y a une statue: brisez-la à l'aide d'un sort orange. Assemblez les Lego que vous trouvez et continuez ensuite à droite. Vous voyez une bâche au bout du couloir. À gauche de la bâche, il y a un Lego clair, remplissez-le d'eau et découvrez une moitié de la bâche. Lancez un sort de Diffindo sur le mur rouge à droite, assemblez les pièces et servez-vous de Wingardium Leviosa pour attacher l'ancre sur la chaîne.

Retournez à présent à Poudlard. Vous serez mené jusqu'à une grande plante verte, remplissez la plante d'eau pour la détruire.

Dirigez-vous vers un autre niveau.

Felix Felicis

Vous êtes dans la cour et le Professeur Slughorn vous accompagne. Vous devez détruire plusieurs plantes pour affaiblir l'énorme plante qui bloque le chemin. Dirigez-vous le long du sentier et allez un peu vers la droite pour trouver des débris. En lançant un sort sur chacune des piles de Lego, vous ouvrez la porte d'une serre. Allez à l'intérieur de la serre et dirigez-vous vers la surface de Lego marron. Soulevez le tonneau rouge et arrosez la plante à droite. Soulevez le tonneau vert et le tonneau bleu et arrosez encore. Détruisez la plante qui apparaît.

Retournez dehors, courez vers l'avant-plan et allez à droite. Remplissez le récipient que vous trouvez et arrosez les fleurs, détruisez la plante qui jaillit d'entre les fleurs. Allez maintenant à gauche de la grille et servez-vous de Lumos sur les plantes grimpantes que vous trouvez. Trouvez le seau orange et ramassez le poison qui s'y trouve, donnez le poison aux plantes qui bloquent l'entrée de la serre et tuez-les.

Il y a une plante dans la serre. Cassez-le cadenas qui la tient avec Réducto et détruisez-la. Retournez maintenant vous attaquer à la plante qui bloque toujours le sentier. Lancez trois sorts sur les trois plants.

Rendez-vous à l'extérieur. Trouvez le Lego métallique et brisez-le. Un tronc d'arbre creux apparaît, montez dessus et grimpez sur le rebord. Vous voyez une araignée géante morte devant vous. Crockdur vous accompagne. Allumez votre baguette et chassez les plantes grimpantes à gauche de l'araignée. Assemblez les Lego qui apparaissent pour former une pompe. Lancez un sort pour écarter les buissons que vous trouvez à droite. Faites Crockdur fouiller et trouver d'autres Lego à placer sur votre pompe.

Il vous faut un chaudron pour fabriquer l'élément manquant à votre pompe. Revenez vers l'avant-plan à droite de l'araignée et ramassez le chaudron.

Il y a des toiles d'araignées et des buissons à gauche, dégagez le tout à l'aide de la magie pour trouver deux des trois ingrédients nécessaires. Pour obtenir le troisième ingrédient, retournez au tronc d'arbre et interagissez avec le mur rouge en lançant Diffindo, puis assemblez les Lego et allez à votre chaudron. Quand la potion est complète, allez placer la pièce que vous venez d'obtenir sur votre pompe pour fabriquer le venin d'araignée.

Vous avez complété ce niveau et pouvez donc retourner à l'intérieur de l'école.

Le Horcruxe et La Main

Vous êtes avec Dumbledore dans la grotte. Transplanez à partir de la plateforme rouge avec les pouvoirs de Dumbledore. Formez un pont avec les Lego au milieu de l'île. Longez le pont à gauche, trouvez le mur rouge et utilisez Diffindo pour le briser. Assemblez les pièces pour former une torche et allumez-la avec le feu. Effrayez maintenant les plantes grimpantes. Montez l'échelle. A droite, il y a un Lego métallique que vous devez détruire à l'aide de votre Réducto. Effrayez les plantes grimpantes plus loin et permutez avec Harry pour pouvoir interagir avec le panneau serpent. Passez par le pont qui apparaîtra et dirigez-vous à gauche. Vous trouvez plus loin des Lego violets, placez-les là où vous verrez le plus d'étincelles roses. La porte qui mène à la cave s'ouvrira. Créez un pont en utilisant les Lego que vous trouvez dans la fosse. Vous arrivez bientôt à une étendue d'eau. Faites léviter le Lego vert à votre droite pour faire apparaître un placard-serpent et entrez la séquence indiquée. Ramassez le balai et nettoyez les toiles d'araignées sur le rivage. Les Lego de différentes couleurs vont s'allumer, entrez : rouge, jaune, vert, bleu, rouge, jaune, vert, jaune, rouge, bleu. Si tout se passe bien, un bateau apparaît. Servez-vous du bateau pour vous diriger droit devant et entrer une nouvelle partie de la cave. Continuez tout droit vers l'arrière et trouvez les boutons à droite. Montez sur les boutons pour débloquent un emplacement secret en bas à droite. Vous y trouverez un château Lego que vous devez placer au point indiqué. Pressez les nouveaux boutons qui apparaissent et vous découvrirez un deuxième emplacement secret. Prenez encore une fois les Lego et placez-les sur le marqueur.

Une armée d'Inferi apparaît. Pour vous en sortir, servez-vous des pouvoirs d'Harry, surtout du sort orange, pour vous défendre et empêcher les zombies de vous approcher pendant que Dumbledore interagit avec le Lego à cinq reprises.

Quand vous aurez réussi, vous retournez à Poudlard en compagnie de Ginny. Suivez les doublons translucides et combattez les Mangemorts. Servez-vous de votre sort d'eau, Aguamenti, sur le Lego en feu. Trouvez l'ajutage parmi les

flammes et placez-le sur la pompe en avant-plan, remplissez la pompe d'eau. Servez-vous trois fois de la pompe que vous avez remplie pour éteindre le feu. Courez tout droit jusqu'au duel. Affrontez Rogue et gagnez le duel.

Les Reliques de la Mort

Sept Harry

Suivez les doublons.

Vous commencez le niveau maintenant et êtes avec Maugrey Fol-Œil et Arthur Weasley. Vous devez trouver trois ingrédients pour votre potion. Un aspirateur cassé se trouve à gauche. Servez-vous d'Arthur pour le réparer. Lancez un sort sur l'aspirateur et ramassez l'ingrédient.

Allez dans la cuisine. Trouvez le verrou et brisez-le à l'aide de Réducto, puis prenez les cerises sur le gâteau.

A droite du chaudron se trouve un abat-jour, lancez un sort sur chacune des trois tasses et ramassez la pomme qui tombe. Allez préparer votre potion de Polynectar pour que tout le monde se transforme en Harry.

Après la cinématique, vous devez trouver les pièces manquantes à la moto de Hagrid. Remplissez le Lego clair et placez l'ajutage sur la gouttière pour la réparer. Ramassez la roue qui tombe et allez l'assembler à la moto.

Servez-vous de la magie pour faire tomber une autre pièce de la plante à gauche.

Vous avez besoin de Hagrid pour tirer sur la poignée orange sur la poubelle devant la moto, qui contient la dernière pièce manquante.

Tout juste après la cinématique, vous serez sur l'autoroute. Évitez les sorts lancés par les Mangemorts du mieux que vous pouvez et en même temps portez attention au trafic jusqu'à rejoindre vos alliés.

Vous découvrez que Ron ne peut plus se servir du sortilège Lumos mais possède à la place le Déluminateur. Utilisez-le sur la lampe dans le fond et allez mettre la lumière que vous avez capturée dans la cheminée pour faire apparaître un Lego. C'est Hermione qui doit se servir de la pièce rose. Puis vous pouvez quitter la maison.

D'autres Mangemorts attaquent. Continuez de vous défendre et servez-vous de Ron en même temps pour ouvrir la Boîte-à-farce Weasley à gauche. A droite, lancez un sort d'Aguamenti pour éteindre les flammes qui entourent le gâteau et détruisez-le ensuite. Vous créez ainsi un mini nuage et la pluie sert à éteindre le feu partout.

Assemblez les Lego marron qui tomberont et continuez à droite.

Ici, vous trouverez d'autres petites flammes qui peuvent être éteintes à l'aide d'Aguamenti. Servez-vous d'Hermione pour interagir avec la plaque rose que vous avez dégagée. Assemblez les pièces pour former un pic. Utilisez le pic pour casser le bloc Lego blanc et violet.

Placez la sculpture sur les plus grandes flammes pour les éteindre et assemblez les briques qui tombent. Vous voyez une nouvelle plaque rose, répétez les mêmes actions pour la dégager et laissez Hermione s'en servir. Remplissez le distributeur d'eau qui apparaît et placez-le sur les flammes pour les éteindre. Assemblez les pièces. Servez-vous du Déluminateur de Ron et relâchez la lumière sur la lampe du gâteau. Vous complétez ainsi ce niveau.

Une fois de retour à Londres, entrez dans le café et affrontez les deux sorciers qui vous attaquent. Défendez-vous et lancez des sorts sur les tables pour qu'elles vous protègent.

Ils vous lanceront des plats, saisissez les plats en plein vol et renvoyez-les leur, puis attaquez-les avec vos sorts. Attendez qu'ils lancent une troisième boule de feu pour les attaquer. Ils lanceront ensuite des Lego, saisissez les Lego en plein vol et renvoyez-les sur les ennemis avant d'attaquer.

Vous êtes de nouveau dehors et devez suivre les doublons jusqu'au prochain niveau.

La Magie est Pouvoir

Vous êtes ici sous l'influence du Polynectar avec Ron. Allez à droite et cassez les poids qui tiennent le grand portrait. Utilisez Diffindo sur le mur rouge. Assemblez les pièces que vous voyez et lancez un sort sur le petit objet quand il sera face aux sorciers pour tous les chasser.

Allez maintenant au fond, cherchez une lampe à gauche, ramassez sa lumière avec le Déluminateur de Ron et relâchez la lumière sur la lampe à gauche de la porte du milieu.

Assemblez les blocs et pressez sur votre touche magie jusqu'à ouvrir la porte. Allez maintenant à l'intérieur. Lancez un sort sur le bouclier blanc et rouge et sur le bureau pour trouver une des deux clés violettes qui vous permettront d'entrer dans le buffet verrouillé à l'intérieur du bureau. La seconde clé est sur le bureau.

Plus loin, la porte à droite s'ouvre. Passez la porte et allez à droite. Remplissez le Lego clair que vous trouvez avec de l'eau.

Faites léviter la plante qui apparaîtra jusqu'au Lego violet sur la fenêtre. La porte s'ouvre à votre droite, continuez, tournez à droite et entrez dans la salle des ascenseurs.

Cassez les cadenas sur la porte de l'ascenseur avec votre sort orange et assemblez les pièces pour en faire un tuyau dans lequel vous devez envoyer l'hibou de Ron renverser les Lego coincés.

Assemblez les briques pour faire marcher l'ascenseur.

Une cinématique s'enclenchera et ensuite vous devez combattre les officiers. Puis, on vous lancera des objets. Evitez-les et saisissez le troisième et renvoyez-le. Affrontez la sécurité. On vous lancera maintenant quatre objets, saisissez le quatrième pour le renvoyer. Puis, vous aurez droit à un duel magique. Quand celui-ci sera terminé, elle vous lancera encore 5 objets, saisissez le cinquième pour le lui renvoyer. Maintenant vous affrontez le boss. Elle se cachera en même temps que vous, n'oubliez donc pas que vous pouvez lancer des sorts à travers votre bouclier.

Quand vous gagnez, vous êtes dans un couloir ; courez droit devant.

Vous complétez le niveau.

A Poudlard, servez-vous d'Hermione pour interagir avec la plaque rose. Assemblez les Lego et formez un bloc de Transplanage pour commencer le prochain niveau.

En Grave Danger

Harry et Hermione sont maintenant dans un cimetière. Utilisez Hermione pour déblayer les tombes et trouver des indices. Dépassez la première tombe et allez à droite trouver une tombe couverte de neige. Prenez le shaker et placez-le sur la tombe pour enlever la neige. Rien ne se passe. Continuez à droite pour trouver une de vos plaques roses. Servez-vous en pour faire apparaître un sèche-cheveux et faire fondre la neige.

Rien ne se passe encore une fois. Allez brisez le tuyau métallique près de l'entrée, à côté de l'église. Construisez le tout pour faire une machine à vapeur qui va évaporer toute la neige et permettre à Hermione d'examiner le cimetière. Mais elle ne trouve rien.

Allez à gauche du cimetière, prenez les Lorgnospectres sous la petite arcade. Assemblez les pièces et faites évaporer la neige. C'est le bon indice.

Après la cinématique, il y a des livres qui bloquent le chemin et vous empêche de suivre Bathilda Tourdesac en haut des escaliers. Utilisez Réducto sur le verrou qui retient les livres. Hermione peut interagir avec la plaque rose qui apparaît pour créer une pompe à eau. Remplissez celle-ci d'eau et faites-la léviter au-dessus de la chaudière. Assemblez les pièces qui tomberont pour former des dents géantes que vous devez porter jusqu'aux livres et la voie des escaliers sera libre.

Affrontez le serpent géant qui vous attend. Evitez autant que vous pouvez le venin du serpent. Ramassez les Lego jetés par le serpent et utilisez-les contre lui trois fois. Il sera étourdi, profitez-en pour lui faire avaler un objet, puis servez-vous de l'objet dans son estomac et repoussez-le. Vous aurez maintenant plus de place pour vous battre contre le serpent. Continuez d'éviter son venin et envoyez-lui du gâteau dès que possible, cela l'aveuglera. Assemblez les Lego qui tombent pour en faire une plaque rose et utilisez Hermione pour l'utiliser et former un marteau pour assommer le serpent. Envoyez encore un objet dans la gueule du serpent et faites-le reculer. Vous êtes dans encore une nouvelle pièce. Evitez son venin à nouveau mais lancez-lui des objets à chaque fois cette fois-ci. Dès qu'il sera étourdi, lancez un objet dans sa gueule, visez son estomac et lancez des sorts pour le vaincre enfin.

Vous serez ensuite en plein air et vous devez utiliser Hermione pour produire une petite créature encagée à partir de la plaque rose. Faites fondre le bonhomme de neige avec la créature et allez à gauche suivre le Patronus et les doublons.

Vous complétez le niveau.

Epée et Médaillon

Vous êtes sous l'eau avec Ron. Lancez un sort au tentacule sur votre droite et sur l'espadon squelette et scier à travers la glace. Descendez vers la gauche en gardant votre baguette allumée pour éloigner les plantes grimpantes et allez jusqu'au corral. Descendez maintenant vers la droite. Un crabe essaiera de vous arrêter. Il y a un large rocher et en-dessous, il y a des Lego. Faites-les léviter et laissez votre compagnon passer à côté des rochers. Il devra aussi tenir les bulles pour passer le crabe, qui vous libère le passage. Allez vers la gauche et attachez le Lego au fond à la ligne que vous verrez. Un poisson apparaît ainsi qu'un squelette. Assemblez les Lego en marteau et amenez-le aux Lego violets dans la glace. Cassez tout et récupérez l'épée de Gryffondor.

Courez à gauche vers l'avant-plan dans la forêt. Nettoyez les plantes qui obstruent l'embase. Transplanez et allumez votre baguette pour effrayer les plantes, sautez sur la feuille et utilisez la magie pour monter. Descendez et nettoyez les débris. Détruisez tous les débris et ramassez une partie des pièces dont vous avez besoin.

Descendez et placez la statue sur la plateforme. Allez vers l'avant-plan à droite maintenant, cassez la glace qui vous empêche d'interagir avec le mur rouge et utilisez Diffindo.

Assemblez les pièces pour en faire un flambeau et utilisez-le pour faire fondre la neige à gauche. Vous obtenez ainsi une deuxième statuette que vous devez mettre sur la plateforme.

Interagissez avec le panneau serpent qui apparaît en entrant la séquence indiquée. Voldemort apparaît devant vous.

Restez à proximité de Ron et courez vers le point rouge devant le médaillon. Combattez l'armée d'araignées qu'il lance sur vous. Servez-vous de l'épée en possession de Ron pour attaquer et dès que les tourbillons vous attaquent, assemblez les Lego en une plateforme et placez la chaise et la fleur dessus pour vous défendre contre les formes translucides. Continuez jusqu'à qu'elles se retournent contre l'Horcruxe. Avec une dernière attaque à coup d'épée et vous serez débarrassé de Voldemort pour le moment.

Une petite plaque rose attend Hermione après ce combat et un oiseau en jaillira pour faire tomber un arbre qui vous permettra de former un point de Transplanage en l'assemblant.

La Folie de Lovegood

Vous êtes devant une maison : remplissez le Lego clair à droite d'eau. Des plantes et un ballon se rempliront en même temps. Attaquez un des cerfs-volants avec le ballon.

Allez vers les plantes grimpantes et dégazez les Lego enfouis avec Lumos. Appelez Pattenrond pour qu'il creuse et fasse apparaître la plaque rose d'Hermione. Elle formera une glace que vous devez donner à l'abeille géante. Activez votre magie sur le ballon orange pour faire disparaître le deuxième cerf-volant. Allez vers les marches menant à la maison et faites léviter le dernier ballon pour détruire le dernier cerf-volant.

Assemblez les Lego qui sont apparus dans la cour en un heurtoir que vous devez attacher à la porte d'entrée et utiliser pour frapper à la porte.

Vous êtes à l'intérieur de la maison, allez à gauche et cherchez le buffet au verrou rouge. Utilisez Diffindo sur le verrou et assemblez en une corde. Tirez sur les deux cordes maintenant et vous aurez accès à l'escalier.

Montez et vous vous retrouvez dans l'histoire des Reliques de la Mort, incarnant les trois frères. Servez-vous du frère aîné pour briser toutes les roches devant vous, y compris le Lego doré. Continuez à droite, montez sur la feuille et faites un des autres frères léviter la feuille et la faire monter. Lancez des sorts aux fruits au-dessus de vous et assemblez les Lego qui tombent pour former un champignon et sautez sur le champignon pour accéder au niveau plus haut et continuez à droite. Servez-vous du frère cadet et de sa Pierre de Résurrection sur le fantôme que vous rencontrez. Bougez le fantôme à droite et faites le activer l'interrupteur. Passez le pont, continuez à droite et vous atteindrez un pont à bascule. Reprenez contrôle du frère aîné pour casser les briques dorées et lancez des sorts aux plantes pour vous en débarrasser. Retournez au pont et montez dessus pour l'incliner vers le haut, courez dessus et allez à droite. Prenez contrôle du dernier frère et servez-vous de la Cape d'Invisibilité pour passez incognito à côté de la Mort. Amenez la hache que vous trouvez devant à l'arbre. Brisez le Lego doré avec la baguette de sureau et sortez de la forêt par la droite. Continuez à travers les prés jusqu'au moulin et servez-vous de la Pierre de Résurrection sur le fantôme que vous trouvez pour lui faire éteindre l'interrupteur. Passez et plus loin vous rencontrez la Mort encore une fois. Reprenez le troisième frère et mettez la Cape, passez à côté, enlevez la Cape et jetez les trois citrouilles à la Mort. Vous verrez ensuite un Lego doré en forme d'ancre, le premier frère peut le détruire avec sa baguette. Changez ensuite avec le frère à la Pierre et servez-vous d'elle sur le fantôme pour la faire activer un interrupteur qui libère des boîtes sur lesquelles vous pouvez sauter pour traverser l'eau. Allez jusqu'au pont à droite et retournez dès que la Mort coupe le pont en deux. Réparez le pont avec la magie et servez-vous de la Cape pour contourner la Mort. Continuez jusqu'au portail, brisez le Lego doré et prenez contrôle du fantôme pour s'élever le long de l'ascenseur à gauche et activer l'interrupteur.

Passez le portail, redevenez invisible avec le dernier frère. Utilisez la magie sur la lampe pour effrayer la Mort et continuez à droite. Continuez votre chemin et cassez le Lego doré avec la baguette de sureau.

Lancez un sort sur le puits et assemblez les Lego. Sautez dans la cave et cassez les prochaines pièces dorées, construisez ensuite des escaliers avec ce que vous trouvez.

Vous êtes maintenant de retour dans la maison des Lovegood. Servez-vous d'Hermione pour entrer la combinaison dans le buffet.

Regardez au-dessus de vous, il y a un levier : en tirant dessus, la presse vous donnera un ingrédient.

Il y a également un distributeur de Lorgnoscope, prenez-en un et cassez le verrou au fond de la chambre. Assemblez les Lego invisibles et collectez le second ingrédient dans la bouche du monstre.

Il y a une surface rouge à côté du buffet, utilisez Diffindo dessus et créez une brosse et utilisez-la sur les toiles d'araignées sur la fenêtre, lancez un sort sur le vase et récupérez votre dernier ingrédient.

Avec votre nouvelle potion, vous acquérissez une nouvelle puissance. Tirez sur la poignée orange au fond et appelez un des animaux pour qu'il passe dans les tuyaux et jette des Lego.

Assemblez les Lego et faites-en une corde. Faites descendre les escaliers en tirant sur les deux cordes. Cassez le verrou en haut des escaliers avec Réducto, ramassez le Lego vert et placez-le où indiqué. Tournez le levier pour compléter ce niveau.

Une plaque rose attend Hermione. Vous obtenez une boule, soulevez-la et attachez-la à une chaîne et brisez la grille. Vous avez terminé.

DOBBY !

Vous avez cette fois quatre personnages à votre disposition. Servez-vous du hibou de Ron pour monter dans le tube à l'arrière.

Ramassez l'ingrédient qui tombe du tuyau. Prenez des Lorgnospectres sur votre droite et construisez les Lego invisibles.

Collectez la lumière de la lampe à gauche et allez la mettre dans la lampe au fond à droite. Les plantes grimpantes

laissent tomber votre deuxième ingrédient.

Roulez dans le buffet à droite pour ramasser une clé, puis reconstruisez les Lego pour faire votre chaudron.

Allez complètement à gauche de la cellule, cassez les trois tonneaux et reconstruisez les Lego. Ramassez le dernier ingrédient fourni par l'araignée.

Allez préparer votre potion. Interagissez avec le panneau serpent qui apparaît et entrez la séquence comme montrée. Assemblez les Lego.

Vous terminez le niveau.

Choisissez un ennemi à l'étage et affrontez-le. Attendez que le boss lance un dernier Lego. Attrapez le dernier Lego et renvoyez-le-lui. Lancez-lui des sorts et répétez le tout avec le deuxième Mangemort et pour la deuxième fois que le boss vous attaque (lancez-lui le Lego violet). Les deux autres Mangemorts vous lanceront encore des Lego, attendez de voir le Lego violet, saisissez-le et renvoyez-le. Le boss revient, affrontez-la avec la même tactique.

La Chute du Voleur

Suivez les doublons mais faites attention aux attaques que vous lancent les Mangemorts.

Tirez sur tous les feux rouges.

Vous avez cinq membres dans votre équipe dont deux Goblins. Faites léviter le marteau à gauche pour faire apparaître une clé.

Assemblez les débris à droite pour faire une plaque rose, interagissez avec et insérez la clé sur le taureau mécanique. Poussez ce dernier jusqu'au point rouge pour effrayer le dragon et courez à droite jusqu'à l'autre pièce.

Cherchez maintenant le calice qui se trouve dans cette pièce. Cherchez le serpent vert et lancez un sort orange sur le Lego métallique qui se trouve juste en dessous.

Eteignez les flammes avec votre Aguamenti. Hermione doit se servir de la plaque rose pour appeler un oiseau. Approchez-vous du museau du serpent et ramassez la plume que laisse tomber l'oiseau. Celle-ci vous servira à gratter le museau du serpent et à le faire cracher des Lego.

Assemblez les Lego et ceux qui sortent du coffre également. Allez au panneau serpent qui apparaît et entrez la séquence indiquée. Plus d'objets apparaîtront quand vous essayez de ramasser le calice qui tombe. Assemblez les Lego et utilisez la clé de Griphook sur l'objet que vous venez de créer. Servez-vous du Déluminateur de Ron pour prendre la lueur de la lampe qui descend.

Allez au fond à droite, en-dessous de la petite corniche et relâchez la lumière sur la lampe que vous trouvez. Les plantes grimpantes se retirent et vous pouvez utiliser la clé de Griphook sur l'engin que vous trouvez.

Encore une fois, les plantes grimpantes s'en vont quand la lampe monte. Montez sur la pile de trésors et laissez Hermione agir sur la plaque rose.

Vous êtes de retour dans la chambre du dragon et Griphook n'est plus avec vous. Allez éteindre le feu sur la plaque rose du fond et laissez agir Hermione. Servez-vous du marteau que vous avez fait apparaître pour casser le cadenas sur la chaîne et lancez un sort pour libérer la chaîne.

A gauche, vous trouverez encore un cadenas et vous pouvez vous servir des deux mini-figurines pour tourner les clés et libérer la chaîne. Utilisez la clé de Bogrod pour allumer la lampe et chasser les plantes qui retiennent le cadenas à gauche. Faites la même chose avec la dernière chaîne à droite. Ramassez la lumière à l'aide du Déluminateur et relâchez-la sur la lampe à gauche. La clé de Bogrod sert à soulever la lampe et à chasser les plantes encore une fois.

Tirez maintenant sur les Lego violets et relâchez le dragon. Harry contrôle le dragon, servez-vous donc d'Hermione pour combattre les 5 Goblins, en haut sur les terrasses, qui vous attaquent. Faites attention au Goblin sur la terrasse à droite complètement. Quand vous les aurez abattus, vous sortez automatiquement de la banque.

Vous êtes de retour à votre camp. Servez-vous de Diffindo sur le mur rouge et assemblez les Lego qui en tombent. Créez une Boîte-à-farce Weasley et laissez Ron créer une fusée. Assemblez les Lego qui tombent et formez un point de Transplanage, servez-vous en.

La Rentrée

Vous êtes à Pré-au-Lard. Combattez les Mangemorts autour de vous. Au bout de la rue, vous serez bloqué par des Lego sur votre route. Servez-vous de Pattenrond pour creuser et faire apparaître une plaque rose. Hermione fait apparaître une machine aspiratrice. Attachez la manivelle aux Lego qui apparaissent et faites-la tourner à l'aide la magie.

Assemblez les Lego qui tombent et continuez votre route jusqu'à la prochaine pile de Lego. Combattez les Mangemorts qui vous attaquent et cherchez les trois ingrédients manquants pour une potion. Allez à droite et trouvez celui qui se trouve dans la charrette. Assemblez les Lego qui sont plus loin à droite et servez-vous des pouvoirs d'Hermione sur la plaque rose. Remplissez la baignoire qui apparaît avec de l'eau et collectez le deuxième ingrédient.

Retournez maintenant à l'installation que vous avez laissée derrière vous, regardez sur le mur de droite et capturez la lumière que vous verrez et allez la placer sur la lampe devant à gauche.

L'étudiant dans la glace vous donnera le dernier ingrédient. Préparez votre potion. La voie est libre.

Une cinématique s'enclenchera.

A l'intérieur de Poudlard, cherchez la surface rouge à gauche. Lancez votre Diffindo et assemblez les Lego, lancez un sort sur le réveil pour réveiller l'élève.

Allez à droite et placez les Lego de différentes couleurs dans l'emplacement correspondant. Assemblez les Lego qui tombent en une Boîte-à-farce Weasley, servez-vous en pour réveiller un autre élève.

Allez à droite maintenant et servez vous de la plaque rose. Faites léviter la radio qui apparaît et réveiller un troisième et dernier élève.

Après la cinématique vous serez dans le Grand Hall et devrez affronter votre ennemi en duel. Courez trouver Rogue au bout du couloir et attendez qu'il vous lance le Lego violet pour le lui renvoyer. Faites ceci trois fois et entrez ensuite en duel contre Rogue. Le niveau sera complet quand vous l'aurez vaincu.

Suivez les doublons translucides. Trouvez les objets que les professeurs vous demandent. Le premier est sur le banc tout près de là où vous venez.

Les deux autres sont au milieu de la cour et à gauche.

Vous terminez ce niveau.

Brûler les Ponts

Vous commencez ce niveau avec Luna. Dirigez-vous à droite et tirez sur la corde à gauche du tableau. Placez le soleil tout en haut, les nuages, puis tout au bas l'oiseau. Assemblez les Lego que vous débloquez pour former un distributeur à Lorgnospectres.

Prenez-en un et allez éteindre le feu dans la cheminée et assemblez les Lego invisibles que vous trouvez. Allez faire léviter le burin et soulevez le marteau pour heurter le burin à chacun de ses mouvements.

Cassez le reste de la barrière avec un sort orange. A droite, il y a un chaudron sous les escaliers. Arrosez les plantes à gauche du chaudron pour obtenir le premier ingrédient.

Puis allez chercher une autre paire de Lorgnospectres si nécessaire pour assemblez les Lego en haut près de la fenêtre.

Cassez la statue avec un sort orange et récupérez le deuxième ingrédient.

Allez vers le chaudron et utilisez la magie sur la statue au-dessus du chaudron. Les escaliers sont en place, servez-vous de la magie sur le symbole de Serpentard et un panneau apparaît, entrez la séquence que vous montre le panneau. Tournez la statue du chevalier et reprenez l'ingrédient dans la bouche du serpent.

Allez préparer une potion de puissance et tirez sur la poignée orange à droite. Assemblez les Lego et utilisez ce que vous avez construit pour ramasser la substance verte gluante au sol.

Continuez à droite et vous serez bloqué par un grand feu. Un récipient clair se trouve à droite, remplissez-le d'eau et renversez-le sur le feu. Dirigez-vous vers le fantôme.

Après la cinématique, vous êtes Seamus et Neville. Vous avez besoin de cinq explosifs. Allez à l'avant-plan à gauche, brisez la boîte Lego et ramassez le premier explosif. Allez le placer à l'endroit indiqué.

Allez à droite sur l'allée du pont. Arrosez les plantes avec un sort d'eau et sautez sur les coussinets vers la droite.

Allez au fond et chassez les plantes sur le coffre avec Lumos, ramassez les explosifs et allez les placer comme indiqué. Allez faire léviter la torche en haut de la rampe pour libérer la planche et vous permettre de passer. Soulevez la première planche et faites la même chose avec la deuxième pour créer un passage.

Connectez les deux Lego violets et sautez dessus pour traverser, lancez des sorts sur les toiles d'araignée et placez l'explosif. Allez sur le sentier vers le bas, retournez sur les rampes vers le haut et allez sur la planche pour aller à droite. Allez localiser le mur rouge et Assemblez les Lego qui en tombent quand vous utilisez votre Diffindo dessus. Après une petite animation, utilisez la toile qui apparaît à gauche pour sur le rebord au-dessus. Explodez le coffre, ramassez votre explosif et placez-le.

A gauche du mur rouge se trouve une pile de Lego, assemblez-les et servez-vous de la pelle de Neville pour creuser et déterrer le dernier explosif et le placer.

Vous avez terminé cette petite mission.

Ron et Hermione sont ensemble, allez maintenant au fond et chassez les plantes avec le Lumos d'Hermione. Laissez-la interagir avec la plaque rose et servez-vous du pinceau pour peindre toute la surface violette.

Sautez sur les rochers. Vous remarquerez qu'en sautant sur un rocher, un autre s'élève. Ron peut ainsi atteindre le rebord à gauche de la cascade et trouver la Boîte-à-farce Weasley.

Cette fois, elle recèle les Baskets Collantes. Montez sur la surface colorée et allez à gauche. Montez sur le rebord et attrapez la lumière avec le Déluminateur.

Descendez et allez au fond à droite, vous trouverez une porte Lego. Allumez la lampe à droite de la porte, assemblez les briques et formez un panneau serpent. Ron doit entrer le code lui-même. Suivez la séquence et ouvrez la porte circulaire.

Entrez et allez vers la droite jusqu'à la barricade. Regardez dans la bouche du serpent droit devant, au-dessus de l'eau. Faites léviter ce coffre jusqu'à vous et ouvrez-le pour trouver des Lego.

Assemblez-les pour en faire une plaque rose dont Hermione doit se servir pour former une foreuse. Sautez dans la machine et commencez à percer les rochers.

Puis lancez un sort au Basilisk et assemblez les Lego qui tombent. Vous aurez encore une plaque rose en les

assemblant mais cette fois vous obtiendrez des pincettes pour arracher les dents.

Vous avez terminé. Vous quittez la Chambre des Secrets et devez continuer à suivre les doublons translucides.

Frénésie Feudeymon

Ron et Hermione sont coincés dans la chambre secrète au septième étage. Servez-vous des pouvoirs d'Hermione sur la plaque rose. Faites léviter le Lego et nettoyez les toiles. Vous trouverez le premier ingrédient.

Lancez un sort orange sur la table à gauche du portrait et appelez Pattenrond pour qu'il déterre le deuxième ingrédient.

Servez-vous de Ron pour ouvrir la Boîte-à-farce Weasley à droite et ramassez le ventilateur pour donner au portrait, vous obtenez ainsi le dernier ingrédient.

Lancez un sort sur tous les chaudrons sur le mur de droite pour obtenir votre chaudron. Faites la potion et vous aurez la voie libre.

Allez trouver le buffet dans la seconde pièce et permutuez avec Hermione pour entrer la combinaison indiquée. Assemblez les Lego et mettez le tout en place en le faisant léviter. Sautez dessus et comptez sur votre compagnon pour tout soulever. Sautez sur la plateforme et prenez un Lorgnospectre.

Assemblez les Lego invisibles et formez une catapulte qui vous sert à détruire la barrière.

Allez à droite. Cherchez la lampe au coin et utilisez le Déluminateur. Relâchez la lumière sur la lampe sur la table. Les gardiens s'en vont et vous pouvez continuer votre route.

Alignez les tuyaux à gauche.

Puis allez à gauche et lancez un sort orange pour détruire les Lego et vous permettre d'atteindre le dernier tube. Allez le placer sur le reste de l'installation. Appelez un des animaux de compagnie et faites le escalader les tuyaux. Appuyez sur le bouton à gauche et quittez le tube par la droite. Approchez-vous du trésor et ramassez-le.

Echappez-vous du feu. Allez à droite tout en utilisant Aguamenti pour libérer un peu le passage. Votre chemin sera bloqué donc faites léviter la voiture pour que vos partenaires puissent passer le feu, et faites-les tenir la voiture pour que vous passiez. Utilisez ensuite Ron pour ouvrir la Boîte-à-farce Weasley qui vous permettra de passer un pont.

Sur la pile de sacs, lancez un sort au buffet et allez interagir avec le mur rouge qui apparaît. Assemblez ensuite les Lego et grimpez vite à l'échelle formée et vous échapperez aux flammes.

Une cinématique s'enclenche puis vous serez sur des balais. Allez activer les trois pompes à eau : une devant vous. Descendez de votre balai, assemblez les Lego et remplissez la pompe d'eau. Remontez ensuite sur le balai et allez à gauche, assemblez les Lego pour former un petit avion. Montez-y et détruisez les Lego qui obstruent la pompe. Lancez encore quelques sorts orange pour détruire le reste des briques. Utilisez la magie sur la boîte pour construire une pompe et réparez la pompe. Remplissez la pompe. Allez maintenant à droite de la plateforme et détruisez les Lego rouges à l'aide d'un sort rouge. Lancez un sort orange sur les Lego en métal. Avec Harry, entrez la séquence indiquée sur le panneau. Assemblez les Lego qui tomberont devant vous pour créer la dernière pompe. Attachez la pompe au récipient à l'aide d'un sort et remplissez-la d'eau.

Vous terminez ce niveau.

Suivez les doublons translucides.

Les Larmes de Rogue

Ici, remplissez le Lego clair à droite des flammes et soulevez le récipient pour trouver une Boîte-à-farce Weasley et y prendre une paire de Baskets Collantes. Montez sur la surface colorée à droite et assemblez les Lego. Placez le Lego sur le Lego violet sur le mur de pierre à gauche.

Une porte est maintenant ouverte, allez-y et dirigez-vous à droite. Des Mangemorts et des araignées vous attaquent, descendez les escaliers en vous défendant. Une fois dehors, repérez la statue de Dumbledore et lancez-lui un sort. Hermione peut maintenant interagir avec la plaque rose. Une catapulte apparaît, visez à l'endroit indiqué pour heurter le géant.

Défendez-vous contre vos ennemis tandis que le géant s'agite. Dès qu'il s'arrête, attaquez-le encore une fois avec votre catapulte et vous verrez qu'il arrête de bouger. Attaquez-le encore en visant l'endroit indiqué par l'écran. Défendez-vous encore contre vos ennemis et réparez votre catapulte et réitérez votre attaque sur le géant au moment propice. La troisième fois que vous le cognez, le géant sera vaincu.

Faites léviter les plateformes au fond et reliez-les aux Lego violets. Montez sur les plateformes pour atteindre le niveau supérieur et allez vers la porte en bas des escaliers à droite. Vous rencontrez encore un géant près de la sortie, sortez la Cape d'Invisibilité d'Harry pour passer inaperçu et allez à droite.

Utilisez Diffindo sur le mur rouge et assemblez les Lego pour créer une diversion face au géant. A gauche se trouve une Boîte-à-farce Weasley et lancez un sort sur la petite boîte que vous trouvez et en l'ouvrant pour vous pouvez vous débarrasser définitivement du géant. Entrez dans le bâtiment.

Après la cinématique, vous êtes dans la cabane.

Allumez votre baguette pour libérer l'ancre des plantes qui la retiennent. Soulevez l'ancre et placez-la sur la chaîne Lego.

Assemblez les Lego qui tombent pour réparer la poulie. Utilisez la magie pour la tourner et libérer le passage en bougeant le gros poisson.

Allez interagir avec l'armoire du fond en entrant le code indiqué.

Assemblez les Lego que vous voyez pour en faire un petit bateau. Assemblez les Lego dans l'eau pour en faire un ventilateur qui vous permettra de sortir de l'eau et de vous diriger vers la grande fenêtre au fond. Vous voyez Rogue près de la fenêtre, utilisez le sort jaune d'Harry pour savoir ce dont a besoin Rogue.

Il vous demande un tonneau. Allez à la gauche de Rogue et enfermez la lumière de la lampe avec le Déluminateur de Ron et allez à droite, vers la première colonne et allumez la lampe qui s'y trouve pour chasser les plantes.

Ramassez la roue Lego qui tombe et allez la placer là où le marqueur pointe. Remplissez le récipient d'eau et utilisez la magie pour démarrer la machine et remplir le tonneau jusqu'à qu'il explose. Portez le tonneau vide à Rogue. Vous collectez les larmes de Rogue.

Allez maintenant affronter Voldemort.

Un Mauvais Plan

Suivez les doublons.

Vous êtes dans la cour de Poudlard avec Ron, Hermione et Neville. Les Mangemorts vous attaquent. Allez trouver une barrière Lego à droite entre les débris sur le petit sentier. Lancez un sort sur la barrière, puis lancez encore un sort orange sur le Lego métallique et allez maintenant chercher les ingrédients pour le chaudron qui est apparu. Regardez sur le tertre tout près de là d'où vous venez. Détruisez le mur rouge et ramassez le premier ingrédient. Regardez vers la serre, il y a des Lego à côté sur lesquels vous devez lancer un sort. Assemblez-les en un récipient et remplissez-le pour obtenir le deuxième ingrédient. Retournez au chaudron et trouvez le géant qui dort devant. Servez-vous de votre magie pour retirer le troisième ingrédient de sa main.

La potion que vous faites va exploser et vous permettre de vous rapprocher de Voldemort.

Une petite cinématique apparaîtra.

Vous êtes maintenant Kingsley Shacklebolt et Molly Weasley. Ouvrez la Boîte-à-farce Weasley à gauche et grâce à la fusée vous pourrez aller au fond vers le pont.

Réparez le pont à l'aide de la magie et allez combattre tous les Mangemorts.

Usez de votre sort bleu pour éteindre le feu. Assemblez les Lego que vous trouvez et soulevez le poids pour l'attacher à la chaîne, soulevant ainsi un autre pont. Traversez le pont et allez à droite. Vous arriverez à une petite descente sur la passerelle. Assemblez les Lego que vous trouvez plus bas et faites-en un coussinet pour rebondir plus haut sur le rebord à droite. Allez à droite et reliez le pont à la partie inférieure des Lego marron pour former un pont complet.

Allez maintenant affronter la sorcière au fond.

Des Mangemorts essaieront de vous attaquer, repoussez et mettez-les en échec. Entrez en duel contre la sorcière, gagnez et affrontez les Mangemorts, puis combattez encore une fois Bellatrix et recommencez ceci une dernière fois.

Allez vers Nagini, le serpent de Voldemort. Attaquez les araignées qui viennent sur vous et dès que vous renversez l'une d'entre elles, saisissez-la et envoyez-la sur le serpent. D'autres Mangemorts vous attaqueront ainsi que des araignées. Combattez d'abord les Mangemorts. Le serpent crache toujours son venin, attendez les intervalles pour lui envoyer les araignées que vous renversez. D'autres ennemis viennent vous combattre, attaquez-vous d'abord aux Détraqueurs puis renversez une araignée et lancez-la dans la gueule de Nagini pour l'étourdir. Lancez-lui des sorts puis prenez l'épée de Neville et utilisez-la sur la marque rouge qui apparaît au sol.

Vous affrontez Voldemort. Pressez le bouton d'attaque aussi rapidement que possible pour blesser Voldemort au moins une fois. Ceci fait, vous reprenez les contrôles de Ron, Hermione et Neville. Servez-vous des deux premiers pour combattre les ennemis qui vous attaquent jusqu'à retourner au combat contre Voldemort. Recommencez à presser le bouton d'attaque jusqu'à que vous gagniez contre Voldemort.

LEGO Le Seigneur des Anneaux

© Warner Interactive / TT Games 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

 **CONTRÔLER ELROND (2ÈME AGE)**

Entrer le code A9FB4Q.

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

© Revolution Software 2013

+ 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 drapeau pour vous sortir de cette mésaventure à laquelle Langham ne semble pas étranger, à suivre...

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

La Marionetta

Introduction

Ce nouvel opus de la saga Little Big Planet s'ouvre sur un niveau d'introduction faisant office de tutorial des premiers mouvements de Sackboy. Suivez simplement les instructions à l'écran : le joystick gauche sert à se déplacer et la touche Croix à sauter. Appréciez ensuite une jolie cinématique avant de pouvoir attaquer les premiers niveaux et entrer dans le vif du sujet.

Premières leçons de loco-motion

Pour ce premier cours, vous suivez le colonel Flétan à travers un train. Commencez par sauter au-dessus des obstacles, sachant que plus vous appuyez longtemps et plus Sackboy ira haut. Récupérez les " bulles-récompense " en sautant dessus, celles-ci vous donnent des points et tout un tas de bonus tels que des tenues ou des éléments pour l'éditeur. Suivent alors plusieurs activités pour apprendre un peu mieux le fonctionnement de base du jeu : vous pouvez par exemple faire avancer et reculer Sackboy pour slalomer entre les blocs.

Ensuite récupérez les bulles de scores, puis enchaînez-les rapidement pour obtenir un multiplicateur. Toujours dans le même esprit, parcourez les deux tableaux suivants en sautant sur les éléments du décor et en jouant sur la profondeur. Nouvelle petite fonctionnalité pratique, présentée ici avec les cages : le retour au dernier checkpoint via le " Popit " qui s'ouvre avec la touche Carré. Notez que pour faire le niveau sans mourir, il faut placer l'autocollant au tout début (que vous n'avez pas à votre première tentative).

Continuez ensuite en vous dirigeant vers la droite, sautez au-dessus des quelques obstacles puis retrouvez le colonel Flétan pour un nouveau tutorial sur les autocollants. Ouvrez le menu Popit, puis dans " Autocollants et déco ", sélectionnez celui qui convient et placez-le à l'écran. Vous pouvez utiliser l'écran tactile pour ajuster sa taille, le faire pivoter ou le déplacer. Lorsque que l'autocollant est correctement placé, appuyez sur Croix pour le valider et sélectionnez l'autre. Une fois le petit tableau reconstitué, la porte s'ouvrira vers la suite.

La leçon suivante vous expliquera le principe des " tampons-sauteurs " qui vous permettent de sauter bien plus haut qu'en temps normal : récupérez toutes les bulles-récompenses pour débloquent le passage à droite. De même à la salle suivante, sautez sur les plateformes et passez dans la pièce d'après par le trou en haut à droite. Le colonel Flétan vous présente alors une nouvelle possibilité : celle de déplacer les objets " tactiles ", déplacez le bloc bleu dans la zone pointillée puis sautez dessus.

Dans la zone qui suit, déplacez les blocs vers le bas pour vous frayer un chemin et n'oubliez pas de les remonter pour récupérer les bulles récompenses situées au sol avant de continuer. Ensuite, récupérez de nouveau un bloc bleu, positionnez-le devant le symbole infini et grâce aux tampons-sauteurs, attrapez les bulles-récompense. Faites de même pour récupérer l'autre bulle et passer l'obstacle.

Après avoir appris à transformer des photos en autocollants, faites tomber une bulle grâce au bloc tactile puis placez-le

sur les emplacements suggérés par les pointillés pour continuer votre progression et conclure le niveau !

Parcours Sackrobatique

Ce niveau est la suite directe du précédent et commence donc logiquement par un nouveau tutorial pour vous apprendre à saisir et bouger certains éléments. Attrapez la caisse avec la touche R puis poussez-là pour sauter dessus. Juste après, faites rouler le bloc jusqu'au bout et bougez le bleu pour faire tomber une plus petite caisse vous permettant d'improviser un escalier. Ensuite faites s'écrouler la pyramide pour monter sur les caisses et continuer votre route.

Tirez après le bloc roulant et servez-vous des tampons-sauteurs pour monter sur la plateforme du haut. Tapotez sur les touches du piano pour obtenir un maximum de points et continuez vers la droite. Vous apprenez alors à vous balancer : sautez en direction du trapèze et appuyez sur R pour vous y accrocher. Récupérez d'abord les bulles du bas puis dans la salle avec les deux trapèzes allez en bas à droite pour découvrir une zone secrète.

Celle-ci vous donne accès à quelques bonus et vous pourrez remonter par la suite pour suivre le cours normal du niveau en enchaînant les deux trapèzes.

Servez-vous ensuite des blocs sur ressorts comme de trampolines afin de propulser Sackboy vers le haut tel une boule de flipper ! Après, accrochez-vous à la roue (avec R) pour attraper la clé (qui vous ouvre l'accès à un niveau bonus) et sauter pour rejoindre le Colonel.

Ensuite, attrapez le yo-yo pour monter à l'étage supérieur puis manipulez les blocs sur ressorts pour faire venir deux bulles-récompense jusqu'à vous. Même principe juste après, saisissez le trapèze pour que celui-ci vous amène à la suite du niveau. Cette-fois-ci ce sont deux roues qui s'enchaînent puis de nouveau un ressort. En haut, faites tourner la roue après l'avoir agrippé pour pouvoir accéder à la plateforme en haut à droite.

Flétan vous montre alors votre premier " lien ", appuyez sur triangle pour entrer dans une nouvelle portion de niveau. Enchaînez les deux trapèzes mobiles pour passer au-dessus des piques puis frayez-vous un chemin dans le labyrinthe composé de tampons-sauteurs et de blocs tactiles. Dans la salle avec l'accordéon, attendez l'instant propice pour attraper le trapèze et avancer vers la suite.

Votre but est alors de vous servir opportunément des blocs mobiles pour traverser la zone. Commencez par aller en bas, puis remettez le bloc horizontal à sa place et enfin servez-vous de l'autre comme propulseur. Après, sautez sur le tampon, attrapez le trapèze et laissez-vous pousser vers la gauche pour atteindre la zone supérieure. Nouveau tremplin puis allez à gauche récupérer les bonus avant de continuer.

Une seconde roue immobile se présente à vous, la technique est la même : accrochez-vous y puis faites-la tourner pour accéder à la plateforme suivante. Vous voici face à deux accordéons : sautez sur le bleu puis sur le rouge et attrapez la roue pour monter sur la plateforme supérieure. Vous en avez ainsi fini avec le niveau, sur les conseils du Colonel, propulsez-vous vers le tableau des scores à bord d'une boîte de conserve !

Cer-Sauts

Ce nouveau niveau est en fait une course : placez-vous sur la ligne de départ et allez le plus vite possible à l'arrivée en passant dans les cerceaux pour engranger un maximum de points. Commencez par deux petits sauts simples puis attrapez au vol le trapèze et servez-vous du bloc bleu pour vous envoyer vers le haut. Saisissez la roue et catapultez-vous à nouveau pour continuer votre route.

Ensuite, sautez au-dessus des piques puis enchaînez les tampons-sauteurs pour monter encore un peu plus. Faites de même mais accrochez-vous à la roue pour arriver directement à la plateforme supérieure gauche. Utilisez après le tampon pour arriver sur un bloc bleu qui vous servira à accéder à un nouveau tampon puis un autre bloc bleu pour atteindre le haut. Face à vous se trouve un trapèze vous permettant de passer au-dessus des piques et de progresser vers la suite.

Positionnez-vous alors sur le bloc mobile et attendez que le passage à l'intérieur de la roue soit bien face à vous pour vous propulser à travers. Une fois en haut, continuez toujours vers la droite, passez sur la roue et sautez à travers les cerceaux pour arriver à un nouveau checkpoint. Faites descendre le tampon-sauteur articulé pour grimper sur la

plateforme en haut à droite puis sautez à nouveau au-dessus de piques pour être renvoyé en haut à gauche. Il ne vous reste alors plus qu'à atteindre le propulseur puis vous accrochez à l'intérieur de la roue pour atteindre un nouveau point de passage.

Ensuite, utilisez le trapèze pour passer outre la zone mortelle et abaissez le tampon amovible pour pouvoir enchaîner deux trampolines directement vers la plateforme supérieure. Suivent alors deux trapèzes puis un tampon-sauteur, un autre trapèze et deux autres tampons. Pour continuer votre course, propulsez-vous avec le bloc bleu, accrochez-vous à la roue et lâchez-là une fois en haut. Maintenant, cramponnez-vous à l'intérieur de la roue et laissez-vous tomber directement sur le tampon pour atteindre un nouveau checkpoint.

Sautez après jusqu'à la roue et attrapez-là pour ne vous lâcher qu'une fois les piques passées, un tampon-sauteur vous permettra alors de récupérer une nouvelle clé. La phase suivante nécessite un peu plus de réflexion : catapulsez-vous de sorte à atterrir sur une des plateformes qui vont vers la droite et restez-dessus jusqu'à atteindre la roue qui vous permettra d'aller directement à l'arrivée après quelques sauts.

Le Palais du Bizarre

Dès le début du niveau, dirigez-vous vers la droite jusqu'à une zone pleine de piques : l'objectif est de passer de l'autre côté en évitant de se faire pousser par les murs. Il faut avoir un bon timing : d'abord un saut sur la première plateforme puis dès que les murs sont revenus, servez-vous du tampon-sauteur pour accéder à la seconde. Ensuite, faites rentrer les blocs bleus amovibles pour pouvoir aller vers la suite en haut à droite.

Voici encore un mur " périodique " qui n'hésitera pas à vous pousser dans les piques si votre timing n'est pas bon. Atteignez le premier point de passage (mur beige) puis sautez au-dessus et rapidement dirigez-vous vers la gauche. Le Colonel vous invite alors à une première leçon de combat ! La technique n'est pas bien difficile, il suffit de sauter sur les bulles des ennemis pour vous en débarrasser, attention quand même au quatrième qui vous tue si vous le touchez par en-dessous.

Ceci étant fait, la porte s'ouvrira vers un bloc bleu propulseur puis un autre que vous devrez manier avec précaution pour ne pas heurter les barres qui rentrent et sortent. Continuez vers la gauche où se trouve un ennemi à éliminer puis une sorte de labyrinthe : poussez tous les blocs pour zigzaguer entre les cubes et atteindre le haut. De même, faites rentrer les suivants pour vous frayer un chemin jusqu'à un tiroir magique.

Celui-ci est très pratique car en sautant dedans vous arrivez directement au-dessus ! Un nouveau type de cube fait son apparition, le bloc vert qui peut être poussé par l'arrière avec le pavé tactile. Utilisez votre nouvelle technique après pour reformer le chemin qui s'était caché dans le mur à votre arrivée et poursuivez votre route. Toujours la même idée : sortez les cubes verts pour créer de nouvelles plateformes intermédiaires vous permettant d'accéder à la suite en haut à droite.

Puis vous arrivez dans un nouveau lieu avec des yo-yo : libérez le premier en poussant le bloc puis accrochez-vous-y et balancez-vous pour sauter à droite. Répétez l'opération une seconde fois pour enchaîner deux yo-yo et continuer vers la gauche cette fois. Plusieurs tiroirs se suivent alors et vous tombez nez à nez avec deux ennemis dont vous pouvez vous débarrasser pour faciliter le passage vers la suite.

Encore des murs rétractables : sautez de plateformes en plateformes en vous arrêtant à la zone sécurisée et prenez au passage la clé. Puis, poussez le cube contre le mur gauche et grimpez dessus pour atteindre le levier qui stoppera la roue et vous permettra d'accéder à la deuxième partie du Palais du Bizarre. Une situation étrange vous attend : le monde sera à l'envers et il faudra simplement abaisser le levier pour le rétablir dans le bon sens. Poussez le bloc et grimpez dessus pour continuer votre progression.

Propulsez-vous ensuite jusqu'à une roue plutôt rapide et servez-vous en pour arriver à une salle contenant deux blocs ressemblant aux pièces de Tetris. Poussez celui de droite pour monter tout à gauche et ressortez-le pour pouvoir attraper au vol le yo-yo. Attendez alors le bon moment pour franchir les piques qui montent et qui descendent puis poussez les blocs bleus et refaites de même.

Une fois en haut, faites revenir les barres bleues pour marcher dessus. Après, vous avez deux possibilités : soit tuer tous les ennemis, soit passer en dessous rapidement pour ne pas mourir. Vous voici face à un mur digne de Tetris ! Sortez

astucieusement les blocs pour pouvoir grimper en haut à gauche pour la suite du level. La suite est assez simple puisque les barres qui semblent vous bloquer se lèvent en fait sur votre passage et vous permettent de monter dessus pour continuer votre progression.

Après, de nouveaux murs rétractables se présentent à vous mais le timing est bien plus serré : il faut enchaîner deux tampons-sauteurs puis attendre devant le checkpoint et sauter à nouveau vers la droite. La suite est plus aisée puisqu'il suffit d'enchaîner les sauts sans tomber dans le vide pour arriver à une mini-énigme. Utilisez le bloc bleu pour envoyer une balle et marchez avec Sackboy sur les barres colorées pour lui libérer le passage vers l'interrupteur rouge. Un tampon-sauteur apparaît à gauche et vous permet de conclure le niveau.

Piano infernal

Niveau un peu spécial puisqu'il s'agit du premier boss du jeu et que celui-ci n'est autre qu'un accordéon ! La première phase consiste simplement à éviter qu'il ne vous écrase et profiter du fait qu'il vous propulse en l'air pour lui sauter dessus (jouez un petit air de piano pour lui ôter son chapeau) et donc lui infliger des dégâts. Après lui avoir fait mal deux fois, des touches enflammées traverseront le piano : sautez au-dessus pour ne pas perdre une vie. Après l'avoir atteint quatre fois de plus, le boss sera vaincu, félicitations vous venez de finir le premier monde de Little Big Planet !

Le Pays de l'Étrange

Sackboy au pays des merveilles

Nouveau monde et nouvel environnement avec un nouvel accompagnateur : Marianne Noisette. Dès le début du niveau vous apprenez à nager, utilisez la touche de saut pour aller plus vite dans l'eau. Ensuite vers la droite accrochez-vous à la roue puis faites-la tourner pour monter sur la plateforme, poussez également les blocs bleus pour pouvoir traverser le U immergé. Utilisez le tampon-sauteur de gauche pour monter sur la plateforme, saisir la roue crantée et passer de l'autre côté.

Juste après, abaissez la plateforme bleue pour pouvoir sauter dessus et vous envoyer en haut. Des engrenages se présentent à vous : faites sortir le vert pour inverser leur sens de rotation et pouvoir avancer puis rentrez-le à nouveau pour atteindre le checkpoint suivant sans vous faire écraser. Après, remettez les engrenages bleus à leurs places respectives pour mettre en marche un mécanisme et voir apparaître un yo-yo. Celui-ci vous amène plus bas dans une zone sous-marine : écartez les blocs qui vous barrent la route sans oublier de reprendre votre respiration de temps en temps grâce aux bulles d'air.

Un nouvel obstacle vous bloque alors : déplacez le pavé bleu à gauche pour que la barre passe à la verticale et vous libère un chemin sur sa droite. Une fois revenu à la surface, continuez vers la droite et accrochez-vous à l'intérieur de la roue puis à gauche inversez son sens pour pouvoir monter dessus et repartir. Marianne Noisette vous montre les tampons-sauteurs bleus qui vous font faire de grands sauts quand vous êtes dessus.

Sortez les plateformes intermédiaires et enchaînez donc les bons pour atteindre le haut. Enclenchez le mécanisme suivant avec l'engrenage vert puis ayez le bon timing pour progresser avec ces plateformes mobiles sans vous faire écraser. Nouvelle difficulté : la " pâte rose " qui vous tue instantanément quand vous la touchez, sautez au-dessus des boules roses quand elles sont au plus bas pour ne pas risquer votre vie et continuez d'avancer. Attrapez alors un des cylindres qui tournent pour atteindre la plateforme en haut à droite sans tomber dans la mélasse colorée.

Juste après sautez sur la balançoire et utilisez le tampon-sauteur au moment opportun pour bondir au-dessus de l'ennemi qui fait des allers retours. Plus loin, soulevez les blocs bleus pour passer en-dessous et maintenez-les en l'air pour éviter qu'ils ne vous écrasent puis poussez l'engrenage vert pour inverser le sens de la roue. Vous pouvez alors sauter puis la saisir pour accéder à la suite mais rentrez l'engrenage après pour passer la seconde roue crantée en vous y accrochant. Vous êtes alors à nouveau sous l'eau et vous devez éviter les obstacles pour finir par vous accrocher à une roue qui vous ramènera à la surface

Sautez jusqu'à la roue pour la faire tourner et voir apparaître un tampon-sauteur qui vous mènera à la suite. La technique est la même dans la zone suivante : agrippez-vous à la roue puis sautez sur le tampon désormais accessible afin d'atteindre l'étage supérieur. Montez alors sur les planches puis saisissez la roue au moment où elle s'apprête à

tourner dans le sens contraire des aiguilles d'une montre au risque de vous faire écraser sinon. Un peu plus loin, remettez en place les engrenages pour ouvrir la porte.

Le passage suivant est assez ardu puisqu'il faut enchaîner deux cylindres au-dessus d'une mare de pâte rose, n'hésitez pas à prendre de l'élan en vous balançant pour vous faciliter la tâche. Après vous devrez une nouvelle fois attraper au vol une roue très rapide quand elle s'apprête à tourner dans le bon sens puis sauter sur des plateformes qui montent et descendent. Sauter ensuite sur le tampon bleu en évitant les cylindres roses mortels puis servez-vous en pour bondir jusqu'au cylindres oranges non dangereux vous permettant d'atteindre la fin du niveau à droite en vous balançant.

La crique aux rouages

Dès le début du niveau, faites tourner la roue pour voir apparaître un chemin au-dessus du vide mais attention celui-ci se rétractera vite donc il ne faut pas traîner. Un monstre rose tourne ensuite autour d'un tampon sauteur : attendez qu'il soit parti pour bondir dessus puis sur le trapèze afin de continuer votre progression. Après, faites sortir les blocs verts pour pouvoir sauter sur la plateforme de droite puis abaissez le bleu pour vous en servir comme ascenseur.

Continuez en évitant les cubes qui risquent de vous écraser et agrippez-vous à la roue pour atteindre le sol sans tomber dans la mélasse. Un robot étrange essaie alors de vous lancer du gel rose mais esquiviez-le et sautez sur le trapèze. Voici à nouveau des blocs "à durée limitée", tournez la roue à fond puis rapidement enchaînez les deux tampons-sauteurs. Détachez ensuite une plateforme du plafond pour en faire un pont vous permettant d'atteindre l'autre rive

Ensuite de même, tirez le mur vers le bas et sautez rapidement avant qu'il ne remonte pour passer de l'autre côté. Répétez le procédé après : improvisez un pont, montez à l'étage avec l'ascenseur de bois puis remettez le pavé bleu à son emplacement initial pour passer à gauche. La partie suivante est assez simple : accrochez-vous à l'intérieur puis à l'extérieur des roues pour monter encore d'un cran et poursuivez ensuite vers la gauche.

Juste après, abaissez les deux blocs pour pouvoir atteindre la plateforme suivante mais attention au gel rose qui tombe de temps en temps entre les deux et risque de vous tuer. Placez-vous sous la plateforme de droite où se trouve un monstre rose et attendez le moment opportun pour sauter puis rapidement bondissez à gauche deux fois pour être à l'abri du danger. Allez ensuite sur l'îlot central de la mare rose et basculez le bloc articulé du côté gauche pour pouvoir enchaîner le tampon et le trapèze.

Vous arrivez alors à une sorte de catapulte qui vous permet d'accéder au tampon-sauteur de gauche puis à celui de droite et enfin sur la plateforme horizontale. Un cylindre vous fera alors monter mais dès que vous êtes arrivé sautez sur le côté car un robot s'apprête à vous enduire de gel rose. Suit alors un enchaînement pas si difficile de trapèzes de blocs-sauteurs mais gare à la chute qui vous forcera à recommencer du dernier checkpoint.

Peu après il y a deux cylindres qui se balancent et vous permettent d'arriver à une roue qu'il faudra tourner pour libérer des plateformes sur lesquelles il faudra vite sauter avant qu'elles ne disparaissent. Après vous voici face à un mécanisme périodique : placez-vous sur le tampon bleu et attendez que la plateforme soit au plus haut pour sauter sans vous faire broyer puis allez vers la suite à gauche. Montez sur une étagère intermédiaire en bois pour pouvoir attraper au vol un cylindre qui se balance puis un autre.

Attendez après que le monstre rose s'écarte pour sauter sur la plateforme centrale puis sur les tampons. Patientez encore pour éviter que la réception de votre saut ne se solde par une mort et foncez vers la droite dès que possible. Ensuite, servez-vous de la roue pour monter à l'étage puis libérez le mécanisme en écartant les blocs bleus. La partie suivante est assez délicate : commencez par un saut puis deux tampons, abaissez rapidement les deux quarts de cercle pour pouvoir marcher dessus, puis de même pour les blocs bleus qui suivent et enfin utilisez le trapèze pour sauter dans le tronc d'arbre sans vous être fait asperger par le robot maléfique !

Le casque lance-roquettes

Commencez par récupérer le casque lance-roquettes de Marianne et entraînez-vous en tirant sur les cibles, il vous suffit de toucher l'écran tactile pour tirer. Plus loin, détruisez la gelée rose avec une roquette pour libérer le bloc de pierre qui vous permettra de traverser après avoir détaché un bout de plateforme juste au-dessus. Répétez le même procédé ensuite mais faites attention car la pierre coule donc ne traînez pas pour sauter à droite. Notez que les roquettes peuvent éclater à votre place les bulles-récompenses et donc vous faciliter la tâche.

Peu après, détruisez une nouvelle fois le lien rose qui retient le tampon-sauteur et juste au-dessus. Tirez sur la gelée pour ouvrir le passage et vous permettre de monter encore. Toujours dans le même esprit, libérez l'engrenage de son emprise pour abaisser le pont. Petite phase de combat : tirez sur les robots-ennemis pour les éliminer un par un et ainsi ouvrir la porte.

Après, attendez que la plateforme qui tourne soit en-dessous de vous et sautez dessus pour continuer votre chemin.

Un robot tente alors de vous tuer, éliminez-le juste d'un coup de roquette. Plus loin se trouve à nouveau un mécanisme bloqué par du gel rose que vous pouvez heureusement détruire avec votre casque puis de même pour le suivant. Peu après, un robot vous tire dessus à très grande vitesse : maîtrisez la trajectoire de votre roquette pour le faire disparaître tout en restant à l'abri. Ensuite, libérez le pont en détruisant la mélasse rose pour pouvoir passer dessus et continuer vers la gauche.

Deux plateformes tournantes se présentent alors à vous et doivent être utilisées pour continuer à avancer, éliminez juste la gelée récalcitrante qui risque de vous bloquer le passage en haut à gauche. Un autre robot très agressif tente de vous tuer si vous essayez de passer : tirez une roquette pour le mettre hors d'état de nuire et utilisez les tampons pour sauter. Comme d'habitude ensuite, libérez de son emprise la roue afin de créer un chemin vers la suite. Éliminez également les quatre insectes qui vous agressent afin que le pont s'abaisse.

Utilisez après les tampons pour grimper à l'étage mais n'avancez pas trop puisqu'un robot vous attend, prêt à vous faire mordre la poussière. Toujours avec le casque détruisez-le en empruntant le passage suggéré par les bulles. Deux obstacles se succéderont alors et pour chacun il faudra simplement contrôler la trajectoire de vos roquettes pour libérer un mécanisme. Après une phase différente intervient : vous êtes sur un genre d'araignée qui avance seule mais vous devez sauter au-dessus des rochers qui pourraient vous faire tomber.

Peu après, sautez sur la large plateforme puis passez par le haut pour récupérer quelques bonus, ensuite passez à nouveau en haut en évitant cette fois de vous faire écraser par les blocs. De même ensuite, détruisez le gel rose pour pouvoir vous frayer un passage et revenir sur le " véhicule ". Le niveau se termine alors juste à la plateforme suivante, félicitations !

Sinistre mine

Ce niveau est assez particulier puisqu'il se déroule intégralement à dos de robot volant qui se dirige avec le pavé tactile arrière. Commencez par slalomer entre les engrenages roses en essayant de ramasser un maximum de bonus puis évitez les braises que les ennemis tentent de faire tomber sur vous. Suivent après deux arcs de cercles facile à passer car seul l'intérieur de ceux-ci sont mortels.

Ensuite, avancez jusqu'au centre du cercle incomplet et faites une pause afin de pouvoir progresser sans vous faire toucher. Après cela il y a un nouvel engrenage à contourner puis un mécanisme qui tente de vous écraser si vous n'êtes pas assez rapide. Puis, vous devez monter à travers le conduit dans lequel des braises vous tombent dessus, une halte dans l'alcôve à gauche sera nécessaire et en remontant par la cheminée au-dessus de celle-ci vous trouverez quelques bulles récompenses.

Repartez vers la gauche et légèrement plus bas se trouve la suite : slalomez à nouveau entre les roues crantées. Empruntez le conduit du bas, toujours en évitant de toucher les objets roses mortels et récupérez un maximum de bulles-récompense. Nouveau couloir où des braises tombent du plafond puis encore des engrenages et des mécanismes roses à éviter pour progresser sans mourir.

Après la courte cinématique du wagon, continuez toujours de la même façon à monter à travers les conduits. Une clé se situe juste après le checkpoint, dans un couloir en bas à gauche d'un engrenage rose. Il y a ensuite deux marteaux qui exigent d'être assez rapide tout en faisant des pauses pour ne pas finir en bouillie. Nouvelle cinématique dans laquelle Marianne Noisette manque de se faire écraser par un train et c'est déjà la fin de ce niveau très facile.

Dangereuse foreuse

Pour le niveau final de ce second monde, un train infernal fait office de boss. Pour le vaincre vous devez éviter qu'il ne vous écrase trop souvent : prévoyez sa trajectoire en observant la disposition que prennent les rails avant chaque passage. Attention après l'avoir touché deux fois celui-ci va traverser la plateforme sur laquelle vous vous tenez et donc

détruire certains tampons sauteurs. Touchez-le deux fois de plus avec des roquettes en contournant la paroi qui ne s'ouvre plus pour lui infliger des dégâts.

Les wagons vont alors se séparer, vous demandant d'être plus vigilant pour les esquiver mais le train finira par se reconstituer pour vous laisser le temps de détruire une bonne fois pour toutes les deux zones de gel rose et ainsi battre ce boss !

Jackpot Ville

Grappin en folie

Début du troisième monde qui commence avec la rencontre de Sean Brawn et de l'Espionoeil qui seront vos guides pour cette partie du jeu. Récupérez d'abord les quelques bulles puis vers la droite vous obtiendrez le grappin qui est le thème de ce niveau et des suivants. Entraînez-vous en essayant d'attraper les bonus puis poursuivez vers la droite et franchissez le trou à la manière de Tarzan en vous accrochant votre grappin au cylindre en haut. Refaites de même mais enchaînez les deux cylindres pour franchir ce plus large espace.

Toujours vers la droite, montez puis descendez les plateformes à l'aide de votre grappin. Ensuite vous rencontrez un objet spécial : le support cylindrique peut se déplacer sur son axe en penchant la console d'un côté ou de l'autre. Juste après vous pourrez récupérer la clé déverrouillant un mini-jeu en utilisant le grappin et le tampon : balancez-vous puis quand vous avez pris assez de vitesse, allez rebondir sur le mur pour être envoyé encore plus loin.

Après avoir récupérer quelques bulles vers la droite, empruntez l'ascenseur-grappin pour monter à l'étage. Ensuite, vous serez face encore une fois à une plateforme éloignée que vous pourrez atteindre en deux lancers de grappin mais cette fois-ci la chute est mortelle donc soyez plus prudent. Suivent ensuite un tampon-sauteur qui vous enverra assez haut pour attraper la roue et donc atteindre la plateforme puis un " ascenseur horizontal " cette fois qui vous emmènera de l'autre côté de la fosse mortelle.

Un ascenseur, un tampon et une roue plus tard, vous voilà parvenu au sommet et l'espionoeil vous quittera. Saisissez l'objet avec votre grappin puis inclinez la console pour passer sans difficulté l'obstacle. Sean Brawn vous invite alors à monter. Une fois sorti de l'ascenseur, commencez par la gauche et lancez-votre grappin pour que la bulle roule jusqu'au sol puis retournez de l'autre côté.

Un support tournant permet d'accrocher le grappin et après vous être balancé (ce qui est rendu plus difficile par la rotation), vous pourrez sauter vers la droite. Deux nouveaux lancers de grappins à enchaîner pour progresser puis utilisez l'écran tactile pour rebrancher la prise et vous offrir une surface où accrocher votre accessoire. Juste après, les tampons-sauteurs vous envoient assez haut pour agripper le cylindre orange et donc pouvoir continuer votre route, vers la gauche cette fois.

Pour atteindre la plateforme qui mène à la suite, en haut à gauche, vous devez alors enchaîner deux sauts et un grappin. Après, attrapez de nouveau un cylindre et penchez la console afin d'arriver à un nouveau checkpoint. La partie suivant demande une bonne coordination : d'abord un saut, puis un grappin puis lâchez-vous sur le tampon pour atteindre la plateforme suivante. Ensuite, pas de grosse difficulté, remettez à sa place la prise et enchaînez sauts et grappins pour monter tranquillement vers la continuité du niveau.

Juste après, une roue tourne trop vite pour vous permettre de vous balancer : rebondissez en fait sur la paroi du bas pour parvenir au sommet puis quelques sauts et grappins plus tard, vous atteindrez un fossé plutôt dangereux : laissez-vous tomber sur le tampon incliné puis rapidement lancez votre grappin et vous pourrez atteindre un nouveau checkpoint. Abaissez ensuite le bloc bleu et répétez l'opération décrite en début de paragraphe en faisant bien plus attention car les parois sont mortelles à présent.

Suivent alors un grappin, deux sauts et un nouveau grappin : balancez-vous suffisamment sur ce dernier pour pouvoir monter sur les disquettes et grappiller quelques récompenses. Ensuite, laissez-vous tomber dans le vide mais enclenchez votre grappin rapidement pour ne pas mourir dans l'électricité et montez une nouvelle fois sur la plateforme supérieure en rebondissant sur la paroi grappin en main. Pour finir, poussez une pile de cassettes afin de vous libérer le passage et pouvoir conclure le niveau.

La déchetterie

Commencez par utiliser le grappin pour monter sur le tapis roulant entre deux caisses puis redescendez avant le champ magnétique rose pour ne pas mourir. Sortez ensuite le cylindre vert puis accrochez-vous vite dessus pour franchir le fossé car celui-ci se rétracte. Enchaînez après deux grappins pour monter sur la plateforme supérieure. Comme dans le niveau précédent, accrochez-vous au cylindre suivant et penchez la console pour qu'il vous amène vers la droite

Juste après, n'abaissez pas tout de suite le levier mais balancez-vous au bout de votre corde pour récupérer la clé et les bonus (il y en a aussi en haut du piston qui monte et descend à gauche). Ouvrez ensuite la porte en tirant le levier puis montez un peu et redescendez là où un robot risque de vous écraser. Attendez qu'il soit tout à droite pour vous placer dans l'alcôve et quand il repassera il se détruira tout seul. Servez-vous alors de votre grappin pour aller jusqu'aux tampons sauteurs qui vous mèneront un étage au-dessus.

Pour atteindre la zone en haut à gauche avec quelques bulles-récompenses il faut sauter sur le tampon puis lancer le grappin pour donner la bonne direction à Sackboy, sinon continuez vers la droite pour la suite. Enchaînez ensuite deux grappins puis sautez sur le tampon et comme précédemment accrochez-vous au cylindre pour ne pas finir électrocuté mais plutôt arriver à la suite. De même juste après, laissez-vous tomber dans le vide et lancez votre grappin au dernier moment pour avoir suffisamment d'élan et atteindre les tampons qui vous mèneront en haut.

Toujours vers la droite, évitez de vous faire écraser puis faites sortir le cylindre pour pouvoir passer le piston, lancer votre grappin et arriver de l'autre côté. Peu après, un nouveau cylindre couissant vous demande de pencher la console mais vous devrez cette fois gérer la longueur de la corde pour éviter les obstacles. Petite zone de cadeaux : l'interrupteur bleu vous donnera des bulles et montez sur le piston en arrière-plan pour en récupérer d'autres. Ensuite, sortez la grosse roue et agrippez-vous rapidement avant qu'elle ne se rétracte pour pouvoir monter sur la plateforme en haut à gauche.

Plus haut, saisissez le cylindre puis sautez sur le tampon pour passer à travers le tuyau courbé. Pour passer le piège suivant, sautez sur la plateforme puis suspendez-vous au plafond et attendez le moment opportun pour sauter à gauche sans risquer de vous faire écraser. Peu après, des plateformes sortent et rentrent alternativement : placez-vous sur la première et quand elle est sur le point de se rétracter, sautez vers la gauche sur celle qui se sera mise en place pendant votre vol plané.

Même idée juste après, enchaînez les deux tampons pour atteindre le haut. Cette fois-ci, c'est carrément tout le plafond qui peut être saisi avec le grappin, servez-vous en pour franchir l'obstacle puis activez l'interrupteur bleu suivant pour faire apparaître un tampon vous permettant de monter sur la plateforme. Vous devez alors envoyer votre grappin sur le cylindre et atterrir après vous être balancé sur le tampon-sauteur que vous aurez au préalable activé avec l'interrupteur.

Passez le tapis roulant en évitant les pistons qui tentent de vous réduire en bouillie pour aller tirer sur le levier à l'aide de votre grappin puis retournez sur vos pas pour emprunter le tampon qui vient d'apparaître. Vous rencontrez alors l'espionneil qui vous invite à entrer dans le lien du niveau. Arrivé là-bas, commencez par attraper un des trois cylindres qui tournent et servez-vous en pour atteindre la plateforme de gauche.

Juste après, attendez que la plateforme bleue soit au plus bas pour sauter, lancer votre grappin et vite avancer pour l'envoyer sur le cylindre suivant avant de retomber sur le tampon-sauteur. Attention à lancer votre grappin avant d'atteindre le haut sinon le pauvre Sackboy finira électrocuté par ce piège sadique. Ensuite, appuyez sur les deux boutons bleus pour incliner les tampons-sauteurs qui vous permettront, ainsi disposés, d'atteindre le haut après un petit coup de grappin.

Avancez ensuite sur les tampons et dès que la bulle du robot est au-dessus de votre tête, sautez pour l'éliminer. Grimpez à l'étage en utilisant le grappin et allez-vous cacher derrière la grille pour éviter de vous faire écraser. Attendez donc que le robot reparte pour progresser vers la gauche et bondissez sur un premier tampon puis sur un second et enfin accrochez-vous au cylindre pour monter et atteindre le checkpoint.

Un nouveau plafond " tapis roulant " se présente alors à vous, lancez votre grappin dessus puis faites une halte sur le cylindre central avant de vous y accrocher à nouveau pour ne vous lâcher qu'au-dessus du conduit métallique. Laissez-vous alors tomber sur une caisse et sautez sur la plateforme supérieure avant de redescendre puis remonter là où se trouve le checkpoint. Abaissez ensuite le levier à l'aide de votre grappin et faites le chemin inverse en prenant cette fois l'ascenseur qui vient d'apparaître.

Sautez sur le tampon, lancez votre grappin et balancez-vous pour toucher le mur et être propulsé vers la droite. En vol, agrippez-vous au plafond puis au cylindre afin d'atteindre une nouvelle plateforme plus sûre. Le passage qui suit est assez ardu : vous devez dans un premier temps sortir les deux cylindres verts du mur puis les utiliser rapidement pour traverser le fossé avant qu'ils ne se rétractent. Juste après, appuyez sur le bouton bleu pour faire apparaître un tampon sauteur. Sautez dessus, attrapez le cylindre et penchez la console vers la droite. Redescendez légèrement Sackboy et faites le balancer pour qu'il heurte le gros bouton rouge et vous donne accès à la fin du niveau.

Au rouleau !

De retour avec Sean Brawn dans un niveau très particulier car vous êtes à l'intérieur d'une boule qui se dirige en inclinant la console ! Commencez par appuyer sur les deux boutons rouges puis récupérez les bonus de gauche avant de poursuivre vers la droite. En bas, détruisez les murs qui vous barrent la route en boostant la boule et continuez votre chemin par la route toute tracée.

Après, vous devrez sauter pour monter sur la plateforme et booster légèrement pour monter plus vite avant de prendre place sur le départ de la course : il va falloir aller très vite pour gagner un maximum de points ! Le début du trajet n'est pas bien difficile puis vous devrez sauter au-dessus du champ électrique et activer un bouton pour débloquent la suite.

Continuez votre chemin tout tranquillement (ou presque) et vous rencontrerez des blocs bleu qui vous serviront à vous envoyer en l'air vers la suite du parcours. Plus loin, passez sous la balancelle, faites demi-tour au bout de la salle et avec suffisamment d'élan vous pourrez grimper sur la plateforme en haut à droite. Après avoir sauté au-dessus d'une grande zone électrique, n'oubliez pas de ramasser la clé puis poursuivez.

Encore après, foncez sur un bouton rouge à gauche de l'écran pour débloquent la suite à droite puis enchaînez en montant avec un propulseur bleu. Continuez à travers le chemin tout désigné qui vous est proposé avant de conclure ce niveau court mais jouissif.

Le piratage du serveur central

Dès le début du niveau, sautez dans le trou à droite et poussez les cubes bleus vers le fond pour pouvoir vous frayer un chemin. De même juste après, serpentez entre les blocs fixes pour descendre rapidement et éviter ainsi le rayon magnétique qui vous poursuit tout en essayant de ramasser au passage les quelques bulles. Juste après se trouvera sous vos pieds une clé que vous pourrez atteindre en repoussant les blocs amovibles avant de continuer vers la gauche où se trouve une autre plateforme à descendre en évitant un rayon mortel.

Ensuite, deux champs magnétiques semblent vous barrer la route mais vous pouvez les rendre inefficaces simplement en sortant les plateformes vertes. Vous arrivez devant un ventilateur que vous pouvez éteindre avec le bouton bleu afin de passer au travers. Même idée un peu plus haut, passez par le couloir juste avant le champ magnétique rose et coupez le ventilateur pour ressortir de l'autre côté. Vous voici face à une phase de plateforme légèrement inhabituelle : poussez juste les blocs qui vous gênent (notamment ceux sur les tampons) afin de pouvoir enchaîner les bonds jusqu'en haut de la salle.

Le premier tiers du niveau est terminé, placez votre doigt à l'endroit indiqué puis agrippez-vous au cylindre pour revenir voir Sean Brawn. Pour aller dans la seconde partie, abaissez un levier à droite avec votre grappin puis montez au niveau du ventilateur et coupez-le pour pouvoir passer au travers. Vient alors une salle un peu plus complexe que d'habitude : avancez quand vous le pouvez en dessous de la première plateforme puis attendez que les deux rayons se soient croisés pour vite lancer votre grappin et avancer vers la suite.

Le passage suivant n'est pas bien difficile, guettez la jauge qui se remplit progressivement pour passer à un moment où vous ne risquez pas d'être électrocuté puis de même pour la descente avec cette fois-ci l'obligation de faire une courte pause entre les deux champs magnétiques. Pour supprimer l'obstacle suivant, abaissez le levier puis passez à nouveau à travers un conduit de ventilation. Afin d'escalader le grand mur qui suit sans heurts, veillez à faire des pauses régulières et à être assez rapides dans vos mouvements, il y a plusieurs sauts et un grappin mais cela se termine par une technique déjà vue auparavant : grappin puis rebond sur la paroi pour être propulsé au loin.

Pour passer le champ suivant, créez-vous une alcôve en poussant le pavé bleu vers le fond, montez dedans et ressortez une fois le piège de l'autre côté de vous, attention le bloc ne restera pas indéfiniment au fond et finira par vous pousser si vous n'êtes pas assez rapide. Pour la suite même principe qu'en tout début du niveau, décalez les blocs

amovibles de sorte à bloquer les rayons et pouvoir passer sans vous faire griller. Juste après, lancez votre grappin et descendez en restant accroché afin de contourner le champ magnétique

Sautez puis poussez rapidement le bloc bleu afin de faire une petite pause et redescendez rapidement tant que le rayon est au-dessus de vous. Fin du deuxième tiers du niveau, plus qu'un verrou à désactiver. Pour une fois cela se passe à gauche avec un tampon-sauteur puis un grappin et enfin un levier à abaisser pour poursuivre. Après quelques secondes vous voici dans une situation délicate, coincé entre des champs meurtriers. En fait il n'en est rien puisqu'en vous balançant contre les boutons, suspendu au grappin vous pouvez les désactiver sans mal.

Toujours vers la droite, franchissez le trou en repoussant uniquement la ligne du haut de chaque groupe de blocs puis en enlevant après tous ceux qui vous gênent pour atteindre un support pour le grappin ou un tampon-sauteur. Passez le rayon suivant en sortant une large plateforme puis faites-la rentrer afin d'atteindre la plateforme supérieure gauche à l'aide de votre grappin. Le passage qui suit est assez compliqué : vous devez vous suspendre à votre corde et attendre que le rayon disparaisse pour rebondir contre le mur et être envoyé en arc de cercle jusqu'au bouton ce qui n'est pas une mince affaire.

Voici alors un genre de course improvisée contre les lasers qui défilent inexorablement, les pauses possibles étant uniquement aux checkpoints il faut aller vite dans les sauts et les grappins mais aussi pousser les blocs qui vous barrent la route. Un genre de mini boss se présente alors, évitez le rayon qui vous poursuit en rentrant les alcôves toutes désignées puis à la quatrième (en bas à droite) vous pourrez accéder à la suite et fin du niveau puisque vous pourrez désactiver le troisième verrou.

Condensateur maléfique

Dernier niveau du monde et forcément un boss pour conclure en beauté Jackpotville. Comme pour les autres, le nombre de vie est limité ce qui implique donc d'être très vigilant si vous ne voulez pas tout recommencer du début. Cela commence par un peu d'escalade, utilisant grappin, tampons-sauteurs mais aussi quelques interrupteurs. L'erreur n'est pas permise car un champ magnétique vous suit de très près. Au bout d'un moment le robot fera une pause, évitez alors les boules qu'il vous envoie puis arrachez-lui une patte à l'aide du grappin. Petite phase d'escalade puis à nouveau une pause et la même technique à appliquer. Après une troisième partie de grimpe dans laquelle vous devez utiliser tous les moyens mis à votre disposition pour monter rapidement, le robot se stoppera une dernière fois et après avoir esquivé ses attaques vous pourrez l'achever et détruire les deux pattes qu'il lui reste !

Vallée du fun

A la poursuite des pièces détachées

Entamons tout de suite un nouveau monde par la découverte des " saisisseurs " qui sont des gants spéciaux permettant de soulever des objets variés. Le premier exercice consiste à lancer quatre blocs orange dans le trou désigné, ce qui déblocuera la route vers la suite. Notez alors qu'envoyer un objet sur une bulle-récompense vous permet de l'obtenir puis déplacez le pavé qui bouche l'entrée du conduit pour vous glisser à l'intérieur.

Juste après, déposez le cube sur l'interrupteur rouge pour pouvoir aller chercher le tampon de gauche et le coller au mur de droite.

Faites tomber ensuite les blocs suivants puis disposez-les de sorte à créer un escalier pour monter vers la suite. Vient ensuite une première manipulation avec les explosifs, attrapez-les au vol en vous plaçant sur le bouton rouge et envoyez-les sur le mur de droite (deux explosions sont nécessaires pour en venir à bout). Répétez l'opération juste après et sautez sur la plateforme suivante en évitant les objets qui tombent du ciel.

Un ennemi apparaît alors : pour le vaincre, attrapez au vol les bombes qu'il vous envoie et lancez-les sur les zones roses de son robot volant. Une fois vaincu, la porte s'ouvrira et vous pourrez continuer votre route. Pour franchir la zone d'électricité sans mourir, vous devrez ensuite jeter des explosifs à retardement de l'autre côté de la caisse verte et ainsi vous servir comme d'une étape intermédiaire. Juste après, envoyez également une bombe dans le passage courbé et placez-vous juste sous la plateforme grise : au moment de l'explosion vous serez propulsé en l'air.

Une fois en haut, ramassez une bombe et avancez vers la gauche en passant derrière le grillage pour ne pas vous faire

toucher par le rayon magnétique puis envoyez-la sur les caisses pour libérer une plateforme. Peu après, ramassez une bombe et laissez la tomber tout au fond pour détruire un panneau de bois et pouvoir utiliser le tampon-sauteur. Un autre ennemi veut se battre avec vous mais la technique est la même, attention juste à ne pas tomber dans le trou central cette fois.

Comme précédemment, utilisez à votre avantage une bombe à retardement bien positionnée pour vous faire propulser en l'air mais emmenez avec vous un autre explosif afin de détruire les caisses situées en haut. Comme au début du niveau, vous devez alors mettre 4 cubes dans le trou pour ouvrir la porte, pour les obtenir il suffit en fait de pousser les blocs bleus qui bloquent les mécanismes.

Pour la suite des opérations, envoyez des bombes sur les caisses en bois situées de l'autre côté du vide : sautez ensuite en évitant les objets qui vous tombent dessus et empruntez le tampon-sauteur pour accéder à la suite. De nouvelles caisses sont à jeter dans une benne : poussez le cube bleu puis un peu en arrière des caisses défilent sur un tapis roulant et il vous suffit de faire sortir le bloc vert pour les pousser jusqu'à vous. Dès que vous en aurez envoyé quatre dans le trou, un tuyau rose fera son apparition et il ne vous restera plus qu'à l'emprunter pour conclure ce niveau.

Moto-triangle

De retour avec Otis qui vous présente sa dernière invention : une moto à trois roues qui adhère à la route ! Le niveau n'est pas très compliqué et il suffit de décrire la forme de la route avec le joystick pour rouler. Il est également possible de sauter comme cela vous est expliqué dès le début du niveau. Suivez donc le chemin sans grande difficulté, en sautant au-dessus des zones d'électricité et en ramassant toutes les bulles que vous croiserez.

Une petite difficulté se présente au bout d'un certain temps : des objets tombant du ciel. Attendez en fait simplement que le voyant soit vert pour passer sans mourir et continuez à rouler. Faites également aux hélices qui risquent de vous rattraper et de vous tuer mais rien d'insurmontable. N'oubliez pas la clé déverrouillant le mini-jeu qui est située en haut après une roue. Pour le reste suivez simplement la route en faisant attention vers la fin aux roues qui ne sont pas entièrement des surfaces où vous pouvez rouler puis concluez ce sympathique mais facile niveau.

Transports improvisés

L'élément central de ce niveau est le petit train du doux nom de " manège sans sièges " auquel vous pouvez vous suspendre pour aller de plateformes en plateformes. Saisissez-le donc et laissez-vous transporter avant de le lâcher au moment où il va traverser un champ magnétique. Allez à droite, sautez sur le tampon et positionnez-vous sur le suivant pour bondir et vous accrocher au train quand il passera.

Sur la plateforme suivante, Otis vous explique que vous pouvez déplacer certains blocs volants : mettez directement en application ses préceptes pour avoir un intermédiaire et poursuivre votre chemin vers la droite. Sautez alors de plateformes en plateformes en évitant le train rouge qui est lui meurtrier mais agrippez-vous au suivant puis à une roue pour monter sur la plateforme suivante. Le train suivant est encore différent car pourvu de tampons-sauteurs, lesquels vous permettent d'atteindre le cylindre au-dessus de votre tête et en vous balançant d'atteindre la suite.

Deux plateformes volent alors sous vos yeux : sautez sur la première puis en haut puis allez à droite et laissez-vous tomber sur un wagon pour ne le lâcher qu'une fois le tampon-sauteur suivant atteint. Dirigez-vous à gauche pour utiliser le tampon et atteindre un autre train, il vous amènera juste un peu plus loin à droite. Dans la zone qui suit, déplacez la plateforme volante afin de pouvoir franchir le vide et continuer le niveau en haut à droite.

Prenez le train une nouvelle fois puis vous verrez une plateforme volante que vous devez utiliser en intermédiaire pour aller en bas à droite, notez qu'il est impossible de la bouger quand Sackboy est dessus. Attrapez les wagons suivants et lâchez-vous juste sur les tampons-sauteurs qui vous permettent de contourner l'élément dangereux avant de reprendre le train en marche. Juste après, faites bien attention au train rouge qui circule et enchaînez sauts et cylindres pour continuer votre route.

Empruntez le train bleu suivant en faisant bien attention de sauter au-dessus de la zone électrifiée puis vous récupérez le grappin et vous pourrez l'utiliser comme dans le monde précédent pour enchaîner les cylindres orange. Arrivé à la suite, positionnez-vous sur le bouton rouge pour pouvoir déplacer le bloc volant vers la gauche et servez-vous en pour atteindre un tampon-sauteur puis un nouveau checkpoint. Maintenant que vous êtes équipé d'un grappin vous pouvez vous suspendre au train qui passe au-dessus de votre tête pour progresser dans le niveau.

Ne vous reste alors plus qu'à les enchaîner simplement, faites attention tout de même au passage où il faut slalomer entre des champs électriques mais globalement cela se fait sans difficulté et vous atteindrez plus vite que vous ne le pensez la fin du niveau.

Métal Mania

Dans ce niveau, le dernier de la Vallée du fun, vous êtes poursuivi par une grosse machine qui englutit tout après votre passage : il n'y a pas de technique particulière, utilisez à votre avantage les tampons et éléments tactiles, puis les saisissateurs dans la deuxième partie pour aller le plus vite possible mais de toute façon en cas de mort vous êtes transporté un peu plus loin donc aucun risque de rester bloqué.

Manoir Flippant

Soleil et ombre

Vous voici enfin dans le dernier monde du jeu, la fin de l'aventure approche ! Dans ce niveau, vous allez devoir progresser avec l'aide de Mme Bossoleil qui comme son nom l'indique (ou pas) a peur du noir. Commencez par vous diriger sur la droite, abaissez le bloc bleu et actionnez le levier afin que votre amie s'avance sur le bouton. Continuez votre route, abaissez encore un levier puis attendez que la vieille dame s'approche pour la faire tomber. Faites ensuite descendre le tampon-sauteur à votre hauteur pour pouvoir l'emprunter et monter à l'étage.

Abaissez alors un levier puis continuez jusqu'à l'ascenseur en vous servant du bloc volant comme d'un trapèze. Plus loin vers la gauche, vous trouverez un petit chariot à pousser contre le mur de droite pour pouvoir atteindre le levier puis il faudra le remettre à son emplacement d'origine, la lumière y étant lié cela fera aller Mme Bossoleil au bon endroit. Descendez alors sur la plateforme en damier puis passez en-dessous en faisant une halte dans l'encadrement de fenêtre, attention tout de même à ne pas vous faire écraser.

Pour descendre encore d'un niveau vous devez vous suspendre aux petits cubes de laine à droite, et passer de l'un à l'autre. Une fois en bas, retournez l'objet bleu pour pouvoir continuer puis vous serez poussés d'office au niveau inférieur. Nouveau levier et nouveau bloc vert permettant de pousser votre amie jusqu'à l'interrupteur. Pour passer la zone suivante, faites comme précédemment : montez avec le petit cube de laine et descendez via les fenêtres tout en faisant attention à l'écrasement.

Pour progresser dans le niveau, déplacez alors la lumière vers la gauche et vers la droite puis montez sur les placards qui s'animent au rythme des déplacements de Mme Bossoleil. Juste après, servez-vous des blocs amovibles et d'un mécanisme ingénieux pour passer l'obstacle, actionnez alors un levier puis repartez vers la gauche. Passez la zone d'après encore une fois en utilisant fenêtres et cubes saisissables avant d'arriver à un nouveau checkpoint et un autre bloc amovible vous faisant monter d'un cran.

Retournez l'objet bleu pour pouvoir monter dessus et allez sur la plateforme de droite pour pouvoir le remettre dans sa position d'origine et sauter sur le tampon.

Continuez à avancer grâce à l'ingéniosité des passages secrets et finalement vous atteindrez le tableau des scores du niveau.

Une recette peu ragoûtante

De retour dans le manoir flippant pour traverser cette fois-ci une cuisine fort dangereuse. Commencez par marcher sur le bouton rouge vers la droite et attrapez une guimauve puis sautez pour activer l'interrupteur situé juste après. Courrez rapidement de l'autre côté tant que les braises ont disparu. Sautez en évitant les braises puis en faisant attention aux batteurs mortels.

Faites attention à l'araignée qui vous menace d'une braise au bout de son fil, prenez une guimauve et sautez sur tampon. Pour la suite, soyez rapides car il faut envoyer la guimauve sur le bouton en haut à gauche de l'écran puis courir, ramasser la guimauve et sautez pour activer le second bouton ce qui relancera le compteur et vous donnera suffisamment de temps pour traverser. Sautez après de tampons en tampons en évitant les pièges pour atteindre un nouveau checkpoint.

Le passage suivant demande une assez bonne coordination : utilisez la râpe pour obtenir un fromage, lancez-le sur le pan de mur incliné comme suggéré par la flèche, allez prendre rapidement le tampon-sauteur pour pouvoir récupérer l'objet et le lancer en haut à droite. La porte s'ouvre et vous pouvez continuer et envoyer un fromage sur la croix en haut à droite afin que le passage se libère. Plus loin, récupérez une guimauve et le principe est le même que précédemment, activez le premier bouton, reprenez la guimauve pour la lancer sur le deuxième bouton et avoir assez de temps pour traverser.

Juste un peu après, évitez la dangereuse araignée et prenez une guimauve pour l'envoyer sur la surface adhésive suggérée par le schéma. Enchaînez les sauts, servez-vous d'une guimauve pour vous accrocher au plafond et laissez-vous tomber arrivé au bout afin de poursuivre le niveau. Recommencez " la technique de la guimauve " pour passer les braises et avancez vers la droite pour vous coller au plafond à nouveau.

Descendez par le petit passage du bas pour éviter de brûler, faites attention aux batteurs et remontez pour vous accrocher au plafond encore une fois. Suit alors un autre exercice de coordination avec du fromage ! Envoyez-le sur le mur incliné, récupérez-le et sautez avec le tampon. Toujours sans lâcher le fromage, prenez de l'élan pour envoyer votre fromage sur le pan incliné et qu'il arrive dans l'endroit désigné afin que la porte s'ouvre. Petit passage par le frigo puis à nouveau une zone de braises à passer avec l'aide de guimauves et c'est la fin de ce niveau.

Cellier sous haute pression

Nouveau niveau dans ce dernier monde et la traversée cette fois-ci d'un cellier qui ne sera pas de tout repos. Commencez par aller à droite en passant sur les bords sans braises de l'hélice bien sûr. Ensuite, activez le levier bleu en haut à droite puis sautez rapidement sur les couvercles soulevés par la vapeur. Répétez l'opération, sautez sur le couvercle et attendez qu'il remonte pour vous agripper à une surface non coupante de la scie-circulaire.

Plus loin, sautez de tampons en tampons afin de traverser le lac de lave puis bondissez sur les bulles des scies ennemies pour les détruire et progresser vers le haut. La difficulté suivante sur votre route est la montée et descente de la lave qui vous oblige à aller très vite courir jusqu'à la rampe de gauche pour revenir à un sol sécurisé. Pour continuer à avancer, activez le levier bleu et sautez rapidement sur les tampons inclinés avant qu'ils ne se rétractent.

Avancez vers la gauche puis empruntez un des blocs flottants afin de poursuivre votre route mais attention à sauter avant l'arrivée car ceux-ci coulent en bout de course ! Comme au début, marchez sur les bords non mortels de l'hélice puis montez avec le tampon-sauteur. Peu après, sautez sur les " robots scies circulaires " ou évitez-les afin de pouvoir passer puis continuez vers la droite. Actionnez le mécanisme puis rapidement enchaînez roue, tampon et encore roue pour éviter la mort. Vous rencontrez alors encore des hélices qui se passent sans trop de difficulté.

Une nouvelle zone où le niveau de la lave fluctue se présente à vous : descendez au moment opportun, placez-vous sur le tampon et attendez qu'il soit assez haut pour agripper la roue. De l'autre côté des pics attendez encore votre venue mais cette fois vous êtes obligé d'utiliser le tampon sans réfléchir et espérer atteindre un bord non tranchant de la scie. Plus loin, abaissez successivement les leviers pour pouvoir sauter sur les plateformes et continuez en évitant le dangereux robot.

Peu après, utilisez le tampon-sauteur pour vous cramponner à la scie et montez ainsi à la plateforme supérieure. Sautez au-dessus d'un tampon blanc sadique qui vous envoie sur des piques au plafond puis abaissez le levier et rebondissez sur le tampon blanc afin d'être propulsé vers la suite. Continuez à avancer en empruntant les blocs flottants, les passages par le renforcement en arrière-plan et la scie sont obligatoires pour éviter la mort.

Juste après, actionnez les leviers bleus sur votre passage mais pas trop tôt car les pièges se remettent vite en place, enfin après deux tampons vous atteignez ainsi la conclusion du niveau.

Labo de réanimation

Avant-dernier niveau du jeu, toujours aux côtés de Madame Bossoleil pour la traversée d'un horrible laboratoire. Commencez par aller à droite et déplacez le cube bleu pour que la plateforme apparaisse, montez un peu plus loin sur les caisses et lancez votre grappin pour atteindre le plancher en haut à droite. Sauter ensuite de plateformes en plateformes en évitant l'électricité qui parcourt la salle.

Juste après, utilisez le tampon pour vous agripper au rouleau de laine et attendez le bon moment pour rebondir contre le mur et être envoyé en haut. Le mécanisme suivant va être très récurrent dans le niveau, il faut simplement sauter au centre de ce cercle d'électricité (en prenant un peu d'avance pour que l'ouverture concorde avec votre trajectoire) puis bondir à nouveau et lancer votre grappin pour en sortir sans une égratignure. Continuez d'avancer de plateformes en plateformes en faisant attention à l'électricité qui circule dans la pièce.

Vous rencontrez alors un ennemi dont il faut détruire les deux bulles pour progresser, utilisez le grappin pour passer de l'autre côté mais faites attention car quand il atteint une plaque métallique, il envoie une décharge qui vous sera fatale si vous vous tenez trop près de lui. Pour la suite, déplacez le triangle vers la gauche afin de mettre en marche le mécanisme, sautez après à l'intérieur du cercle puis à gauche. Deux nouveaux cercles d'électricité se présentent alors, la technique reste la même et utilisez votre grappin pour atteindre la plateforme suivante.

Vous croisez alors encore un robot mais vous pouvez continuer sans encombre en prenant le tampon-sauteur juste après. Encore un cercle électrique à surmonter, cette fois attendez que le haut soit dégagé pour sauter, envoyer votre grappin et rebondir sur le mur pour finalement arriver au sommet. Poussez le volet vers la droite pour voir Marianne puis continuez vers la gauche avec le grappin, toujours en évitant l'électricité qui rode. Pour vaincre l'ennemi qui suit, vous devez d'abord lui arracher des bouts de son robot avec le grappin puis sauter sur les bulles qui étaient cachées auparavant en vous balançant.

Dans le lien du niveau, commencez par sauter à gauche en évitant de vous prendre une caisse sur la tête puis vous arrivez devant un couloir traversé par de l'électricité. Pour le franchir vous devez courir jusqu'au premier tampon, sauter, envoyer votre grappin puis redescendre quand le courant est passé. Faites de même après pour avancer vers la suite et vous rencontrerez (encore) des cercles électrifiés assaisonnés de tampons et de grappins.

Plus loin, continuez toujours de progresser en évitant l'électricité qui circule ce qui n'est pas très compliqué puis vous arriverez encore à une zone délicate. Comme tout à l'heure il faut faire des pauses dans les alvéoles pour ne pas être électrocuté mais cette fois pas de supports pour le grappin, il faut juste bien minuter le saut sur les tampons avant de foncer vers la droite. Pour vaincre, l'araignée qui marche au plafond, attendez qu'elle vous attaque puis lancez votre grappin pour vous balancer sur sa bulle, la porte s'ouvrira alors vers la suite.

Placez-vous au centre de la salle puis décalez les triangles pour ouvrir la porte : celui du bas, tout à gauche et celui du haut, à droite. Après le tampon-sauteur, voici une nouvelle salle où il faut jouer sur l'orientation des faisceaux électriques, cette fois-ci mettez les deux triangles à droite pour que la porte s'ouvre. Encore une petite phase de plateformes avant d'atteindre une salle dans laquelle vous devez actionner les deux leviers à l'aide du grappin.

Utilisez les divers tampons en évitant l'électricité puis utilisez votre grappin sur des roues très dangereuses qu'il faut enchaîner rapidement avant qu'elles ne s'électrifient et concluez ainsi ce niveau dans le laboratoire.

Dans les griffes du mal

Nous y voici enfin, le dénouement final ! Ce dernier niveau est évidemment un boss, à battre en deux temps. Préparez-vous à mourir et à recommencer car celui-ci est assez corsé et l'on perd facilement des vies par ci par là. Pour la première étape vous devez en fait aller d'un côté à l'autre de l'écran pour éviter les différentes attaques du robot, notamment en utilisant l'environnement et le grappin à votre avantage. Quand celui-ci fait une pause, sautez sur sa bulle pour lui infliger des dégâts et après trois fois il sera vaincu. Allez ensuite à droite et entrez dans le lien du niveau pour la deuxième partie.

Pour la première phase, évitez les bombes puis le rayon électrique et tirez sur l'objet bleu pour en finir puis dans la seconde vous devez attraper les bombes en vol et les envoyer sur les caisses roses. Esquivez alors le rayon et enfin la troisième phase est quasiment la même que la précédente avec la plateforme inclinée cette fois-ci. Après cela, vous avez vaincu le boss final, félicitations vous venez de finir LittleBigPlanet sur Vita !

Les Bulles-récompenses

Notez que pour avoir toutes les bulles-récompense il est nécessaire d'être à deux joueurs dans beaucoup de niveau. Pour le cas des autocollants interrupteurs ils se trouvent dans de nombreuses situations : finir le niveau une première fois, finir le niveau sans mourir, gagner un mini-jeu, ... Il est donc conseillé aux joueurs souhaitant finir le jeu à 100% de faire la chasse aux bulles en dernier afin de ne pas avoir à refaire plusieurs fois les niveaux à leur recherche.

La Marionetta

Premières leçons de loco-motion (45 bulles)

{|

Directement montrées par le Colonel Flétan (x5)

Récupérées pour la démonstration des autocollants (x2)

Pendant l'entraînement aux tampons-sauteurs (x8)

Dans la salle suivant directement l'entraînement aux tampons (x4)

Juste après, faites tomber les bulles de droite puis descendez sur la valise pour prendre celle de gauche

Sautez après la démonstration du tactile pour en récupérer une

Au-dessus du checkpoint suivant, sautez avec le tampon (x2)

Sautez au bout de la plateforme en bois pour en décrocher une du plafond

Juste en dessous, remontez les pavés bleus et allez à gauche (x3)

Salle suivante, placez le tampon devant le checkpoint pour en récupérer trois puis à l'emplacement pointillé pour un quatrième

Juste après, allez derrière le mur rouge avec un symbole de pique dessus (x2)

Sept bulles de plus sont devant le tutoriel pour l'utilisation de l'appareil photo

Après le tutorial, poussez une bulle sur l'étagère au-dessus du checkpoint avec la plateforme bleue

Sur la valise d'après avec l'étiquette " Admit One " (x3)

Parcours Sackrobatique (43 bulles)

{|

Sous la plateforme où se tient le Colonel, juste après être tombé dans la première fosse (x2)

Au lieu de pousser directement le gros bloc sur roues, tirez-le et sautez dessus pour ramasser une bulle

Au sommet des trois petits cubes

Au même endroit, derrière le cube avec marqué " L " dessus

Après avoir tiré le cube sur roue, une bulle est cachée là où il se trouvait

Sautez sur le tampon pour atteindre une bulle et la suite

Tout à droite de la première fosse d'apprentissage du trapèze

Dans la fosse suivante, allez encore une fois tout à droite, laissez-vous tomber et suivez le chemin de cette zone secrète (x3)

A droite de la pièce suivante, propulsez-vous avec le bloc le plus à droite.

Juste au-dessus, envoyez-vous en l'air avec les blocs bleus (x3)

Après avoir emprunté un premier yo-yo, utilisez les ressorts pour faire parvenir jusqu'à vous deux bulles

Après être redescendu, allez à gauche sur le sable (x2)

Les deux suivantes s'obtiennent à l'aide des roues

Au sommet de la grande roue " tactile " (x3)

A gauche juste avant de rentrer dans le lien du niveau

Entre les deux cylindres au début du lien du niveau, balancez-vous pour l'atteindre

Juste après en descendant d'une plateforme puis en allant à gauche après le second tampon

Sur la plateforme de gauche en sautant de l'accordéon

Sur votre route en vous propulsant au niveau du xylophone

Dans la zone deux joueurs (x5)

Un peu plus loin, sur des livres à gauche du Pinocchio et du canard mécanique

A gauche de la roue tactile

Dans la zone des deux accordéons, allez en bas à droite et collez le bon autocollant (x3)

Sautez à gauche une fois sur l'accordéon rouge

A gauche également de la roue du haut

Sautez sur le bloc où se trouve le checkpoint suivant

Après vous être propulsé vers le tableau des scores, revenez vers la droite de la salle

Cer-Sauts (33 bulles)

{|

Sur les deux premiers tampons de la course
En vous propulsant après la première roue
Juste après, en rebondissant à la verticale sur le tampon incliné
Sur le tampon suivant
A droite de la plateforme juste après la roue
Sur le tampon suivant
Sur le propulseur bleu juste après
Au-dessus du checkpoint, à attraper en se balançant avec le cylindre
Sur le tampon juste à côté et à sa réception
Avant de vous propulser au milieu de la roue, à droite sur les livres (x3)
En volant assez haut à travers la roue
Bien en évidence un peu plus loin avant le checkpoint (x2)
Sur les tampons-sauteurs suivants (x2)
En restant accroché au milieu de la roue, caché par la plateforme
En enchaînant le tampon et le trapèze suivant (x2)
Avec le tampon-sauteur du milieu, directement après
Après les trapèzes, sur les tampons-sauteurs (x3)
Sur le tampon après la roue suivante
Restez accroché une nouvelle fois à l'intérieur de la roue
En vous propulsant assez haut avec le bloc bleu suivant la clé
Dans les airs, juste avant la porte de fin de course (x2)
Revenez sur vos pas, en bas à gauche de la fin de la course (x2)

Le Palais du Bizarre (54 bulles)

{
A gauche dès le début du niveau
Juste un peu plus loin bien visible en arrière-plan
Dans les cubes creux (x4)
A gauche de la plateforme bleue après un premier tampon-sauteur (x2)
Sur la catapulte suivant le tutorial sur les ennemis
En allant tout en haut à droite grâce à la catapulte suivante (x2)
Poussez les 6 éléments bleus après l'apparition surprise du colonel Flétan (x2)
En sautant dans le premier tiroir
Juste au-dessus, poussez le tiroir bleu pour accéder à gauche (x2)
Dans la fosse d'apprentissage de l'utilisation du pavé tactile arrière (x2)
Au-dessus d'un tampon un peu plus loin
A gauche du premier treuil à sortir
A droite du second treuil
A gauche du troisième, à atteindre en vous balançant
En sautant dans le tiroir
A gauche arrivé en haut (x3)
En sautant dans le tiroir suivant
En bas de la plateforme où se tiennent les ennemis (x2)
Après les avoir éliminé, en utilisant le tampon pour revenir vers là où ils se tenaient (x2)
Dans le lien du niveau, en s'accrochant à la grande roue (x3)
En allant à gauche après avoir poussé les deux " L " bleus
Dans la zone deux joueurs (x4)
Avant de rencontrer de nouveaux ennemis, en passant sous la scène (x2)
Au niveau du gros amas de pièces vertes, sur la plateforme en haut à droite (x2)
En se catapultant après les barres colorées
Sur les barres colorées
Au moment du mur qui rentre et sort, en sautant à gauche de la plateforme en haut à gauche
Arrangez-vous pour faire rouler la bulle du dessus des barres colorées
Sur un tampon du pilier vert juste après
Continuez tout au bout à gauche, il faut un autocollant spécial et pousser les bulles ensuite (x4)

En utilisant le dernier tampon du niveau

Le Pays de l'Étrange

Sackboy au pays des merveilles (35 bulles)

{|

Dès le début du niveau, de l'autre côté de l'eau (x5)

En plongeant sous l'eau juste après la cinématique suivante

Après être remonté à la surface, en tapant un engrenage en haut à droite (x2)

Avant de sauter sur le tampon, dans un bassin à droite

En faisant quasiment un tour complet avec l'engrenage directement après et en sautant à gauche (x2)

Après être descendu vers l'eau, en sautant à gauche

Sous l'eau, bien en vue au-dessus des bulles qui s'échappent (x2)

En sautant à gauche après être sorti de l'eau

A gauche après le checkpoint, en utilisant un autocollant comme interrupteur (x3)

En restant agrippé à l'intérieur de la roue suivant le tampon-sauteur

En haut du dernier des quatre tampons bleus

Après avoir activé le mécanisme avec l'engrenage, passez à gauche de la plateforme en bois clair quand elle est au plus bas (x2)

Avant de passer de l'autre côté de l'objet rose, descendez pour ramasser une bulle sur un tampon bleu

Au centre de l'objet qui tourne avec deux cylindres attrapables

Sur la balancelle avec un ennemi qui fait des allers retours, en utilisant les tampons (x2)

Un peu plus loin sous la plateforme quand il faut remonter des pavés bleus, en passant à gauche après le second

De retour dans l'eau, dans le passage en bas avant le deuxième bloc

Plus loin, juste à gauche d'un checkpoint

En plaçant l'engrenage bleu dans l'emplacement en haut à gauche (x2)

Un peu plus loin, au centre des mécanismes rotatifs (x2)

A droite avant de tomber sur une plateforme où se trouve un checkpoint

Encore au milieu d'un mécanisme à deux cylindres

La crique aux rouages (32 bulles)

{|

Sautez à droite grâce à une plateforme que vous faites descendre

Propulsez-vous assez haut à gauche grâce à la plateforme précédente (x2)

Sur la plateforme au-dessus du checkpoint, juste après la créature qui vous envoie du gel rose

Dans la zone deux joueurs (x4)

Juste avant la grande roue

En haut de l'engrenage d'après (x2)

A l'endroit où il y a deux plateformes à descendre, propulsez-vous avec la première (x2)

Envoyez-vous dans le couloir en haut avec la seconde (x3)

Plus loin, après plusieurs tampons dont le dernier vous envoie sur un cylindre puis un checkpoint

Peu après vous utilisez un mécanisme pour faire sortir temporairement des plateformes, il y a une bulle de chaque côté (x2)

A gauche, de l'autre côté de la plateforme avec un tampon qui monte et descend

En montant vers la droite et en posant le bon autocollant (x3)

Montez sur les blocs de bois qui vous écrasaient et sautez dans l'ouverture au milieu (x3)

Redescendez sur les blocs de bois et sautez tout à droite pour récupérer la bulle au-dessus du checkpoint

Au-dessus d'une plateforme après les deux cylindres (x2)

De l'autre côté du trou surplombé par un gros engrenage (x2)

Juste à gauche après être monté avec l'engrenage

Le casque lance-roquettes (30 bulles)

{I

Après le tutorial sur le lance-roquette, tirez sur les deux bulles

Un peu plus loin, guidez une roquette sous la plateforme avec le checkpoint (x2)

Encore après, tirez une roquette pour récupérer celle au-dessus du tampon-sauteur

Au-dessus du checkpoint après avoir vaincu les ennemis (x2)

Juste en-dessous, à toucher avec une roquette guidée

Après avoir libéré une roue avec un quartier manquant, allez à droite derrière le mur et guidez une roquette (x3)

Dans les airs après avoir vaincu la tourelle

Après le checkpoint suivant, guidez une roquette dans la courbe à droite (x3)

Au même endroit, au-dessus des plateformes à libérer de leur gel (x2)

Après la tourelle, dans les airs au-dessus du checkpoint

Dans la zone deux joueurs (x3)

Plus loin, en utilisant l'autocollant en forme d'engrenage (x2)

Après avoir rencontré Marianne, entre deux petits rochers

En passant par les grottes en haut juste après (x2)

A gauche des trois blocs qui montent et descendent puis au-dessus (avec des roquettes) (x2)

Dans les grottes du haut encore une fois, bien en évidence (x2)

Sinistre mine (24 bulles)

{I

Juste à gauche en dessous du tronc du début du niveau

En haut de la zone de départ

Plus loin en contournant les engrenages roses

En haut avant le charbon qui tombe

A l'opposé de la bulle précédente, de l'autre côté du charbon

Dans une alcôve à droite juste après

Au centre de la grande roue qui suit deux plus petites (x2)

Dans une alcôve à gauche de la chute du charbon

En remontant par le conduit depuis la bulle précédente (x2)

Dans des alcôves en haut de la zone avec beaucoup d'engrenages roses (x2)

Sur une petite pile de cubes noirs

En haut de l'engrenage qui suit directement

En passant sous l'engranger rose après les deux chutes de braises (x2)

Dans un passage en haut après les deux " pinces " roses (x2)

Après la courte cinématique du train, en allant dans le creux tout à gauche

Dans le passage à gauche de l'engrenage rose qui est après les deux ventilateurs (x2)

Au centre des deux marteaux qui tournent dans la pièce (x2)

Jackpot Ville

Grappin en folie (40 bulles)

{I

A gauche dès le début du niveau (x2)

Sur votre chemin, quand l'espionoeil vous accompagne (x5)

En vous balançant à la découverte du grappin (x2)

Juste après, en vous balançant vers la gauche au-dessus de la fosse

Dans la première fosse à traverser avec le grappin

Entre les deux cylindres juste après

Au bout du tapis roulant noir et blanc qui est en dessous

A gauche après être redescendu à l'aide du grappin

En collant le bon sticker peu après (x5)

Bien visible en dessous de la clé

Avant de prendre l'ascenseur allez tout à droite (x2)

Balancez-vous avec la grosse roue pour en atteindre un tout en haut à gauche

Au milieu de la zone où vous devez pencher la console, après que l'espionoeil vous ait quitté
Avant de monter dans l'ascenseur avec Sean Brawn, allez à droite (x2)
A l'arrivée de l'ascenseur, lancez votre grappin à gauche pour faire glisser la bulle
Peu après, sur un panneau avec une flèche, à atteindre en se balançant (x2)
Tout à droite après avoir branché la prise
Sous vos yeux un peu plus loin
En faisant comme précédemment glisser la bulle au-dessus de la tête rose
Avant la partie où il faut pencher la console, descendez à gauche du checkpoint
Sur la peinture de Sean un peu plus loin (x2)
Au-dessus de la roue un peu plus loin
Revenez en arrière pour passer derrière la roue
Bien visible sur la gauche peu après
Sur une pile de cassettes, balancez-vous bien sur le dernier cylindre à côté du panneau " Pinball "
Juste après, vous devez vous rattraper d'une chute, la bulle est quasiment à la surface de l'électricité

La déchetterie (45 bulles)

{
Au début du niveau, tout à droite du tapis roulant (x2)
Juste après, en prenant assez d'élan avec le grappin pour monter sur les caisses
Dans la pièce avec le levier, sautez sur le piston à gauche et prenez assez d'élan pour sauter bien haut (x3)
Après avoir vaincu le robot, montez à l'étage et faites saut puis grappin pour aller sur la plateforme de gauche (x3)
Plus loin, en appuyant sur l'interrupteur bleu
Juste à gauche, utilisez l'autocollant de la flèche comme interrupteur (x4)
En montant sur le troisième piston qui risque de vous écraser
Peu après, en vous balançant du cylindre qui sort du mur (x2)
Au centre de la zone où il faut pencher la console
Après cela, montez sur le piston en arrière-plan (x2)
Dans la zone deux joueurs (x3)
L'interrupteur bleu après l'énorme roue verte
Après l'ennemi qui laisse des points, montez sur les caisses de gauche et passez par derrière le poteau
Dans la même salle, derrière les caisses, tout à gauche
A gauche à l'endroit du plafond en tapis roulant
Peu après, au-dessus d'un tampon-sauteur mais vous devez l'atteindre en vous balançant avec le cylindre plus loin
Au bout du tapis roulant
Bien en évidence avant le lien du niveau
Dans la caisse de gauche au début du lien du niveau
Au centre des trois cylindres accrochés à une roue noire (x3)
Arrivé à un endroit où vous devez appuyer sur des boutons pour sortir des tampons, ne le faites pas et allez à droite (x2)
Juste après, laissez-vous tomber dans une alcôve après le grappin (x3)
Après avoir passé deux robots et utilisé quelques tampons, allez à gauche
Bien en vue dans les airs au moment des tampons bleus sur des caisses qui avancent (x2)
Après le tapis roulant au plafond il faut bien se balancer sur le cylindre pour atteindre une bulle placée assez haut
Au moment des deux cylindres verts, au-dessus du premier
A gauche de l'entrée du tunnel de fin de niveau

Au rouleau (42 bulles)

Dans ce niveau aucune bulle n'est vraiment cachée ou ne nécessite d'explications pour être atteinte, pensez à bien aller dans chaque couloir et vous les aurez toutes sans mal.

Le piratage du serveur central (41 bulles)

{
Au début du niveau, poussez les blocs pour vous faire un petit escalier (x2)
En poussant les bons blocs dans le labyrinthe vertical (x2)

Juste après, à gauche
Peu après, en sautant vers l'étage inférieur
Dans le mini-labyrinthe où se trouve la clé
Dans le labyrinthe suivant, n'hésitez pas à faire plusieurs passages en mourant volontairement avant de tomber (x5)
Après un premier ventilateur, à droite avec l'autocollant de la croix directionnelle (x3)
Après le second ventilateur, poussez tous les blocs pour aller récupérer la bulle en bas à gauche
Montez un peu puis redescendez en poussant les trois cubes collés au mur de gauche (x2)
Dans le deuxième tiers du niveau, en utilisant le cylindre au-dessus du ventilateur
Bien en évidence dans la salle balayée de lasers (x2)
Dans la salle des lasers qui montent, en-dessous d'un cylindre
A la fin de la pièce mentionnée ci-dessus, plusieurs passages sont nécessaires pour avoir toutes les bulles (x3)
En haut à droite de la salle où vous pouvez déplacer un cylindre
En descendant avec le grappin du cylindre juste après
Derrière le premier checkpoint de la troisième zone
Dans la zone deux joueurs (x4)
Au-dessus de l'électricité un peu plus loin
Au-moment où vous rebondissez contre le mur en étant accroché au grappin, prenez beaucoup d'élan
A gauche du checkpoint après être descendu (x2)
Au-dessus de blocs rétractables dans le couloir suivant
Juste à côté du cylindre suivant le checkpoint
En vous balançant au cylindre suivant (x2)
En vous balançant après le tampon-sauteur, toujours dans la même pièce

Vallée du fun

A la poursuite des pièces détachées (37 bulles)

{I
Dans les deux tubes dès le début du niveau (x5)
Sur les cartons après avoir reçu les saisisseurs (x2)
Sur la plateforme en haut à gauche juste après
Lancez le bloc orange sur les bulles dans la pièce suivante (x3)
Après être descendu, utilisez le tampon de gauche avant de le déplacer (x2)
En haut à gauche, après avoir créé un escalier avec les cubes (x2)
Bien en évidence après avoir explosé votre premier mur
Dans la zone deux joueurs à droite juste après (x3)
Après avoir utilisé une bombe à retardement, emmenez-en d'autres pour exploser le mur en haut à gauche (x2)
Bien en évidence quand vous montez sur une plateforme en vous propulsant avec une bombe (x2)
Juste après, ouvrez la porte en collant l'étoile puis lancez des bombes sur la roue pour faire tomber les bulles (x4)
Sur votre chemin, derrière le grillage juste à gauche (x2)
Sur des pots de peinture un peu plus loin
Après avoir emprunté un tuyau rose, allez dans le bleu en arrière-plan et faites un escalier avec le bloc (x3)
Au moment où vous aurez de nouveau des bombes à retardement, prenez-en une, revenez en arrière et détruisez le mur en dessous (x4)

Moto-triangle (49 bulles)

Dans ce niveau également, aucune bulle n'est cachée, pensez juste à bien rouler partout et vous les aurez toutes.

Transports improvisés (44 bulles)

{I
Au-dessus des tampons sauteurs qui sont sous le passage du second train (x4)
Lâchez-vous sur le bloc orange de ce même train
Juste après, sous la plateforme où se tient Otis (x2)
Au-dessus du checkpoint d'après

Au train suivant, sautez dès le début à gauche sur le bloc violet
Sur la roue que vous devez attraper un peu plus loin
En déplaçant la plateforme volante pour atteindre la plateforme en haut à gauche (x2)
Après le train aux tampons bleus, attendez qu'un train passe au-dessus de vous pour sauter sur la plateforme volante de droite
Laissez le train faire un tour complet et lâchez-vous au-dessus des bulles dans la partie gauche du parcours (x3)
Allez sur la droite après le tampon-sauteur et avant de reprendre le train suivant
Déplacez la prochaine plateforme volante vers la gauche et non la droite où se trouve la suite
Sur le train d'après, laissez-vous tomber sur la roue (x3)
Même train, lâchez-le pour tomber sur le carton
Plus haut, allez sur la droite au lieu de la gauche et posez le bon autocollant (x4)
Sur la deuxième plateforme volante juste après
Balancez-vous une fois sur le cylindre par lequel vous passez pour éviter l'électricité sur le trajet du train bleu (x2)
Maintenant que vous avez le grappin, balancez-vous pour récupérer la bulle au-dessus du checkpoint (pas facile à cause du train rouge)
Enchaînez les deux grappins pour atterrir sur la caisse où se trouve le checkpoint (x2)
Grimpez sur les caisses pour monter au-dessus du checkpoint d'après (x2)
Sur les trois tampons sous le train auquel vous vous cramponnez avec le grappin (x3)
Sous le train suivant, balancez-vous avec la corde
Sous le cylindre qui suit immédiatement (x2)
Dans la zone des piliers d'électricité à éviter en étant accroché au train (x3)
En vous propulsant assez loin quand le train arrive au bout, n'hésitez pas à revenir au dernier checkpoint avec le menu Popit si vous n'y arrivez pas du premier coup

Métal Mania (29 bulles)

Pas de conseils particuliers non plus pour ce niveau, les bulles sont toutes en évidence sur le parcours et vous devrez le retenter plusieurs fois pour les attraper toutes. Les plus dures sont celles sur les plateformes que vous devez atteindre avec les roues car vous n'avez pas le temps de bien préparer votre saut. Notez également que deux bulles sont accessibles uniquement à deux joueurs.

Manoir flippant

Soleil et ombres (35 bulles)

{I

Dans l'armoire au début du niveau (x3)
Après être descendu, allez dans un passage à droite puis marchez vers la gauche (x4)
Au même endroit, ne prenez pas tout de suite le tampon mais allez à droite et posez le bon autocollant
Après être remonté, passez derrière les tranches de pain pour aller sous la plateforme (x2)
Après avoir pris l'ascenseur, une bulle est bien en évidence au-dessus du chariot
Juste après le checkpoint suivant, prenez une bulle en arrière-plan
Dans les alvéoles à l'endroit de la plateforme en damier (x4)
Sous la plateforme en damier, un passage en arrière-plan vous mène à gauche (x2)
Juste après le checkpoint, sautez sur la plateforme avec un bloc suspendu en haut à droite (x2)
A droite de la télé, remettez l'objet bleu à droite pour pouvoir sauter assez haut
Posez le sticker de la fenêtre pour que les bulles vous suivent dans votre glissade (x2)
Bien en évidence au-dessus de la saucisse
Après avoir vu une silhouette en arrière-plan, sautez tout en haut à gauche
Suspendu à la plateforme en damier, au-dessus du checkpoint
Un peu plus loin à droite, après l'objet tactile
En passant sous la plateforme qui bouge à l'horizontale, sautez dans le carré pour être amené à un lieu secret (x2)
Au-dessus de caisses en bois, bien visibles (x2)
Après avoir retourné l'objet tactile, sautez sur l'étagère à gauche

Une recette peu ragoûtante (36 bulles)

{I

Après avoir passé les premières braises, conservez votre objet et lancez-le sur la croix en haut à gauche du checkpoint pour faire tomber les bulles (x2)

Tuez l'ennemi suspendu au plafond en lui jetant des guimauves sur les côtés

Sautez sur un tampon un peu plus loin

Dans la zone deux joueurs (x4)

Après le checkpoint, passez derrière le tampon sous la plateforme (x2)

Juste après la zone glacée, bien en évidence devant vous

Tuez l'ennemi suivant en allant chercher des guimauves plus loin

Lancez une guimauve sur la bulle en haut à gauche du distributeur

Collez des guimauves à droite de la même salle pour faire tomber des bulles grâce au poids (x2)

Allez tout de suite à gauche en montant et collez le bon autocollant (x4)

Collez une guimauve sur la partie rouge au-dessus du checkpoint pour faire tomber une bulle

Quand vous êtes suspendu au plafond, lâchez-vous tout au bout

Automatiquement obtenue avec le tampon incliné directement après

En sautant sur le carton avant la fin du toboggan (x3)

En étant propulsé par le grille-pain peu après (x4)

Laissez-vous tomber du plafond collant (x2)

Bien en vue au moment où le sol s'effondre (x2)

Sur le fromage en haut à droite dans le frigo

Juste après en sautant du dernier fromage

Cellier sous haute pression (28 bulles)

{I

Dès le début du niveau allez à gauche (x2)

Au même endroit utilisez le tampon puis allez à droite (x2)

Entre les deux tuyaux peu après le checkpoint (x2)

Au-dessus de la scie

Au milieu de la lave parcourue par des tampons bleus (x2)

Dans la zone deux joueurs (x4)

Sur les deux tampons juste après (x2)

A gauche de la rampe dans la pièce où la lave monte et descend

Utilisez le tampon pour aller sur la poutre en bois puis descendre entre les deux piliers (x2)

Au-dessus de la lave un peu plus loin

Plus haut vers la gauche, en collant les bons stickers (x5)

Dans la zone avec une valve juste après, sautez vers la gauche depuis la deuxième roue

Faites un tour complet de la grande roue pour aller sur les poutres à gauche

Faites un tour également avec la scie plus loin pour aller à gauche

Sautez à droite après le checkpoint

Labo de réanimation (36 bulles)

{I

Avec le grappin, montez sur la pile de caisses à gauche de la salle

Au même endroit, en vous suspendant au bloc de laine plus bas

Au moment où vous vous propulsez grâce au mur, lâchez avant la fin pour atteindre une bulle

Bien en évidence après le premier cercle électrique

A côté du bloc de laine au-dessus d'un robot ennemi (x2)

Sautez à droite du second cercle d'électricité (x2)

Dans la zone suivante, laissez-vous tomber du cercle électrique du bas

Entre les deux cercles

Après le deuxième robot, montez et passez dans l'arrière-plan puis descendez avec votre grappin (x2)

Accroché à la roue plus loin, passez au-dessus du tampon pour tomber et récupérer des bulles (x2)

Dans le lien du niveau, dans les deux alcôves du couloir d'électricité (x2)

En vous balançant vers en haut à droite après les deux arcs électriques (x2)

Allez tout à gauche de la salle suivante (x2)

Depuis la plateforme au milieu de la salle, sautez à gauche et collez le bon sticker (x3)

De retour dans la grande salle, sous le bloc de laine bien en évidence

Dans le bocal, à atteindre en vous balançant

Dans l'alcôve au milieu du second chemin électrique

Juste après, continuez à droite avant de monter (x2)

Bien en évidence sous le bloc de laine

Sur la plateforme de gauche dans la grande salle avec une énigme sur l'électricité

Dans les airs au milieu de la salle suivante

Dans un bocal juste après

Sur les tampons-sauteurs un peu plus loin (x2)

Au-dessus puis à droite des tampons bleus juste après (x2)

Metal Gear Solid 3 : Snake Eater HD Edition

© Konami 2012

+ D'INFOS

FORUM

+ VISITER LA RIVIÈRE DE DOLINOVDNO

Dès que vous arrivez à Dolivodno, mettez-vous à l'extrême bord du précipice à droite du pont puis prenez une pilule de mort simulée. L'écran affichera "SNAKE IS DEAD". On vous proposera de prendre une pilule de réveil, ensuite vous pourrez visiter le fond de la rivière.

+ SNIPER AVEC N'IMPORTE QUELLE ARME

Pour sniper avec n'importe quelle arme il suffit de vous équiper d'une arme et des jumelles en même temps.

+ SOIGNER SES BLESSURES SANS MÉDICAMENTS

Pour soigner ses blessures sans gaspiller de médicaments (si vous trouvez judicieux de les garder contre les boss), il suffit de sauvegarder, puis d'avancer l'horloge de la 3DS de plusieurs jours et de relancer le jeu. Vous serez soigné mais la nourriture aura pourri.

+ DRACULA ET SNAKE

Après la scène de torture, sauvegardez votre partie en appelant Para-Medic. Cette dernière vous parlera alors de Dracula et Snake lui demandera d'arrêter, toutes ces histoires lui donnant des cauchemars. Quittez alors le jeu puis chargez votre partie. Vous aurez alors droit à un petit beat'em all, très proche de Devil May Cry. D'une durée limitée, vous évoluerez dans un espace restreint et vous n'aurez qu'à éliminer les zombies. Une fois que vous aurez frappé un certain nombre de monstres, le personnage se métamorphosera et deviendra incontrôlable. Passé quelques minutes, le jeu se terminera et Snake se réveillera de son cauchemar.

Metal Gear Solid HD Collection

© Konami / Kojima Productions 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Solution de Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty

Mission avec Snake

Cette mission est relativement courte et simple dans tout niveau de difficulté, vous allez prendre les commandes de Snake, à bord du Tanker, et l'objectif est de prendre des photographies du Metal Gear présent dessus afin d'en prouver l'existence.

Après une longue cinématique et une discussion avec Otacon vous voilà sur le pont du Tanker. Prenez tout d'abord le temps de vous familiariser avec tous les mouvements réalisables avant de partir à l'aventure. Voici donc quelques conseils pour rendre votre progression plus aisée : si vous devez vous déplacer près de soldats ennemis faites-le en marchant au lieu de courir. Essayez de prendre vos ennemis par surprise en vous approchant dans leur dos et en les étranglant. Pensez aussi à fouiller leurs corps et à les cacher pour éviter que d'autres soldats les trouvent et ne donnent l'alerte. Méfiez-vous aussi des caméras de surveillance (longez les murs pour ne pas entrer dans leur champ de vision), et surveillez votre ombre : en effet vous pouvez repérer la présence d'un soldat voisin en voyant son ombre se dessiner sur le sol, mais n'oubliez pas que eux aussi peuvent parfois voir la vôtre, prudence donc. Calmez aussi vos ardeurs et utilisez des armes non bruyantes pour agir sans attirer l'attention. D'autres conseils vous seront donnés tout au long de la solution, vous n'êtes pas obligés de les suivre mais ils vous permettent quoi qu'il en soit de progresser sans trop de difficultés.

Vous voilà donc sur le pont du Tanker, commencez par le fouiller (n'hésitez pas à passer par dessus certaines caisses bloquant l'accès à des bonus) afin de trouver sur la gauche du navire une ration et un bandage, vous trouverez aussi sur le côté droit du bateau des grenades chaff et un pentazèmein. Allez ensuite sur la droite du bateau, gravissez l'escalier métallique et approchez discrètement vers le garde pour le supprimer. Fouillez ce corps, cachez-le puis pénétrez à l'intérieur du bateau en passant par la porte métallique. Commencez par vous sécher (appuyez sur le bouton X de nombreuses fois) car vous êtes tout mouillés et les gouttelettes d'eau laissées sur le sol durant votre progression témoigneraient de votre présence dans les lieux. Une fois sec, avancez un peu et ramassez les munitions de M9 sur le côté. Continuez ensuite votre progression, et une vidéo se déclenche. Cette petite séquence vous montre que vous pouvez repérer le garde grâce à leurs ombres, mais attention car eux aussi peuvent le faire. Avancez donc dans le dos du garde, et endormez-le. Traînez-le ensuite à l'entrée du couloir pour que ses alliés ne le trouvent pas, fouillez-le puis poursuivez votre route le long de ce couloir pour grimper à l'étage supérieur. Avancez un peu le long du nouveau chemin et vous arrivez à proximité d'une caméra. Placez-vous donc dos au mur et avancez afin de passer sans qu'elle vous repère. Poursuivez votre route, prenez les grenades chaff dans le placard, avancez le long du couloir et passez par la petite ouverture dans le mur en rampant afin de trouver une ration. Revenez un peu sur vos pas et gravissez les nouveaux escaliers pour atteindre le pont D.

Avancez vite sur la droite et cachez-vous, car un garde approche dans votre direction. Endormez-le avec votre pistolet, fouillez-le puis cachez le corps avant de poursuivre votre route. Vous recevez alors un message de Otacon et ce dernier vous prévient de la présence de rayons infra-rouges. Avancez donc un peu, endormez le soldat au loin et tirez sur l'extincteur afin de repérer les rayons et de pouvoir éviter le piège. Pour cela rampez simplement afin de passer sous les rayons, puis continuez votre progression et gravissez les nouveaux escaliers. Avancez un peu sur la gauche et vous allez affronter le premier boss du jeu, une forte femme répondant au nom d'Olga. Ce combat ne va toutefois pas vous présenter de réelles difficultés : commencez par vous camoufler derrière des caisses afin d'éviter ses tirs et effectuez de vifs déplacements latéraux lorsqu'elle approche afin de la toucher avec votre pistolet. Au bout de quelques coups Olga

décroche une sorte de bâche afin de vous gêner, allez alors sur la gauche de l'écran et tirez en diagonale pour toucher Olga. Le combat se poursuit et Olga utilise un puissant projecteur pour vous repérer, placez-vous donc encore sur la gauche et tirez sur l'ampoule du projecteur afin de le détruire. Puis cachez-vous derrière de nouvelles caisses, et utilisez la même technique que celle employée en début de combat pour en finir avec Olga (prenez tout de même garde au passage aux grenades qu'elles lancent si vous restez trop souvent au même endroit). Une fois Olga vaincue approchez-vous d'elle et fouillez son corps afin d'obtenir divers objets très intéressants comme un USP par exemple.

Puis avancez un peu dans cette zone et grimpez le long de l'échelle afin de trouver en haut des lunettes thermiques. Redescendez, allez sur la droite et un garde arrive. Endormez-le, fouillez puis allez prendre la Wet-box.

Vous pouvez maintenant faire demi-tour et redescendre au niveau du pont A (attention à la caméra au passage). Allez alors sur la droite, descendez le long des escaliers, et entrez dans la salle des machines. Avancez donc un peu dans cette salle et prenez les munitions pour l'USP (ne vous souciez pas de l'ombre sur le sol, ce n'est qu'un leurre). Avancez maintenant sur la gauche pour passer dans une nouvelle pièce, et descendez le long du petit escalier. Avancez un peu, cachez-vous et endormez discrètement le garde avant de cacher son corps et de le fouiller. Descendez ensuite au niveau inférieur et débarrassez-vous du garde de la même façon que celle utilisée pour le soldat précédent. Continuez votre route en suivant la même méthode et, une fois en bas, avancez et prenez les munitions, la ration et les grenades. Avancez encore, grimpez le long des escaliers et passez dans la pièce suivante, puis allez vite vous cacher (dans un placard par exemple). Un soldat ne tarde pas à arriver, attendez simplement qu'il passe avant de vous montrer et de poursuivre votre route. Une fois vers la sortie Otacon vous informe de la présence de nouveaux rayons infra-rouges. Utilisez alors vos lunettes thermiques et tirez sur les deux détonateurs sur le sol (un de chaque côté) ainsi que celui en hauteur sur le côté gauche avec votre USP. Prenez ensuite les munitions et continuez votre route. Vous voilà dans un nouveau couloir, avancez tout en éliminant les quelques gardes afin de trouver sur eux munitions et rations, puis franchissez la porte au fond à droite.

Avancez maintenant le long du couloir suivant et une vidéo se déclenche. Vous êtes repérés par divers soldats et allez devoir les éliminer le plus rapidement possible car la zone de combat est étroite et vos ennemis utilisent des grenades. Cachez-vous donc derrière une caisse et effectuez de petits déplacements sur le côté afin d'avoir un ou plusieurs soldats dans votre ligne de mire et de les descendre. Les soldats éliminés une nouvelle vidéo se déclenche et vous allez devoir terminer cette mission à bord du Tanker en un temps limité. Avancez un peu, descendez le long de l'échelle et vous atteignez les calles du bateau. Accroupissez-vous et rampez pour traverser la première calle sans vous faire repérer par les soldats et franchissez la porte située au bout. Traversez la nouvelle calle rampant là encore derrière les soldats et ouvrez la nouvelle porte au fond pour atteindre la troisième et dernière calle. Vous voilà maintenant dans la salle où se trouve le Metal Gear, vous allez devoir le photographier sous quatre angles différents : avancez un petit peu et prenez une première photo pour avoir le côté droite, puis couchez-vous et rampez pour progresser dans la salle, éliminez le garde et prenez une photo derrière le Metal Gear, au niveau de l'inscription lisible dessus. Rampez encore pour atteindre le côté gauche du robot, et prenez une troisième photo. Avancez ensuite au centre de la pièce sans vous faire repérer (rampez une fois de plus) et prenez une photo de face du Metal Gear. Avancez ensuite pour finir en bas à droite de la pièce et utilisez l'ordinateur pour transmettre les photos à Otacon, mission accomplie, ces photos constitue une preuve indéniable de l'existence d'un Metal Gear, une longue cinématique se déclenche alors, fin de la première mission.

Mission avec Raiden

Cette seconde et dernière mission est nettement plus longue que la précédente mais elle n'est pas tellement plus difficile si ce n'est vers la fin du jeu. Vous allez dans cette mission contrôler Raiden et participer au sauvetage du président, retenu sur une plate-forme pétrolière par des terroristes.

Après une longue cinématique et une discussion avec votre boss vous voilà sur la plate-forme pétrolière. Prenez tout d'abord le temps de vous familiariser avec tous les mouvements réalisables avant de partir à l'aventure. Voici donc quelques conseils pour rendre votre progression plus aisée : si vous devez vous déplacer près de soldats ennemis faites-le en marchant au lieu de courir. Essayez de prendre vos ennemis par surprise en vous approchant dans leur dos et en les étranglant. Pensez aussi à fouiller leurs corps et à les cacher pour éviter que d'autres soldats les trouvent et ne donnent l'alerte. Méfiez-vous aussi des caméras de surveillance (longez les murs pour ne pas entrer dans leur champ vision), et surveillez votre ombre : en effet vous pouvez repérer la présence d'un soldat voisin en voyant son ombre se dessiner sur le sol, mais n'oubliez pas que eux aussi peuvent parfois voir la vôtre, prudence donc.

Calmez aussi vos ardeurs et utilisez des armes non bruyantes pour agir sans attirer l'attention. D'autres conseils vous

seront données tout au long de la solution, vous n'êtes pas obligés de les suivre mais ils vous permettent quoi qu'il en soit de progresser sans trop de difficultés.

Vous voilà donc sur la plate-forme pétrolière infestée de terroristes, la mission peut débuter. Commencez par retourner dans l'eau et vous trouverez les lunettes thermiques, puis ressortez-en et fouillez la salle pour trouver de nombreux bonus dans le décor. Franchissez ensuite la porte, et avancez. Petite vidéo, continuez ensuite votre progression dans la nouvelle salle et approchez-vous de l'ordinateur. Activez-le et utilisez-le, vous pouvez maintenant vous servir de votre radar afin de localiser les portes, et soldats ennemis. Attention toutefois, vous ne pourrez pas vous en servir si vous êtes repérés par des soldats, il vous faudra donc vous cacher et attendre le retour à la normale avant de vous remonter. Puis cachez-vous dans la salle pour éviter le soldat et attendez que l'ascenseur arrive à votre niveau. Contournez alors le garde pour atteindre l'ascenseur sans vous faire repérer et utilisez-le pour gagner l'étage supérieur. Avancez ensuite, accroupissez-vous et faufilez-vous par l'ouverture dans le grillage en rampant. Avancez un peu et franchissez la porte, et vous voilà dans une nouvelle salle. Approchez-vous un peu du garde et donnez des coups sur le mur afin de l'attirer. Passez alors dans son dos et approchez-vous de l'ordinateur qu'il surveillait. Actionnez donc l'ordinateur puis avancez en haut de l'écran et franchissez la nouvelle porte. Vous voilà sur l'une des passerelles de la plate-forme pétrolière.

Une petite séquence se déclenche et vous obtenez des informations concernant la configuration des lieux et les modes de surveillance. Avancez donc le long de la passerelle en vous suspendant lorsque cela est nécessaire afin d'éviter de vous faire repérer par le robot volant. Avancez et entrez dans le nouveau bâtiment. Une vidéo se déclenche alors, avancez un peu et activez simplement le second ordinateur avant de continuer votre progression. Avancez et passez dans la salle suivante, progressez discrètement et fouillez les lieux pour obtenir divers bonus. Poursuivez maintenant votre route le long de la nouvelle passerelle et vous atteignez le troisième bâtiment de la plate-forme pétrolière après une petite séquence animée. Commencez par explorer les lieux à votre gauche et à votre droite pour obtenir de nouveaux bonus, puis avancez et franchissez la porte pour atteindre la pièce suivante. Avancez, nouvelle vidéo et vous obtenez quelques objets dont un bien pratique qui va vous permettre de détecter la présence des bombes que vous allez devoir désamorcer. Avancez donc un peu dans la pièce, utilisez l'ordinateur puis votre capteur pour repérer l'emplacement des explosifs. Prenez donc la direction des toilettes et désamorcez la première bombe présente en utilisant votre spray obtenu suite à la dernière cinématique.

Traversez ensuite le bâtiment et franchissez la porte pour atteindre le nouveau pont. Avancez en vous suspendant afin de ne pas vous faire repérer par le robot de surveillance, et entrez dans le nouveau bâtiment après avoir détruit la caméra présente (il ne semble pas possible d'échapper à son champ de vision pour pénétrer dans le local). Une fois à l'intérieur avancez un peu et débarrassez-vous du garde.

Fouillez son corps, prenez la ration, et cachez-le. Avancez encore un peu et éliminez deux autres gardes afin de vous retrouver seul dans le bâtiment. Activez alors l'ordinateur comme il est coutume et utilisez votre capteur pour localiser une seconde bombe, approchez-vous en et soulevez la petite trappe pour l'atteindre et la désamorcer comme précédemment. Vous pouvez maintenant continuer votre progression et passer dans le bâtiment suivant, le bâtiment E de la plate-forme pétrolière. Une fois à l'intérieur baissez-vous et rampez. Avancez et allez sur la droite pour atteindre l'ordinateur, activez-le, et prenez la boîte située non loin. Revenez un peu en arrière, et gravissez les escaliers, puis avancez sur le toit du bâtiment. Utilisez alors votre capteur pour détecter la bombe et votre spray pour la rendre impuissante. Fouillez ensuite les alentours pour trouver quelques bonus, puis revenez sur vos pas et descendez le long de l'escalier. Suivez ensuite le passage, entrez dans le bâtiment et prenez le détecteur de mines en bas. Il vous faut maintenant faire demi-tour dans les autres bâtiments afin de désamorcer les bombes restantes.

Revenez donc pour commencer au bâtiment B (les bombes à l'intérieur des bâtiments C, D et E doivent être désamorcées), en suivant le même chemin que celui emprunté auparavant (attention aux robots de surveillance) et désamorcez la bombe dans le bâtiment en utilisant la même technique que précédemment.

Direction maintenant le premier bâtiment visité, c'est à dire le local A. Dirigez-vous dans la pièce où se trouvent les pompes, éliminez le soldat et longez le mur pour éviter de vous faire repérer par la caméra et descendez le long des escaliers. Avancez ensuite, et accroupissez-vous pour poursuivre votre route. Utilisez votre capteur pour localiser la bombe et désamorcez-la. Fouillez ensuite les alentours pour ramasser une boîte et retournez dans la partie principale de ce bâtiment. Allez alors sur la gauche et utilisez la nouvelle passerelle à l'extérieur pour atteindre le bâtiment F de la plate-forme. Il va vous falloir progresser le long du bâtiment en descendant d'étage en étage mais les gardes sont nombreux, trop nombreux pour échapper à leur vigilance. Essayez donc des les éliminer un par un lorsqu'ils ont le dos tourné, puis arrivé tout en bas de cette zone activez le dernier ordinateur. Revenez ensuite un peu sur vos pas et

localisez la bombe afin de la désamorcer. Faites maintenant demi-tour et revenez au premier bâtiment de la plate-forme. Utilisez l'ascenseur tout en haut pour atteindre le sous-sol et avancez dans la nouvelle pièce et désamorcez la bombe placée sous le sous-marin. Faites ensuite demi-tour dans la salle précédente, et un boss vous attend. Inutile d'essayer de le vaincre, c'est sans espoir car il est bien trop puissant. Il va donc vous falloir éviter ses assauts jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche, avancez ensuite en direction du bâtiment F de la plate-forme et poursuivez votre route dans le bâtiment E. Grimpez alors sur le toit de cet endroit et utilisez votre capteur afin de détecter la bombe et de la désamorcer.

Une nouvelle vidéo se déclenche et un combat contre un troisième boss vous attend. Le combat est relativement simple, utilisez une arme classique pour lui tirer dessus et servez-vous de vos outils classiques pour désamorcer les bombes qu'il met en place. Le combat gagné approchez-vous du corps de votre adversaire, tirez-le et désamorcez la bombe maintenant accessible. Vous pouvez maintenant quitter cet endroit, nouvelle vidéo et vous obtenez quelques objets. Retournez donc en bas du bâtiment E et prenez la direction de l'installation F de la plate-forme. Avancez un peu à l'intérieur et utilisez votre carte niveau 2 acquise à l'issue du précédent combat pour atteindre une nouvelle zone et poursuivez votre route dans le nouveau bâtiment. Avancez un peu le long du passage en vous faufilant entre les soldats et vous arrivez dans une salle avec un ascenseur et un ordinateur. Activez ce dernier puis utilisez l'ascenseur afin de gagner un nouvel étage. Avancez encore un peu, vous arrivez alors dans la salle informatique du bâtiment. Allez donc sur la droite, utilisez l'ordinateur puis ramassez les divers objets présents. Revenez ensuite un peu sur vos pas, et utilisez de nouveau l'ascenseur pour gagner l'étage précédent. Une fois à destination avancez sur la droite, et passez dans la zone suivante. Utilisez le nouvel ordinateur, puis menacez le garde qui arrive pour l'approcher du système d'ouverture des portes par contrôle rétinien afin de faire s'ouvrir les portes.

Effectuez ensuite la petite séquence de reconnaissance, une nouvelle vidéo se déclenche et vous voilà démasqué et recherché dans tout le complexe.

Cachez-vous donc et attendez que la situation se calme, quittez ensuite cette zone pour retourner dans le bâtiment D de la plate-forme pétrolière. Une fois à l'intérieur grimpez rapidement à l'étage, ouvrez la nouvelle porte et franchissez-la. Avancez donc le long du nouveau pont en désamorçant les dix bombes présentes afin de traverser en toute tranquillité (c'est assez long, mais vraiment simple). Une vidéo se déclenche ensuite, et un nouveau combat vous attend. Utilisez vos nouvelles armes pour détruire la machine ennemie tout en évitant ses missiles en vous plaçant sur la partie inférieure du pont. Le calme revenu avancez un peu et gagnez le nouveau bâtiment. Suivez alors le chemin longeant le bâtiment en effectuant quelques sauts, neutralisez les gardes au passage, et vous arrivez vers un autre complexe. Longez-le lui aussi en suivant la passerelle et en éliminant les quelques gardes, vous arrivez alors vers un nouveau bâtiment, entrez dedans (attention tout de même au système de surveillance). Utilisez tout d'abord votre système de micro pour écouter la conversation de Olga (hé oui, elle est encore là), puis avancez un peu et descendez le long des escaliers.

Une fois en bas avancez encore, activez l'ordinateur puis avancez sur la gauche et en haut pour atteindre un ascenseur, empruntez-le.

Vous voici dans un nouvel étage du bâtiment, activez pour commencer l'ordinateur, puis avancez un peu et plongez dans l'eau. Il vous faut maintenant progresser dans l'eau pour atteindre une nouvelle pièce (pensez à reprendre votre respiration au niveau des points d'oxygène) et ramassez une nouvelle arme. Puis faites demi-tour, retournez au niveau de l'ascenseur et dirigez-vous au niveau précédent. Avancez un peu et ramassez des munitions pour votre nouvelle arme de destruction, avancez ensuite au niveau du système d'aération de la pièce, grimpez sur une caisse pour vous mettre à la bonne hauteur et utilisez votre arme afin de tirer un missile. Faites suivre le conduit au missile et il arrive dans la salle où est détenu le président. Faites-le exploser sur le générateur, puis allez libérer le président. Une vidéo se déclenche, utilisez ensuite de nouveau l'ascenseur pour atteindre l'autre étage et allez dans l'eau. Nagez donc sur la droite, ouvrez la porte et traversez une nouvelle salle pour atteindre une seconde porte, ouvrez-la (attention à votre réserve d'oxygène durant le périple) et vous voilà de retour sur la terre ferme. Un nouveau boss vous attend, tirez-lui dessus dans l'eau et dès qu'il sort afin de bloquer au maximum ses mouvements et vous n'aurez aucun mal à vous en débarrasser. Retournez ensuite dans l'eau et suivez le nouveau passage pour atteindre une salle. Activez l'ordinateur, prenez les bonus et vous allez rencontrer une personne à escorter jusqu'à la sortie du bâtiment.

Faites-le en revenant sur vos pas, utilisez l'ascenseur pour regagner l'autre étage, neutralisez les gardes et sortez dehors. Suivez le pont en éliminant tous les systèmes de surveillance, avancez (utilisez le spray pour calmer le feu) et une vidéo se déclenche, vous voilà en possession d'une carte vous permettant d'accéder à de nouveaux endroits. Entrez ensuite dans le bâtiment, avancez et éliminez les soldats. Avancez encore et vous allez devoir couvrir votre amie

durant sa traversée en éliminant les ennemis et prenant garde aux explosifs. Une vidéo se déclenche et le dernier boss ressurgit, tirez-lui quelques salves dans la tête pour l'éliminer définitivement. Nouvelle séquence et vous reprenez les commandes de Raiden dans le bâtiment E de la plate-forme. Avancez et franchissez la porte vous permettant d'accéder au local où se trouve le système de contrôle rétinien, une fois la passerelle franchie. Avancez un peu et utilisez l'ascenseur, vous assistez alors à une cinématique et allez devoir lutter pour votre survie en pressant de nombreuses fois le bouton triangle du pad. Vous reprenez le contrôle de Raiden dans une situation quelque peu cocasse, ramassez les médicaments voisins et franchissez la porte. Avancez, activez l'ordinateur et passez dans la salle suivante.

Continuez votre progression, gravissez l'escalier et, nouvelle vidéo et vous allez continuer votre progression avec l'aide d'un allié, avancez donc tout en éliminant les gardes et un nouveau combat contre des Metal Gear vous attend. Déséquilibrez-les en tirant au niveau de leur support, puis attaquez la tête des robots. Nouvelle vidéo, et Solidus essaie encore de vous tuer : appuyez là encore sur le bouton triangle de nombreuses fois (mais plus intensivement que la fois précédente) afin de vous libérer et vous assistez à une nouvelle vidéo. Vous allez maintenant livrer le dernier combat du jeu : contre Solidus.

Utilisez donc votre sabre, et déplacez-vous continuellement autour de lui pour éviter ses assauts et ainsi contre-attaquer. Au bout de quelques coups le combat prend une autre tournure car votre ennemi devient beaucoup plus rapide. Effectuez maintenant des roulades pour éviter ses attaques et frappez dès que Solidus relâche sa garde (après avoir attaqué par exemple) pour l'éliminer. Admirez maintenant la séquence de fin, ce fut court mais merveilleux.

Solution de Metal Gear Solid 3 : Snake Eater

Partie 1

Une fois la longue et passionnante intro passée (comptez une bonne demi-heure ;)), commencez par aller récupérer le sac à dos sur les branchages. Pour cela empruntez le sentier bordé par les deux façades rocheuses, et laissez-vous tomber plus bas. Grimpez à l'arbre grâce à la touche action, puis attrapez le sac de survie en vous balançant sur la branche. Continuez votre route vers le nouveau sentier.

MARAIS DE DREMUHIJ

Progressez dans les hautes herbes jusqu'aux alligators occupés à faire trempette dans la vase. Traversez celle-ci rapidement afin d'éviter tout enlèvement et de rejoindre la berge opposée. Pour cela votre seul moyen est de contourner le marais par la gauche afin d'utiliser les morceaux de terrain solide. Prenez garde aux animaux aux dents longues et usez de vos roulades pour ne pas finir en casse-dalle. Continuez par le nord.

DREMUHIJ NORD

Vous ne tarderez pas à rencontrer vos premiers ennemis humains, des soldats beaucoup mieux équipés que notre pauvre Snake. C'est l'heure de se refaire une beauté. Changez votre camouflage et optez pour celui aux rayures de tigre concernant l'uniforme et la peinture forêt pour le visage (vous atteindrez ainsi 85% d'efficacité). Avancez furtivement vers les hommes en rampant dans l'herbe haute. Si jamais vous veniez à vous faire repérer par l'ennemi, glissez-vous sous une souche non loin afin de vous faire oublier. Il est également conseillé d'attendre que les niveaux d'alerte et de prudence redescendent à zéro avant de reprendre votre route. En chemin, prenez la grenade dans le tronc d'arbre mort.

DOLINOVODNO

Arrivé vers le passage du pont, longez la falaise par la gauche, puis approchez du pont, tirez sur un fruit afin d'attirer l'attention des gardes un moment. Profitez de ce relâchement pour emprunter le passage au-dessus du vide, puis laissez-vous tomber de celui-ci pour que Snake se raccroche. Progressez ensuite de cette façon jusqu'à la bordure opposée. Vous trouverez un fusil d'assaut, sous l'extrémité du pont. Enfoncez-vous pour finir sur la gauche.

RASSVET

Passez discrètement par la gauche et propulsez le garde au pays des rêves à l'aide d'une fléchette bien envoyée. Gagnez l'usine en ruine et montez les escaliers rouillés afin de récupérer quelques items. Enfoncez-vous dans les ruines et vous ne tarderez pas à trouver une porte, ouvrez-la (il ne faut alors pas être en mode alerte) !

Une fois la petite fête terminée, revenez en arrière afin de retrouver le scientifique apeuré.

Au réveil, il vous faut soigner Snake. Commencez par désinfecter les plaies, puis par coudre. Usez ensuite de

pansements. Déplacez-vous sur les zones touchées pour avoir un aperçu des soins à apporter.

DREMUHIJ EST

Faites le plein de denrées alimentaires puis progressez vers le Nord.

DREMUHIJ NORD

Avancez jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. Après la petite leçon donnée par Boss fuyez les lieux au plus vite.

DOLINOVODNO

Avancez jusqu'au pont, prenez garde au soldat, puis traversez le gouffre afin de rejoindre le pont suivant.

RASSVET

Entrez dans l'usine désaffectée pour enclencher la cinématique et n'oubliez surtout pas la touche R1 dans celle-ci ;) ! Une fois encerclé, débarrassez la zone de toute présence ennemie puis partez à l'arrière du bâtiment (vous pouvez récupérer le masque zombie dans l'usine si cela vous tente ainsi que les lunettes thermiques). Poursuivez par le portail à présent ouvert, n'oubliez pas de mettre la main sur l'insecticide au passage.

CHYORNYJ PRUD

Piquer une tête dans le marais étant la seule solution envisageable, donnez de votre personne et traversez l'eau à la nage. A petites brasses, évitez de nager trop près des crocos puis n'oubliez pas de vous débarrasser des sangsues à l'aide du cigare, une fois la berge opposée atteinte. Prenez garde au piège en frôlant les parois aux extrémités.

Partie 2

BOLSHAYA PAST SUD

Passez sous les barbelés (attention haute tension !), puis progressez lentement car la zone demeure piégée de mines et leurs explosions ne ferait qu'ameuter les gardes. Poursuivez jusqu'aux marécages, puis longez la muraille de terre afin de mettre la main sur l'uniforme éclats. Continuez à nouveau vers l'avant pour rejoindre la prochaine étape.

BASE DE BOLSHAYA PAST

Méfiez-vous du garde dissimulé près du grillage, puis rampez sous le pont de fortune afin d'ajouter à votre inventaire le camouflage visage neige. Investissez discrètement la base, et vous aurez ainsi la possibilité de voir votre inventaire se remplir honorablement. Sachez qu'il vous est également possible de prendre poste aux commandes de la mitrailleuse pour nettoyer plus rapidement les lieux (attention à l'angle de vision qui ne peut couvrir 360 degrés). Dans tous les cas, ne partez pas sans avoir exploré à fond les environs car les items trouvés seront plus qu'utiles pour la suite. L'uniforme eau se trouve sur le toit de la première bâtisse, la sortie elle, est vers le Nord.

CREVASSE DE BOLSHAYA PAST

Et oui cela devait tôt ou tard arriver, vous voilà confronté au premier boss du jeu, un vilain méchant accroc aux westerns. Très bon tireur mais pas vraiment futé, celui-ci ne devrait pas trop vous donner de fil à retordre. N'oubliez pas de vous parer de votre camouflage le plus efficace. Des grenades paralysantes sont à disposition sur la cime de l'arbre envahi par les lierres. Pas mal de munitions se trouvent dissimulées dans les herbes et quelques lapins peuvent vous servir de casse-croûte si vous avez la dalle. Le moyen le plus efficace pour le battre est de rester caché lors de ses petites colères puis de lui tirer dessus lors de ses très jouissives "pauses recharge". Prenez tout de même garde aux soldats derrière-vous pouvant tirer à tout moment.

BRANCHE DE LA GROTTES DE CHYORNAYA PESCHERA

Vous voilà plongé dans les ténèbres, enfermé dans des grottes humides et visqueuses. Prenez le temps d'explorer les lieux afin de trouver le AK-47, la batterie, et les quelques munitions. Allumez un bon cigare pour y voir plus clair ou alors, mettez la main sur une torche non loin (je ne vous cache pas que la torche est rudement plus efficace). Glissez-vous sous l'étroite crevasse pour accéder à des items de médecine et plongez dans le court tunnel sous l'eau afin de dégoter une ration. Arrivé aux petites cascades, cherchez la faille vers le bas, puis faufilez-vous dans l'ouverture. Vous déboucherez alors au-dessus des chutes d'eau. Continuez tout droit en prenant soin de ramasser les items afin de poursuivre votre progression dans la grotte.

GROTTE DE CHYORNAYA PESHERA

Avancez de deux pas puis prenez directement sur votre droite. Au bout de l'étroit passage vous attend le M37, le radical

fusil à pompe, ainsi que l'uniforme neige si vous poursuivez en rampant sous la roche. Faites le tour de la grotte et avancez vers la lumière pour finir. Gaffe aux piqûres de frelon !

THE PAIN

Deuxième boss du jeu et non des moindres l'incroyable The Pain et ses frelons savants ! Capable de contrôler ces insectes aux dards affûtés, il vous faudra user de ruses et de patience pour en venir à bout. Sautez dans l'eau lorsque la menace ailée se fait trop forte. Puis armez-vous d'un gros calibre afin d'infliger de gros dégâts rapidement à votre ennemi. Lorsque son énergie aura baissé de moitié, celui-ci vous enverra ses frelons les plus redoutables (pensez à vous soigner dès que vous êtes touché). Une fois encore, essayer d'en finir au plus vite avec ce gêneur, en s'armant du fusil à pompe par exemple, et plongez dès que cela s'avère nécessaire. Si The Pain venait à se dédoubler, enfiler vos lunettes thermiques pour faire la part des choses. Enfin, sachez qu'il ne sert à rien de tirer sur l'ennemi lorsque celui-ci est entouré de ses amis les insectes. Patientez jusqu'à ce que ceux-ci aillent faire un tour avant de faire feu.

ENTREE DE LA GROTTA DE CHYORNAYA PESCHERA

Avancez le long du couloir de pierre, puis enfoncez-vous dans la deuxième partie de la grotte. Ramassez les munitions tout en prenant garde aux mines, avancez prudemment près des gouffres et vous serez très vite sorti d'affaire !

Partie 3

PONIZOVJE SUD

Dans le lagon, évitez de patauger dans le niveau d'eau. Préférez la nage pour rejoindre rapidement la fin de la zone et ainsi passer outre la garde volante.

ENTREPOT DE PONIZOVJE : EXTERIEUR

Débarrassez-vous discrètement des gardes puis récupérez le fusil sniper dans le petit entrepôt. Glissez-vous par l'entrée du bâtiment afin de gagner l'intérieur de l'entrepôt.

ENTREPOT DE PONIZOVJE

Infiltez-vous discrètement jusqu'en haut du bâtiment, tous en récupérant les petits paquets gentiment semés sur votre passage. Sachez également que vous avez la possibilité de faire sauter le stock de nourriture avec du TNT, les ennemis rencontrés dans les zones suivantes seront alors affamés et donc moins puissants.

GRANINY GORKI SUD

Avancez dans les bois sombres et regardez où vous mettez les pieds car de nombreux pièges sont dissimulés sous la faune. Enfiler vos lunettes thermiques pour y voir plus clair.

LABO DE GRANINY GORKI

Avancez jusqu'à la barrière électrique et dirigez-vous vers l'ouest où une ouverture vous permettra de ramper de l'autre côté de la palissade. De nombreux ennemis vous attendent alors. Neutralisez-les à votre propre convenance puis allez frapper à la porte située plus à l'est avant de vous planquer derrière les caisses.

Attaquez-le par derrière et pénétrez à l'intérieur des murs. Endossez votre costume de scientifique afin d'être conduit directement à l'intérieur du labo. Dans la prison, maîtrisez le garde puis visitez les cellules pour mettre la main sur quelques items. Examinez la salle du gardien pour vous en mettre encore plein les poches puis sortez vers le haut. Montez le long des escalators et gagnez l'extérieur. Passez par les conduits pour trouver un nouveau masque. Revenez sur vos pas, puis prenez la deuxième rampe d'escalier. Une fois l'aile ouest atteinte, conduisez-vous le plus normalement du monde pour éviter d'éveiller les soupçons des gardes. Evitez également de croiser un collègue scientifique, sans quoi vous serez immédiatement repéré. Il vous sera ainsi possible de mener tranquillement votre petite inspection et trouver quantité d'items agréables : cigarettes soporifiques, camouflage chocolat, une revue, un mouchoir anesthésiant... Après la salle informatique, prenez la porte blanche pour rencontrer le directeur accroc à la bibine. Rebroussez chemin jusqu'à la porte rouge gracieusement indiquée par le soviétique. En chemin, vous rencontrerez une vieille connaissance.

THE FEAR

Equipez-vous des lunettes thermiques afin de localiser votre ennemi ainsi que les nombreux pièges disposés dans la zone de bataille. N'oubliez pas de vous soigner régulièrement car vous subirez de nombreux empoisonnements au cours du combat. The Fear dispose d'un superbe camouflage le rendant quasiment invisible (je vous rappelle que cet avantageux camouflage vous appartiendra si vous le terrassez à l'aide du MK22). Affaiblissez-le jusqu'à ce que celui-ci,

tiraillé par la faim, finisse par descendre de son arbre. Infligez-lui un maximum de dégâts à ce moment-là ! Une fois l'ennemi vaincu, continuez vers l'entrepôt décrit précédemment.

ENTREPOT DE PONIZOVJE

Pénétrez dans les lieux et trouvez la fameuse porte rouge. Franchissez-la, puis montez le long des escaliers.

SVYATOGORNYJ SUD

Profitez de la tranquillité des lieux pour faire le plein de denrées alimentaires. Fruits, lapins, petits cui-cui innocents... Il y en aura pour tous les goûts !

SVYATOGORNYJ OUEST

Le territoire étant parsemé de pièges et terriblement bien gardé, progressez prudemment vers le sud.

Partie 4

THE END

Terrasser The End se révèle être d'une gageure extrême. Constamment en fuite, remarquablement bien dissimulé dans la faune, papy fait de la résistance, et c'est peu dire ! Sachez toutefois qu'il existe un petit baraquement vers Sokrovenno Nord où plein de munitions ainsi qu'un fusil sniper (le SVD) vous attendent. Au cas où, ça pourrait vous être utile. La technique pour le vaincre consiste à se balader constamment dans la zone et à attendre qu'il vous tire comme un lapin. Passez alors de suite par le menu et jetez un coup d'œil sur la carte. L'ennemi apparaîtra d'un point rouge. Entamez alors une course poursuite et si par bonheur vous l'aperceviez (c'est tout le mal que je vous souhaite) ne le lâchez plus et maintenez la gâchette enfoncée. Dès qu'il vous tire dessus, endossez vos lunettes thermiques. Une fois repéré, usez plutôt de vos gros calibres (fusil à pompe, fusil à pompe, fusil à pompe !). Trois, quatre coups bien placés et place aux jeunes ! Une fois papy enterré, partez rejoindre l'endroit montré dans la cinématique.

TUNNEL DE KRASNOGORJE

Avancez tout droit et prenez la grande, longue et interminable échelle. Patientez en écoutant la fille chanter. Gare aux crampes du pouce, l'ascension est vraiment incroyablement longue ! Enfin arrivé ? Sortez de la tour.

REFUGE DE MONTAGNE DE KRASNOGORJE

Avancez vaillamment en longeant la falaise. Arrivé sur le coté, (juste avant frôlez la roche et vous trouverez une cachette à munitions) évitez de vous faire repérer par l'ennemi qui lancerait alors un hélicoptère, ma foi bien gênant, à vos trousses. Arrivé à proximité des bunkers, fouillez le premier pour trouver le lance-roquettes puis enfoncez-vous dans le passage aménagé dans la roche un peu plus loin. Arrivé au sommet, poursuivez votre périple vers le haut, tout en longeant la tranchée afin de parvenir jusqu'aux ruines. Vous papoterez alors avec la belle Eva et vous repartirez avec votre lot d'informations. Revenez alors sur vos pas et progressez furtivement dans la tranchée jusqu'à la porte rouge et verrouillée.

TUNNEL SOUTERRAIN DE GROZNYJ GRAD

Descendez les escaliers puis progressez le long du tunnel. Faites le plein de munitions car ça va chauffer... ;)

THE FURY

The Fury est un inconditionnel de l'allumette, armé d'un lance-flammes plus que dissuasif, apprêtez-vous à jouer au chat et à la souris au travers d'une atmosphère torride.

La technique consiste à repérer votre ennemi discrètement, à lui décocher un tir bien placé, puis à prendre la fuite afin d'échapper à sa "chaude colère". Prenez garde, car une fois son niveau de vie usé de moitié, le pyromane deviendra deux fois plus sadique qu'il ne l'était déjà. Notez que poser du TNT ou des mines un peu partout et attendre que l'ennemi passe à coté pour tout faire péter peut se révéler tout aussi payant que la méthode décrite précédemment. Avancez ensuite jusqu'à l'échelle et grimpez pour sortir.

GROZNYJ GRAD

Enfoncez-vous vers la gauche et poursuivez vers le nord. Avancez discrètement car de nombreux soldats montent la garde. Trouvez la porte orange pour vous y engouffrer. Prenez alors directement à droite en longeant le grand hangar. Activez le détecteur de mouvement, puis faufilez-vous encore plus vers le nord. Trouvez la porte et entrez-y.

LABORATOIRE D'ARMES DE GROZNYJ GRAD

Enfilez votre joli costume de scientifique puis dirigez-vous vers la gauche. Empruntez le couloir gris à droite, et pénétrez dans la remise à nouveau, située un peu plus à droite. Ramassez l'arme scorpion ainsi que les autres items. Il vous faudra ensuite trouver le major Ivan. Commencez par neutraliser tous les gardes et scientifiques des lieux grâce aux fléchettes anesthésiantes ou à l'aide des cigarettes soporifiques, puis identifiez le major afin de le traîner jusque dans le coin détente et de lui dérober son uniforme (le coin détente se trouve à l'étage, tout à fait à gauche, derrière les grands panneaux rouges). Endossez alors son uniforme d'officier, ainsi que le masque aux cheveux longs et blonds. Passant inaperçu, n'hésitez pas à fouiller la zone, histoire de dégoter quelques items bien utiles. Poursuivez par la porte de gauche, toujours dans le coin détente. Marchez le long du couloir et gagnez l'entrée surveillée par les deux gardes pour enclencher la cinématique lourde en révélations.

EN CELLULE

Une fois au trou, emparez-vous de la fourchette et commencez par soigner les blessures de ce pauvre Snake, la fourchette faisant alors office de couteau.

Mangez le rat aux allures plus qu'appétissantes, mais rejetez ce que vous donne le garde par l'ouverture dans la grille de la cellule. Après avoir répété l'opération 3 fois de suite, vous récupérerez vos cigarettes soporifiques et pourrez ainsi neutraliser le garde. Utilisez ensuite votre radio (select) et appelez la fréquence 144.75 pour déverrouiller la porte. Fouillez les deux, trois pièces des environs afin de subtiliser l'appareil photo, puis sortez par le couloir gauche. En vous dirigeant toujours vers l'ouest, vous trouvez une brèche à même le sol. Faufilez-vous à l'intérieur de celle-ci. Prenez de suite à gauche, et poursuivez par la porte menant au nord-ouest. Enfoncez-vous encore plus vers le nord et approchez des gros containers, une issue souterraine vous attend alors.

Partie 5

EGOUTS DE GROZNYJ GRAD

Descendez les escaliers puis suivez le cheminement des égouts. Rampez dans les passages étroits pour poursuivre. Progressez ainsi, tout en évitant les chiens (les endormir grâce aux cigarettes se révèle être un moyen particulièrement efficace) jusqu'à la sortie du tunnel qui n'est pas bien loin.

THE SORROW

Vous voilà à présent face à un spectre. Inutile de tenter quoi que ce soit à l'aide de vos balles, le bougre étant déjà mort, vous ne l'atteindrez pas. Progressez le long du ruisseau en slalomant entre les spectres. Planquez vous sous l'eau ou esquiviez sur le côté, lorsque le boss lance une onde de choc. Toutes vos victimes se présentant devant vous, plus vous aurez tué, plus la route sera longue. Arrivé en fin de trajet, Sorrow vous tuera, utilisez alors la pilule de réveil en passant par le menu défilant (L2), lorsque vous tomberez sur l'écran du Game over. Sachez que vous pouvez toutefois éviter de perdre trop de temps en vous noyant dans l'eau et en utilisant la pilule de réveil juste après, toujours avec la touche L2. Faites alors une croix sur l'uniforme du Boss.

TIKHOGORNYJ

Vous voilà lâché en pleine forêt, pratiquement démuni. Passez par le sentier derrière la butte à droite puis traversez la rivière à l'aide du pont en travers. Poursuivez par le cours d'eau et contournez une nouvelle fois l'obstacle par la droite afin de pouvoir continuer votre route. Avancez vers la cascade et passez derrière pour récupérer tous vos équipements.

TIKHOGORNYJ : DERRIERE LA CASCADE

Avancez le long du tunnel puis prenez la porte orange juste avant d'emprunter l'échelle.

Vous voilà de retour à Groznyj. Retournez dans le bâtiment où vous aviez usurpé l'identité de Raikov. Pour cela, dirigez vous vers l'est. Montez directement à l'espace détente et passez par l'issue à gauche.

Revenez à l'espace détente et ouvrez tous les casiers afin de mettre la main sur l'uniforme de maintenance et la tenue furtive. Revenez à nouveau sur vos pas et prenez immédiatement la porte du haut. Descendez afin d'atteindre le grand hangar. N'oubliez pas de revêtir votre tenue de mécano, puis trouvez les quatre containers (2 sur les côtés et 2 dans le fond) afin de placer les explosifs. Durant cette mission, prenez garde à ne pas vous faire repérer sinon vous ne pourrez utiliser le C3.

VOLGIN

Ce boss contrôlant l'électricité, peut aisément se créer des barrières protectrices afin se rendre invulnérable aux balles. Il vous faudra donc profiter de certains créneaux bien précis pour l'attaquer. Epuisez son stock de tension et attaquez-le lorsqu'il se recharge près des bornes. Ou bien tournez autour de lui avec une arme type mitrailleuse, pour tenter de

l'attaquer par derrière. Lors de ses attaques, esquiviez latéralement et n'hésitez pas à réaliser quelques roulades. Enfin il existe certaines astuces pour vous faciliter la tâche. Revêtir le masque de son amant pour qu'il ressente un certain blocage lors de ses attaques, ou même tirer sur les conduits d'eau pour le survolter. Enfin privilégier le fusil à pompe lors de ce combat se révélera payant.

Partie 6

EN FUITE AVEC EVA

Maintenez la touche R1 et flinguez tout ce qui bouge. Ignorez le Shagohod et débarrassez vous plutôt des sentinelles qui tenteront de vous barrer la route. Vos munitions sont dans ce tableau infinies, profitez-en et sortez une arme de type mitrailleuse. Ces quelques phases de shoot sont relativement faciles et carrément jouissives. Amusez-vous bien !

LE SHAGOHOD

Lorsque le Shagohod devient trop collant, sortez le lance-roquettes et visez les chenilles. Au niveau du pont, basculez en mode sniper et visez les charges explosives pour tout faire sauter. Lors de l'affrontement final avec la machine de guerre, visez les chenilles pour bloquer son avancée, puis patientez jusqu'à ce qu'Eva pivote derrière son dos afin de lui décocher un tir bien placé. Utilisez uniquement le lance-roquettes et réitérez l'opération autant que nécessaire. Soyez patient et utilisez le viseur pour plus de précision (L1).

Volgin ne s'avouera pas vaincu facilement, une fois après avoir stoppé la machine, il remettra ça grâce à ces pouvoirs. Pendant qu'Eva attirera son attention, armez-vous du lance-roquettes et à nouveau, visez ses chenilles. Le véhicule stoppé, épaulez le fusil sniper et tentez de viser directement la tête de Volgin. Sa barre de santé devrait alors connaître une chute conséquente. A chaque fois que vous parviendrez à le toucher, toute son attention sera retenue par votre petite personne. Esquivez alors du mieux que vous le pouvez ses nombreuses attaques en attendant qu'il daigne en revenir à Eva. Répétez l'opération précédente jusqu'à en avoir fini avec lui. Prenez tout de même gare au vide, n'approchez pas trop des bordures ! Autre technique tout aussi efficace mais légèrement plus dangereuse : attirer son attention et évitez ses attaques en passant au-dessous du véhicule lorsque celui-ci vous fonce dessus. Volgin ne saura alors plus où donner de la tête et il vous sera possible de lui tirer dessus par derrière.

LAZOREVO

Une fois de plus vous voilà poursuivi par l'ennemi. Fort heureusement, la belle Eva vous escorte sur sa grosse bécane, vous laissant shooter comme bon vous semble. Usez des grenades et des mitrailleuses pour plus d'efficacité. Dans les bois, les machines volantes viendront vous chercher des noises, tirez directement sur les pilotes pour en finir avec eux. Plus loin, Eva vous demandera de dégager la route, canardez alors la souche mise en travers afin d'éviter la collision.

ZAOZYORJE OUEST

Commencez par vous guérir puis apportez des soins à votre amie (ou l'inverse si vous êtes d'une galanterie prévenante). Faites le plein de munitions (hou là ça sent le bon gros boss non ?) et jetez un coup d'œil sur la carte. Un point de rendez-vous sera dessiné, vous devez-vous y rendre. Anesthésiez Eva (une bonne occasion d'en apprendre un peu plus sur les mœurs de la belle, vous verrez !) et portez-la jusqu'à destination. Tuez tous ceux qui oseront se mettre au travers de votre chemin.

ZAOZYORJE EST

Donnez de la nourriture à Eva (si ce n'est pas déjà fait) en passant par le menu traditionnel, puis reprenez votre route vers le deuxième point de ralliement, toujours en adoptant la même technique, à savoir l'anesthésie de votre douce et tendre. Aidez Eva à grimper cette deuxième butte pour en finir avec ce boulet !

THE BOSS

Enfin le voilà, le tout dernier affrontement du jeu. Vous affrontez votre mentor mais le temps est également de la partie, car vous devrez en finir avec elle avant 10 minutes, sans quoi vous serez anéanti sous une pluie de missiles.

La technique est simple pour venir à bout de votre opposant. Privilégiez dans un premier temps le corps à corps et faites-la chuter à même le sol. Lorsque c'est elle qui prend l'initiative de vous attaquer, appuyez sur rond dès que le point d'exclamation apparaît au dessus de la tête de Snake. Lorsque vous cherchez à faire chuter votre adversaire, désélectionnez l'arme en cours pour ne pas vous la faire dérober. Cela étant, sortez un gros calibre dès que The Boss s'affale en arrière et visez de préférence la tête. Evitez de l'attaquer au corps à corps juste après. Esquivez ses tirs un moment puis réitérez l'opération autant de fois que cela s'avèrera nécessaire.

Prologue : Militaire Sans Frontière

Le jeu commence avec un petit entraînement. Exécutez les mouvements que vous indique le soldat pour vous familiariser avec les commandes.


Mission 1 : Complexe d'approvisionnement

Tirez sur les noix de coco, les barils et les morceaux de bois flottants sur l'eau puis explosez la porte du grillage avec une grenade. Après la cinématique, vous vous retrouverez dans la " Bosque Del Alba ". Essayez toujours de ne pas faire de bruit. Déplacez-vous en restant accroupi et choisissez des armes tranquillisantes avec un indicateur ZZZ dans l'encadré bleu.


Neutralisez les trois gardes et fouillez-les pour obtenir des munitions. Récupérez la Ration en haut de la colline puis continuez tout droit vers la " Puerto Del Alba ". Neutralisez les trois gardes entre les coffres métalliques et celui posté devant le bâtiment, en haut. Ensuite, entrez dans le couloir à gauche. Appuyez sur les boutons indiqués à l'écran dans la cinématique.

Vous vous retrouvez ensuite dans la " Mother Base " du MSF. En effet à la fin de chaque mission, la Mother Base vous sera utile pour développer de nouvelles armes ou obtenir des renseignements. Suivez les didacticiels pour mieux comprendre son fonctionnement. Allez maintenant au menu sélecteur de missions, vous y trouvez les missions principales et les missions Bonus qui vous seront utiles pour obtenir des munitions, des personnels et des machines de guerre. En effet, lorsque vous neutralisez un soldat, vous pouvez le récupérer avec " Rec.Fulton ". Ce dernier sera un membre du MSF et vous pouvez l'affecter dans une équipe comme le R&D, l'unité de combat, l'équipe mess, l'équipe médicale ou l'équipe de renseignement (le Rec.Fulton ne s'applique pas aux soldats morts).

Quelques conseils pour la Mother Base

Personnel : à chaque recrutement, sélectionnez tous les soldats (avec la touche ) et mettez-les dans la zone d'attente. Ensuite sélectionnez " Assignation automatique " en bas du menu " Zone d'attente ".

R&D : Pour les armes, développez toujours les missiles, les mitrailleuses et les marqueurs de frappes et d'approvisionnements. Pour les objets, il est nécessaire de développer les objets de récupération et les dispositifs de récupération Fulton.

OUTER OPS : Ne renvoyez pas vos machines endommagées à d'autres missions avant de les avoir réparées par l'équipe R&D. Il suffit de les supprimer de la liste avec la touche . Refaites les missions des attaques blindées pour en obtenir davantage.

Metal Gear ZEKE : Refaites les missions des attaques de Metal Gear telles que PUPA, Chrysalis et Cocoon pour obtenir les pièces nécessaires pour votre Peace Walker.

Chapitre I : Un Pays Sans Armée

Mission 2 : Contact avec le commandant Sandiniste

Assommez les deux gardiens et continuez tout droit vers " El Cenegal : Ravin ". Récupérez les munitions à votre droite et la Ration à votre gauche puis continuez tout droit vers le Marais. Neutralisez les trois gardiens et récupérez les munitions au bord du marais, derrière le petit bateau. Passez maintenant au " Rio Del Jade ", prenez soin des quatre gardiens en bas ainsi que de celui sur le quai et celui sur la tour de contrôle, en face.

Pendant la cinématique, visez avec le lance-roquettes et tirez sur les deux sentinelles. A la fin de cette mission, le lance-roquettes jetable sera à vous.

Mission 3 : A la poursuite d'Amanda

Toujours armé du pistolet tranquillisant, restez en place et tirez sur le soldat en face. Lorsqu'il s'évanouit, les autres viendront le réveiller, profitez de l'occasion pour leur tirer dessus. Visez toujours la tête, la réaction sera immédiate.

Attrapez-les avec le Rec.Fulton pour vous en débarrasser définitivement puis montez à l'échelle de la cabane au bord du marais et récupérez le document secret spécifié à l'équipe R&D pour le développement du fusil de chasse à deux canons.

Dirigez-vous maintenant vers la Jungle. Attaquez le soldat qui est en face puis passez dans la petite allée à gauche. Vous pouvez esquiver le gardien en vous accrochant en bas du pont ou bien lui tirer dessus et passer tout simplement au Marais. Tirez sur le soldat au bord du marais et ramassez le document secret spécifié pour le développement du M10. Faites attention aux deux soldats qui font des va-et-vient. Ensuite, prenez l'allée en haut vers " Bananal Fruta de Oro : Centre de Tri ".

Attaquez les deux soldats qui patrouillent dans la cours puis sauvez l'otage dans la petite chambre juste en face et ramassez la Ration. Ensuite, entrez dans la chambre au milieu de l'entrepôt à votre droite et sauvez le deuxième otage. Ne vous faites pas repérer par les deux gardiens.

Sortez par derrière à gauche, attaquez le soldat en face et ramassez la Ration. Prenez les munitions dans la chambre à votre gauche puis entrez dans la porte qui vous mènera à votre prochaine mission.

Mission 4 : Attaque du blindé LAV-Type G

Sur place, vous aurez besoin de votre mitraillette M16 et du lance-roquettes jetable. Utilisez le garage à votre droite pour vous abriter des tirs de la LAV-G. Ramassez la Ration et attaquez en premier les soldats. Visez toujours la tête pour économiser vos munitions. Lorsqu'ils cessent d'apparaître, attaquez les deux réservoirs rouges à l'arrière de la LAV-G.

Celle-ci sera immobilisée, profitez de l'occasion pour lui tirer dessus avec le lance-roquettes jetable. Tuez ensuite les soldats qui apparaissent à nouveaux ainsi que leur chef qui sort de la LAV-G.

Durant la cinématique, ne visez surtout pas la sentinelle qui porte Amanda, tirez plutôt sur la Metal Gear. Amanda va se débrouiller toute seule pour se libérer, sinon elle subira plus de dégâts.

Mission 5 : Libération de Chico

Montez sur la première petite colline à gauche, ramassez les munitions et attaquez l'ennemi.

Ensuite montez sur la deuxième colline à droite et neutralisez le soldat.

Continuez tout droit vers le " Camino de Lava : Carrefour ". Attaquez les deux soldats en face et faites attention au sniper en haut à gauche.

Sauvez le prisonnier sur le train avec le Rec.Fulton et continuez à gauche vers " Aldea Los Despiertos ". Neutralisez les quatre soldats ensuite cherchez Chico dans la maisonnette dont la porte est bleue.

Mission 6 : A la poursuite du train de la jungle

Neutralisez les deux gardes dans l'allée principale et dirigez-vous vers le sud, au carrefour. Attaquez le soldat en face puis montez sur le train à gauche puis sur la grande boîte.

Tirez sur le sniper à votre droite et continuez tout droit vers l'entrée du " Cafetal Aroma Encantado ". Traversez le grillage à droite, tirez sur les deux gardes et ramassez les munitions derrière le camion. Ensuite, tournez à gauche et sauvez l'otage. Escaladez la petite pente en face, neutralisez le gardien devant la camionnette et ramassez les munitions à droite. Revenez à l'allée derrière le camion, faites gaffe aux ennemis en haut. Sauvez l'otage au milieu de l'allée à droite puis continuez jusqu'au Moulin du " Cafetal Aroma Encantado ".

Neutralisez le soldat et sauvez les deux prisonniers, celui sous la table à droite et l'autre dans la cabine, à gauche.

Montez à l'échelle, assommez les deux gardiens et sortez par la porte de gauche.

Descendez et ramassez la Ration sous les escaliers. Ensuite, allez tout droit vers " El Cadakso ". Enfin tuez tous vos

ennemis.

Dans la cinématique, notez le numéro de la camionnette qui s'affiche à l'écran, vous en aurez besoin plus tard.

Mission 7 : Attaque de Char T-72U

Suivez toujours la même technique que vous avez appliquée avec la LAV-G ; tuez tous les soldats en leur tirant en pleine tête puis tirez sur les deux réservoirs à l'arrière du Tank. Profitez de la paralysie de la machine et tirez-lui dessus avec le lance-roquettes jetable sur sa partie supérieure jusqu'à l'apparition du capitaine. Tuez-le et le char sera à vous.

Il est conseillé de fouiller parfois un soldat mourant ou bien d'utiliser le marqueur d'approvisionnement pour ne pas tomber à court de munitions. Pour éviter les missiles du tank, cachez-vous soit derrière les rangées de bois, soit derrière un wagon déjà renversé.

Mission 8 : Destruction de la Barricade

Pour cette mission, il faut que vous ayez du C4. Allez au menu R&D/Armes/Armes fixes et développez le C4. Profitez-en pour jouer les missions bonus ou pour vaincre le tank ou la LAV-G en attendant que la C4 soit prête.

Dans la préparation de la mission, n'oubliez pas d'équiper votre pistolet tranquilisant le MK22 et la C4. Prenez la Ration sous les escaliers puis montez-les. Neutralisez les ennemis et sortez du bâtiment. Traversez l'allée et faites gaffe au garde, en haut.

Descendez la pente et assommez les trois hommes puis passez à la droite vers " Aldea Los Despiertos ". Montez sur la boîte, sautez par-dessus le mur puis prenez l'allée de droite jusqu'à atteindre le camion. Neutralisez les ennemis et emmenez-les avec le Rec.Fulton.

A partir de maintenant, les soldats portent des casques et si vous visez la tête une alarme se déclenche. Choisissez de leur tirer dessus en visant le torse et attendez jusqu'à ce qu'ils s'évanouissent. Sinon, tirez-leur dessus trois fois de suite.

Enfin, placez la C4 sur le mur portant une bande jaune, en haut, ce mur est représenté par une ligne jaune sur la carte et explosez-le. Prenez le chemin qui apparaît.

Mission 9 : Infiltration de la base du Cratère

Neutralisez le soldat en haut du pont cassé, descendez et assommez les deux autres en bas. Ensuite, montez par l'autre côté du pont et traversez le grillage pour atteindre " Los Cantos : CRETE ". Assommez tous vos ennemis, faites attention à ceux qui manient des lance-roquettes. Ensuite, montez sur la colline qui est juste en face du camion, sauvez l'otage dans les ruines et ramassez la Ration.

Suivez maintenant la route principale et allez au " Fuerte La Ladera ". Attaquez le soldat qui garde le grand portail et les deux autres en haut.

Entrez et montez à l'échelle qui est à gauche. Surprenez le dernier ennemi qui reste en haut puis descendez dans le trou qui se trouve dans le coin à droite.

Sauvez le prisonnier puis remontez à l'échelle. Descendez les escaliers à votre droite, prenez la Ration dans la chambre d'en face. Enfin entrez dans la base du Cratère.

Dans la cinématique, zoomez et indiquez le camion qui porte le numéro de matricule que vous aviez noté dans la mission 6.

Mission 10 : Attaque du PUPA

Comme préparation pour cette mission, prenez le lance-roquettes jetable, le M16, des grenades et les marqueurs de demande d'approvisionnement. Débarrassez-vous des objets inutiles pour cette mission, comme le Rec.Fulton, le Love Box et l'indicateur de l'environnement. Remplacez-les par les objets de récupération comme le Curry épicé, le Maté, les

Nachos et évidemment les Rations.

Pupa possède quatre types d'attaques. Soit il vous écrase, soit il vous tire dessus avec ses deux mitraillettes ou ses chocs électriques. Il peut aussi lancer des briques de C4 par terre puis les déclencher à distance par des chocs électriques. Vous pouvez esquiver les trois premières attaques en courant à gauche et à droite. Pour la dernière, il faut choisir un endroit un peu éloigné du C4 éparpillé et y rester sagement couché par terre jusqu'au déclenchement de ces explosifs.

Videz vos munitions sur la tête de l'ennemi, le grand cylindre gris avec les néons rouges, jusqu'à l'arrêt total de la machine.

Ce combat est assez pénible mais avec le marqueur de demande d'approvisionnement vous pouvez y arriver. Continuez à tirer sur la tête pour la déverrouiller et entrez. Dépêchez-vous d'enlever le maximum de disques portant des lettres colorées telles que le " L ", le " S ", le " A ", et le " P ".

Vous pouvez maintenant envoyer votre unité de combat pour accomplir des missions dans le menu " OUTER OPS ". Cela vous permet de récupérer de nombreux d'objets.

Chapitre II : Le Héros Fantôme

Mission 11 : Voyage jusqu'à la forêt de nuages

Suivez le marais puis escaladez la petite colline à gauche.

Assommez le gardien en face et le sniper juste sous vos pieds. Continuez tout droit puis montez sur la petite colline à droite et surprenez le soldat à votre gauche, derrière le grand tronc d'arbre. Continuez votre route jusqu'à la " Selva de la Leche : Coteau ".

Descendez la pente puis montez sur la colline qui est à votre droite. Assommez le premier sniper puis le deuxième en face et passez à l'otage au fond vers l'ouest et ramenez-le avec le Rec.Fulton. Neutralisez le deuxième sniper à votre gauche puis passez au " Catarata de la Muerte ".

Mission 12 : Attaque de l'hélico de combat Mi-24A

Toujours armé de votre mitrailleuse M16, le lance-roquettes jetable et le marqueur de demande d'approvisionnement, commencez par éliminer les soldats. Restez accroupi derrière les collines pour éviter les tirs de l'hélico. Ensuite, attaquez les deux réservoirs rouges puis la vitre postérieure du Mi-24A jusqu'à l'apparition du capitaine. Tuez-le.

Mission 13 : En route pour le labo

Prenez le nord, vers " Selva de la Muerte : pied de la falaise " et neutralisez les deux snipers à droite et à gauche puis récupérez la Ration avant de monter au sommet de la falaise.

Assommez le soldat derrière le tronc d'arbre à droite puis celui caché dans les ruines et enfin les deux snipers en haut. Revenez aux ruines rectangulaires et sauvez l'otage puis entrez dans le grand arc, vers les mines de Xochiquetzal.

Après la cinématique, neutralisez tous les gardes dans les ruines et sauvez l'otage au centre. Enfin prenez le chemin qui mène en haut.

Mission 14 : Récupération du passe

Dans la préparation de la mission, enlevez le passe de Huey et laissez sa place vide pour la récupération d'un autre, plus tard. Neutralisez tous vos ennemis et prenez l'impasse à votre droite. Sauvez le prisonnier, prenez la Ration et sortez des ruines. Assommez les trois soldats au milieu de la jungle de la " Selva de la Muerte " et descendez au pied de la falaise. Tirez sur le sniper en face, ramassez la Ration à votre gauche et passez par le mur démolé en face de vous.

Dans cette mission, vous cherchez un soldat qui porte un gilet orange, il peut être à " Selva de la Leche : Coteau " comme il peut être à " Selva de la Leche : Jungle ". Vous pouvez être sûr de l'endroit lorsque la jeune Cécile vous indique qu'il s'agit du chant de l'oiseau Quetzal. Dès que vous récupérez le passe, revenez vite au " Laboratoire IA ".

Enlevez le maximum de disques ensuite suivez les touches affichées à l'écran.

Mission 15 : Attaque du Chrysalis

Prenez vos armes les plus puissantes et n'oubliez pas le marqueur de demande d'approvisionnement. Le Chrysalis possède quatre types d'attaques, les mitraillettes, les missiles, les coups de choc électrique et les sentinelles. Vous pouvez esquiver les trois premières attaques en courant à gauche et à droite, alors que pour le dernier, quelques coups de mitraillettes suffiront pour faire tomber les sentinelles.

Visez toujours le grand cylindre gris au moment où le Chrysalis lance les missiles, sinon il esquivera toutes vos attaques. Parfois Metal Gear se cache à gauche de la grande pyramide, profitez-en pour lui tirer dessus. Lorsque sa jauge de vie sera vide, déverrouillez l'IA en lui tirant dessus. Entrez et enlevez un maximum de disques colorés.

Chapitre III : La renaissance d'une nation

Mission 16 : En route pour la base minière

Continuez tout droit, assommez le soldat puis sauvez l'otage derrière les rangées de bois.

Revenez un peu, neutralisez les deux soldats à votre droite et récupérez la Ration dans le garage. Tournez à droite et attaquez le garde sur le toit de la maisonnette et celui en bas, continuez vers l'ouest au " Puits de la Mine ".

Mission 17 : Elimination des gardes

Dans cette mission, vous aurez besoin d'une mitrailleuse et d'un sniper. Commencez par tirer sur les sentinelles puis tuez les 24 soldats. Restez toujours accroupi derrière un obstacle pour éviter les tirs des snipers. Une petite astuce pour terminer la mission rapidement ; après avoir tué les sentinelles et trois snipers, essayez de vous rapprocher de la base en haut de la mine. D'autres snipers sortiront et il sera plus facile de les liquider à la mitrailleuse.

Mission 18 : Attaque du Cocoon

Essayez de rester toujours dans le premier niveau, cherchez un obstacle derrière lequel vous vous cacherez, surtout ne restez pas en face du Cocoon. Tirez sur le grand cylindre gris tout en haut et faites attention aux attaques de missiles.

Lorsque vous entendez le Cocoon dire " Nettoyage du périmètre " ou bien " Attaque du canon principal " ou bien " Lancement de missiles " courez et trouvez une autre cachette. En lui enlevant six unités de sa jauge, une échelle touchera le sol.

Montez jusqu'au sommet du Cocoon et installez-vous entre les deux grandes mitrailleuses, ainsi il vous suffit de vous coucher pour éviter leurs tirs. Lorsque des missiles sont lancés, éloignez-vous un peu seulement. Continuez à tirer sur le cylindre jusqu'à ce qu'il s'ouvre, entrez et enlevez le maximum des disquettes.

Mission 19 : Infiltration de la base souterraine

Attention, vous êtes recherché, tirez sur les gardes en bas à droite et sautez par-dessus le pont puis prenez l'ascenseur et ne vous faites pas repérer. Neutralisez vos ennemis, continuez tout droit puis sauvez le prisonnier et allez au " Passage souterrain B ". Restez aussi discret que possible, attaquez vos ennemis et continuez tout droit jusqu'à atteindre un grand portail. Ouvrez-le à l'aide des touches qui s'affichent à l'écran. Après la cinématique, suivez les touches qui s'affichent à nouveau.

Mission 20 : Evasion de la salle de torture

Dans cette mission, vous devez faire preuve de rapidité, appuyez rapidement sur les touches affichées à l'écran pour résister à la torture à coups de chocs électriques. Ensuite, vous vous trouverez enfermé dans une cellule sans aucune arme. Attendez que le gardien s'en aille puis regardez le miroir juste derrière vous, en haut du lavabo. Snake va tirer une lame scie de son torse. Dirigez-vous maintenant vers la porte et utilisez la lame pour l'ouvrir. Ne vous faites pas repérer par le gardien, sinon la mission sera un échec.

Lorsque vous aurez terminé, débrouillez-vous pour neutraliser le gardien sans faire beaucoup de bruit puis prenez le couloir gauche et entrez dans la chambre au fond pour récupérer des Rations.

Sortez et prenez le couloir de droite, entrez dans la chambre et récupérez les Rec.Fulton. Prenez maintenant le couloir à gauche et sciez la cellule où se trouve l'otage. Sauvez-le puis tirez-vous de la prison par la porte au fond du couloir à droite.

Mission 21 : Direction le hangar du Peace Walker

Tournez à gauche et passez derrière le Metal Gear, neutralisez vos ennemis puis prenez les escaliers à votre droite. Sauvez le prisonnier, descendez et prenez la porte en face qui vous emmène au " Passage souterrain A ".

Neutralisez les deux soldats puis sauvez l'otage entre les deux grandes boîtes ensuite continuez tout droit. Franchissez, sans vous faire repérer, la première porte à votre gauche. Descendez les escaliers et prenez le couloir de gauche en neutralisant tous vos ennemis.

Mission 22 : Attaque du Peace Walker

Visez toujours l'IA (le grand cylindre gris) à l'arrière du Peace Walker tout en esquivant les trois types d'attaques ; les mines S, le lance-flammes et le lance-missiles.

L'astuce est que lorsque vous entendez le Metal Gear prononcer le type de son attaque, profitez de la courte durée de chargement et tirez avec vos armes les plus puissantes. Il faut être rapide, patient et efficace. N'oubliez pas d'utiliser les marqueurs de demande d'approvisionnement si vous êtes à court de munitions et faites attention à votre psyché qui diminue à cause des cris du Peace Walker.

Dans la cinématique, vous devez contrôler la vitesse de votre cheval pour éviter les explosions des missiles lancés par le Peace Walker.

Parfois, il y'a des arbres qui vous bloquent le passage, suivez les touches affichées sur l'écran pour les dépasser.

A la fin de cette mission, vous obtiendrez une tenue de combat, elle vous donne la possibilité d'emporter davantage d'armes. Toutefois, elle ne vous permet pas de vous camoufler convenablement, elle ne vous sera utile que pour les attaques de Metal Gear.

Chapitre IV : Une illusion de paix

Mission 23 : Infiltration de la base des missiles U.S

Dès que vous commencez, revenez en arrière et tournez à gauche. Neutralisez les deux ennemis en face puis descendez l'échelle derrière les deux barils à gauche sans vous faire repérer par la sentinelle. Suivez l'allée et sauvez l'otage à votre droite puis sortez du tunnel. Allez à gauche, montez à l'échelle et attaquez les deux soldats entre les coffres métalliques.

Ensuite prenez l'élévateur et descendez au " Petit quai de maintenance ". Neutralisez tous vos ennemis puis sauvez le prisonnier près du grand portail à droite.

Tournez à gauche et, avant de monter les escaliers, sauvez l'otage qui est derrière.

Maintenant que vous êtes sur le toit, assommez le gardien à droite et ceux en face et descendez à l'échelle. Faites le tour et remontez par l'autre échelle, entrez par la porte et sauvez le prisonnier qui est à gauche. Revenez en arrière et

entrez par la porte d'en face.

Mission 24 : Direction la tour de contrôle

Vous aurez besoin principalement de mitrailleuses et d'objets de récupérations. Cette mission consiste à survivre et à tirer sur tout ce qui bouge. Éliminez tous vos ennemis et revenez à l'entrée du toit. Dans le petit Quai de maintenance, le grand portail marron sera ouvert. Tuez tous les soldats et avant d'y entrer, sauvez le prisonnier en haut à droite.

Maintenant que vous êtes au " quai principal ", visez les barils en haut et en bas pour vous débarrasser des ennemis qui les entourent. Continuez votre route et faites attention au manieur de lance-roquettes qui se trouve au fond. Montez et récupérez l'otage à gauche.

Traversez le grand portail et suivez le chemin vers le " Passage souterrain ". Sur place, vous serez exposé aux tirs des ennemis par devant et par derrière. Faites en sorte qu'ils ne vous tuent pas et dépêchez-vous car le grand portail d'en face est en train de se fermer. Si cela se produit, la mission sera un échec. Prenez l'ascenseur de droite et montez au " Héliport ".

Suivez rapidement le couloir, sortez et utilisez la mitrailleuse installée dehors pour affronter l'hélicoptère et quelques dizaines de soldats. Veillez à ce que votre barre de santé soit toujours pleine et assurez-vous que tous les ennemis sont morts pour que le portail de gauche s'ouvre. Tuez les gardes qui apparaissent puis dirigez-vous vers le nord.

Mission 25 : Attaque du Peace Walker 2

Prenez toutes vos armes les plus puissantes et tous les objets de récupération. Dès que vous commencez la mission, courez vers le Peace Walker et tirez sur l'appareil qui porte le missile.

Continuez à tirer jusqu'à ce que le compte à rebours s'arrête. Appliquez la même technique que toute à l'heure ; lorsque le Metal Gear charge son attaque, profitez de l'occasion pour lui tirer dessus. Visez toujours l'IA, elle provoque davantage de dégâts. La plupart des attaques du Peace Walker sont le lancement de missiles et des mines S, frappez donc l'IA et courez à gauche et à droite pour éviter ses ripostes. Ne le quittez pas de l'œil car parfois il relance le compte à rebours du nucléaire, il faut donc l'empêcher en lui tirant dessus et en même temps esquiver les missiles.

Une de ses attaques est le laser de paralysie, restez entre ses pattes postérieures, ainsi vous êtes à l'abri et cela vous donne l'occasion de lui enlever quelques unités de sa jauge. Cette mission est un peu difficile, alors veillez à ce que votre santé et votre psyché soient au maximum et n'hésitez pas à utiliser le marqueur de demande d'approvisionnement.

Après la cinématique, enlevez tous les disques de l'IA de manière ordonnée, de haut en bas puis de gauche à droite pour gagner du temps.

Mission 26 : Attaque du Peace Walker 3

Toujours armé de vos armes les plus puissantes, videz vos munitions sur les différents membres du Metal Gear. Ne vous inquiétez pas car il est inoffensif.

Terminez le générique et vous obtiendrez un nouvel uniforme : Smoking. Essayez d'accomplir quelques missions bonus ou bien rejouez au combat contre le Metal Gear pour gagner des pièces pour vote Peace Walker en attendant que les missions principales réapparaissent.

Mission bonus : Rendez-vous avec Paz

Prenez avec vous l'appareil photo et le love box, mettez le smoking et commencez la mission. Prenez quelques photos de Paz pour lui faire plaisir. Enfin présentez-vous devant elle dans le love box et admirez la suite !

Chapitre V : au-delà des portes du paradis

Mission 27 : A la recherche de Zadornov 1, 2 et 3

Ces missions sont des parties de cache-cache, vous devez trouver Zadornov qui se planque, la plupart du temps dans les bâtiments. Sachez que son emplacement change et n'est jamais le même. Une fois que vous l'aurez trouvé, vous aurez complété le jeu.

📌 ASTUCES DE METAL GEAR SOLID 2 : SONS OF LIBERTY

Contrôler l'écran titre

Utilisez le stick analogique sur l'écran titre afin de contrôler la vue.

Ecran titre différent

Après avoir terminé le jeu une fois, l'écran titre sera bleu.

Jeu plus difficile

Terminez le jeu pour avoir accès à un mode de difficulté supplémentaire.

Diriger les caméras lors des dialogues Codec

Pendant les séquences de communications, utilisez les sticks analogiques pour contrôler les caméras. Vous pouvez aussi zoomer en pressant sur les sticks.

Découvrir les pensées de Snake

Pendant les séquences de communications avec le Codec, appuyez sur les gâchettes de droite pour faire connaître l'opinion de Snake à son interlocuteur.

Voir votre nom sur le générique de fin

Dans l'usine, une fois que vous aurez trouvé l'ordinateur du radar, Raiden devra y inscrire des informations personnelles. Entrez alors votre nom, votre sexe, votre date de naissance, votre groupe sanguin et votre nationalité. A la fin du jeu, après le générique, toutes ces informations seront inscrites sur la médaille que porte Raiden.

Joyeux anniversaire

-Sur l'ordinateur du radar (dans l'usine), indiquez la date actuelle dans la section date de naissance et vous aurez un message vous souhaitant bonne anniversaire.

-En lisant les médailles des soldats, vous pourrez trouver leur date d'anniversaire. Munissez-vous de la caméra digitale et appuyez sur le bouton. Si la date correspond à l'anniversaire du garde, un message apparaîtra.

Profil de Hideo Kojima

Entrez le nom de Hideo Kojima dans l'ordinateur de l'usine pour voir des informations le concernant.

Les objets bonus

Tout au long du jeu, en comptant les 5 niveaux de difficulté, ramassez un certain nombre de plaques d'identification pour débloquer les objets bonus.

Objets que Solid Snake obtient sur le Tanker

L'appareil photo

Terminez le jeu une fois.

Le bandana de munitions illimitées

Récupérez 30% de tous les Dog Tags du Tanker (soit 46 Dog Tags)

Le camouflage optique

Récupérez 50% de tous les Dog Tags du Tanker (soit 78 Dog Tags)

Objets que Raiden obtient sur la grosse carcasse

La perruque de munitions infinies

Récupérez 30% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 73 Dogs Tags)

Le camouflage optique

Récupérez 50% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 121 Dog Tags)

La perruque B (Grip illimité)

Récupérez 70% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 170 Dog Tags)

La perruque A (O2 illimité)

Récupérez 90% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 218 Dog Tags)

Problèmes aux toilettes

Dans la pièce avec les otages, lorsque vous devez écouter la conversation entre Solidus et Ocelot, déplacez le micro sur la gauche pour pointer vers les toilettes, vous entendrez alors un soldat malade.

Casting Theater

Une fois que vous aurez terminé le jeu, entrez dans le menu special et choisissez l'option Casting Theater. Vous pourrez ici revoir toutes les cinématiques du jeu en modifiant les personnages à l'écran. Par exemple, vous pourrez remplacer Fortune par Raiden, ou Snake par Vamp !

Perversions

Lorsque vous jouez avec Snake, pensez à appeler Otacon a chaque fois que vous regarderez un poster de charme en vue à la première personne.

Avec Raiden, vous pouvez regardez les jambes de la fille retenue en otage. Endormez-la grâce à une fléchette et glissez-vous sous la table en face... Lorsque vous escorterez Emma, endormez-la elle aussi et allongez-vous sur elle. Appelez ensuite vos correspondants avec le Codec pour entendre leurs réflexions.

Jauge de Grip

Il y a deux méthodes d'améliorer votre jauge de grip. Soit vous faites une centaine de tractions pour augmenter d'un niveau (maximum niveau 3) soit vous vous lâchez et vous rattrapez à une barrière plus bas une dizaine de fois.

Le massacre des mouettes

Si vous vous sentez l'âme d'un guerrier, vous pouvez vous défouler sur les mouettes qui volent autour de la Grosse Carcasse. Vous subirez alors la colère du Colonel, de Rose et d'une mouette qui viendra éventuellement défendre ses congénères. Si vous regardez en l'air, il se peut aussi que l'une d'elle vous fasse dessus.

Un homme à la mer !

Au tout début du jeu, vous pouvez jeter les gardes à la mer. Assommez-les et transportez-le sur un des côtés du bateau. Snake se chargera de les balancer.

Jeu de quilles

Une fois que vous aurez gagné le combinaison optique pour Snake, allez dans l'une des trois cales et amusez-vous avec les Marines. Faites-en tomber un et observez la réaction en chaîne que cela provoquera.

Etourdir les gardes

Lorsqu'un garde vous repère, vous verrez un point d'exclamation apparaître au-dessus de sa tête. tirez sur ce point pour assommer le garde.

Semer les gardes dans les escaliers

Si vous êtes poursuivi par des gardes dans un escaliers, utilisez les roulades pour les semer.

Battre les Metal Gear Ray

Commencez par en attirer un au centre de la plate-forme en lui tirant plusieurs fois dessus avec le stinger. Approchez vous de lui et évitez le rayon qu'il crachera en faisant une roulade. Sans perdre de temps, reprenez le stinger et tirez dans la bouche du tank pour lui enlever beaucoup d'énergie. Répétez cette opération plusieurs fois pour en venir à bout. Pensez à éviter tous les missiles en faisant des roulades !

Récupérer les Dog Tags

Glissez-vous discrètement dans le dos d'un garde et passez en vue à la première personne. Dégagez votre arme pour paralyser le garde. Faites en le tour pour vous placer devant lui et visez la tête pour qu'il lâche son Dog Tag. S'il refuse, tirez lui dans un bras ou une jambe. Il comprendra que vous êtes sérieux et y mettra un peu du sien (ne tirez pas avec les fléchettes pour ne pas l'endormir !).

Réveiller les soldats

Le spray réfrigérant peut vous aider à réveiller les soldats endormis si vous visez leurs visages.

Otacon s'énerv

Lorsque vous aurez battu Olga, tentez de lui tirer dessus avec une fléchette de M9. Otacon s'énervera pas Codec interposé.

Mei Ling

Dans le tanker, sauvegardez dès que vous arrivez dans une nouvelle salle. Au bout d'un moment, les dictons d'Otacon deviendront de plus en plus idiots et vous aurez même droit à une intervention de Mei Ling !

Les cartons

Pour se déplacer dans n'importe quel étage de la Shell 1, il suffit de se rendre sous l'héliport et d'utiliser le tapis roulant qui fait circuler les boîtes. Pour cela, cachez-vous dans un de vos cartons puis montez sur le tapis (en bas à gauche). Suivant le carton que vous utiliserez, vous serez transporté à différents endroits de la Shell 1.

Rose vous largue

Dans la scène où vous devez écouter le cœur des otages, endormez le garde et frappez les otages jusqu'à les assommer. Le général vous insultera et Rose vous larguera.

Prendre une photo de Revolver Ocelot

Vers la fin du Tanker, prenez le conduit qui mène du Hold 2 au Hold 3. Vous serez alors sous Metal Gear Ray. Prenez

l'autre conduit sur la droite et montez à l'échelle. Sortez rapidement l'appareil photo et visez la patte gauche de Metal Gear. Vous verrez alors Revolver Ocelot pendant un très court instant. Si vous prenez une photo et que vous la montrez à Otacon, vous aurez droit à un drôle de commentaire.

Une leçon de morale

Lorsque vous serez dans la zone C, rendez-vous aux toilettes des hommes et récupérez la revue dans la première cabine. Contactez alors le colonel ou Rose qui vous feront la morale. Rose refusera même de sauvegarder pendant un petit moment.

Des diapositives plus coquines

Dans la cale n°2 du tanker, trafiquez plusieurs fois les projecteurs. Au bout d'un moment, une image plus jolie que celle du colonel apparaîtra.

Les photos marrantes

Prenez des photos de Olga pour entendre un commentaire de Otacon.

Lorsque Snake doit prendre des photos du Metal Gear, visez le colonel pour entendre Otacon.

Prenez des photos de tous les posters de charme que vous verrez pour avoir une remarque d'Otacon.

Raiden se fâche

Quand vous aurez retrouvé Emma, rendez-vous dans les zones inondées et contactez Snake. Otacon va vous répondre et vous dira ce que Snake pense de vous. Raiden s'énervera alors avant qu'Otacon ne lui apprenne que Snake entend tout.

Poster de Zone Of The Enders

Dans le noyau central de la shell 1, au premier étage, trouvez un perroquet. Passez en vue subjective et vous apercevrez une affiche MGS : Ghost Babel et de Z.O.E

Epier les pensées d'Emma

Lors de la phase de sniper en extérieur, attendez qu'Emma passe derrière la colonne et utilisez le D.C.Micro dans sa direction pour entendre ce qu'elle pense de Raiden.

Jouer au domino avec les gardes

Dans le tanker, lorsque vous devez prendre des photos du Metal Gear, endormez un garde avec le M9 et donnez lui des coups de poing. S'il tombe sur un autre garde, ce dernier retombera sur un autre en provoquant une réaction en chaîne.

Les peintures

Vert : Terminez le mode Duel et obtenez le meilleur score en Normal.

Kabuki : Après avoir rencontré Eva derrière la cascade de Tikhogornyj, ressortez de la chute d'eau et repérez le petit lac en face de vous dans lequel se trouve un poisson. Regardez dans le coin nord-est du lac pour trouver le maquillage.

Oyama : A l'extérieur du labo de Graniny Gorki, allez du côté ouest puis vers le nord pour trouver une zone herbeuse près du bâtiment principal. Vous y trouverez un trou dans le mur qui mène à un conduit où se trouve le maquillage.

Neige : Allez au sud de Balshaya Past Base. Empruntez le tunnel à gauche de la tourelle pour trouver le maquillage sous le premier pont de bois.

Zombie : A Rassvet (et pendant l'opération Snake Eater), allez derrière le bâtiment où vous avez rencontré Sokolov et Eva, et cherchez près des deux tonneaux.

Tsuchinoko : Plasez des pièges à souris dans une forêt, sauvegardez puis rechargez pour fouiller vos pièges. Vous y trouverez peut-être la souris Tsuchinoko. S'il n'y a rien, faites un Reset et rechargez votre partie. Elle finira par apparaître, mais ça peut être aussi bien très rapide que très très longs (plusieurs heures).

Fréquences de radio

140.01 - Salty Catfish / 66 Boys
140.52 - Rock Me Baby / 66 Boys
141.24 - Sea Breeze / Sergei Mantis
142.94 - Pillow Talk / Starry.K
144.06 - Jumpin' Johnny / Chunk Raspberry
147.08 - Surfing Guitar / 66 Boys
147.59 - Sailor / Starry.K
149.53 - Don't Be Afraid / Rika Muranaka

Fréquences d'annulation des alertes

Lorsque vous passez en mode alerte, attrapez un garde et interrogez-le. Il vous donnera une fréquence radio qui vous permet d'annuler l'alerte. La fréquence en question étant variable, voici une liste non exhaustive de celles que vous trouverez :

140.61
141.45
141.53
141.98
142.48
142.79
144.40
144.61
144.87
146.67
147.11
148.04

Fréquences de soin

Lorsque vous passez en mode alerte, attrapez un garde et interrogez-le. Il vous donnera une fréquence radio qui vous permet de récupérer de la vie. La fréquence en question étant variable, voici une liste de toutes celles que vous trouverez :

141.85
142.09
143.32

144.86
145.83
146.65
148.39
148.96

Se faire passer pour mort

Lorsque vous affrontez "The Sorrow", appelez n'importe qui par codec. Ils penseront que vous êtes mort et continueront à parler comme si vous aviez péri.

Cauchemar de Snake

Sauvegardez votre partie tout de suite après avoir été capturé par Groznyj Grad. N'écrasez pas ce fichier et chargez-le pour pouvoir jouer au mini-jeu "Cauchemar de Snake" (ou Guy Savage).

Les masques secrets

Raiden : Lorsqu'on vous demande si vous aimez Metal Gear Solid au début du jeu, choisissez "j'aime MGS2".

Singe : Obtenez les 5 meilleurs scores au mini-jeu "Snake vs Ape", ou terminez le jeu.

Les titres honorifiques

A la fin du jeu, un titre vous sera décerné en fonction de vos performances. Pour obtenir le titre le plus élevé, vous devez respecter les conditions suivantes :

- Terminer le jeu en moins de 5 heures.
- Sauvegarder moins de 25 fois.
- Ne jamais utiliser l'option Continuer.
- Ne jamais passer en phase d'alerte.
- Ne tuer aucun ennemi.
- Ne pas encaisser plus de 20 blessures sérieuses.
- Subir des dommages inférieurs à 5 barres de vie.
- Ne pas utiliser de médicament de vie.
- Ne pas utiliser d'objet spécial (peinture "infini", camouflage optique", EZ Gun)

Snake se sent mal

Ouvrez le menu Guérir dans le visualiseur de survie et faites tourner Snake une dizaine de fois sur lui-même pour le voir vomir lorsque vous reviendrez au jeu. Cette astuce peut vous servir pour quitter la cellule de la prison, le garde ouvrira la porte pour voir ce qui se passe.

Les effets du temps

Sachez que le temps continue à passer dans MGS 3 même lorsque vous ne jouez pas. La nourriture se décompose à partir de 1 à 3 jours, mais en contrepartie, l'énergie de Snake remonte au fil des heures. Vous pouvez même avancer l'horloge interne de la console pour accélérer le processus.

Ralentir la perte d'endurance

Lorsque vous commencez le jeu, choisissez l'option "J'aime MGS 1" pour que votre jauge d'endurance descende moins rapidement. De plus, Snake n'aura plus sa barbe lors de la séquence d'introduction.

Les camouflages

Animal : Battez Ocelot.

Banane : Obtenez le meilleur score sur tous les niveaux du mode Serpent contre Singes.

Guerre Froide : Battez Volgen.

DPM : Terminez le mode "Special" avec les meilleurs scores, ou téléchargez-le via l'OST "MGS 3 : First Bite".

Feu : Battez The Fury. Ce camouflage est insensible aux flammes.

Mouches : Allez au 2ème étage du labo de Grainy Gorki, dans la salle de bain. Cassez la dernière porte d'un coup de pied pour le trouver. Ce camouflage attire les mouches.

GA-KO : Dans le premier marais, au nord de l'usine de Sokolov (fouillez l'eau peu profonde de la zone nord-est). Ce camouflage permet de repérer les grenouilles Kirotan en appuyant sur Start pour ouvrir l'écran de survie puis en appuyant sur Croix pour en sortir. Le son vous permettra de savoir si vous êtes proche ou éloigné des grenouilles.

Grenade : Téléchargez-le depuis le site officiel. Ce camouflage vous donne des grenades illimitées.

Frelon : Battez The Pain.

Momie : Téléchargez-le depuis le site officiel. Ce camouflage diminue les dommages reçus.

Mousse : Approchez de The End, et lorsqu'il vous touche, ouvrez la carte depuis l'écran de survie et allez furtivement au point rouge qui indique l'emplacement de The End. Visez-le avec le fusil pour le voir se coucher. Visez-le encore deux ou trois fois pour obtenir le camouflage.

Serpent : Battez The Boss.

Furtif : Après avoir reçu l'équipement des mains d'Eva sous la cascade, revenez au casier où vous aviez placé le Major Raidenkov. Lorsque vous ouvrirez le casier, vous trouverez la tenue de camouflage. Vous pouvez la combiner avec le masque.

Ouvrier : Depuis le camouflage furtif, allez deux salles plus bas pour trouver cette tenue d'ouvrier. Elle vous permet de poser le C3 sans être reconnu, mais n'utilisez pas le masque.

Araignée : Battez The Fear. Ce camouflage augmente votre pourcentage de 75 à 80 mais en contrepartie il draine votre endurance.

Esprit : Terminez le jeu. C'est le camouflage de The Sorrow. Votre endurance diminue à chaque fois que vous tuez un ennemi.

Ruse : Vous l'aurez si vous trouvez et tirez sur toutes les grenouilles du jeu.

Smoking : Terminez le jeu.

Les Classements de Fin

Terminez le jeu en respectant certaines conditions pour obtenir le rang désiré.

Aigle : terminez le jeu en Extrême en moins de 5 heures.

Alligator : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Araignée : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Autruche : terminez le jeu en Extrême en utilisant 60 Continues ou plus, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en sauvegardant plus de 100 fois, en mangeant plus 31 repas et en plus de 30 heures.

Baleine : terminez le jeu en Extrême et en tuant plus de 300 victimes.

Caméléon : terminez le jeu en Special sans utiliser de Continues, avec aucune Alerte, sans tuer personne et sans utiliser de Trousse de Soins.

Cerf : terminez le jeu en normal en sauvegardant plus de 100 fois.

Chacal : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Chat : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en sauvegardant plus de 100 fois.

Chauve-souris : terminez le jeu en Normal sans aucune Alerte.

Chien de Chasse : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne,

sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages, en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Chouette : terminez le jeu en Extrême sans aucune Alerte.

Cochon : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en mangeant plus de 31 repas.

Coudou : terminez le jeu en Special en capturant toutes les espèces animales et végétales, les plantes curatives et tous les items.

Crocodile : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Diable de Tasmanie : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Doberman Extrême : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, en activant 1 seule Alerte, en ne tuant personne, en utilisant moins de 3 Trousses de Soins, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures 15 minutes.

Doberman Hard : terminez le jeu en Hard sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, en sauvegardant moins de 50 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Doberman Normal : terminez le jeu en Normal sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages, en sauvegardant moins de 25 fois et sans utiliser de Continues.

Dragon de Komodo : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Ecureuil Volant : terminez le jeu en Very Easy ou Easy sans aucune Alerte.

Eléphant : terminez le jeu en Normal en mangeant plus de 31 repas.

Epagneul Easy : terminez le jeu en Easy sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Epagneul Extrême : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, avec moins de 2 Alertes, en ne tuant personne, en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Epagneul Hard : terminez le jeu en Normal sans utiliser d'Items Spéciaux, avec moins de 1 Alerte, en ne tuant personne, en utilisant moins de 3 Trousses de Soins, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures 15 minutes.

Epagneul Normal : terminez le jeu en Normal sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, en sauvegardant moins de 50 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Epervier : terminez le jeu en normal en moins de 5 heures.

Faucon : terminez le jeu en Hard en moins de 5 heures.

Furet : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Grenouille : terminez le jeu en Special en tuant les 64 Grenouilles Kerotan.

Hirondelle : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en moins de 5 heures.

Hippopotame : terminez le jeu en Extrême en sauvegardant plus de 100 fois.

Hyène : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Iguane : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins 40 Continues, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Jaguar : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Koala : terminez le jeu Very Easy ou Easy en jouant plus de 30 heures.

Lapin : terminez le jeu en Hard, en utilisant 60 Continues ou plus, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en mangeant plus de 31 repas, en sauvegardant plus de 100 fois et en 30 heures.

Léopard : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Mille-pattes : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 1 à 1000 victimes.

Mammouth : terminez le jeu en Hard en tuant plus de 300 êtres humains.

Panda Géant : terminez le jeu en Extrême en jouant plus de 30 heures.

Panthère : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Paresseux : terminez le jeu en Hard en 30 heures.

Pigeon : terminez le jeu en Special en ne tuant personne.

Piranha : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en tuant plus de 300 victimes.

Poulet : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en utilisant plus de 60 Continues, en sauvegardant plus de 100 fois, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en mangeant plus de 31 repas et en jouant plus de 30 heures.

Puma : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Ragondin : terminez le jeu en Normal avec plus de 30 heures de jeu.

Renard Extrême : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, en sauvegardant moins de 50 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Renard Hard : terminez le jeu en Hard sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages, en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Requin : terminez le jeu en Normal et en tuant plus de 300 victimes.

Roussette : terminez le jeu en Hard sans aucune Alerte.

Sangsue : terminez le jeu en Special avec une Sangsue sur vous.

Scorpion : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Souris : terminez le jeu en Normal en utilisant 60 Continues ou plus, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en mangeant plus de 31 repas, en sauvegardant plus de 100 fois et en plus de 30 heures.

Tarantule : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Tsuchinoko : terminez le jeu en Special en capturant un Tsuchinoko vivant.

Vache : terminez le jeu en Special en activant plus de 300 Alertes.

Zèbre : terminez le jeu en Hard en sauvegardant plus de 100 fois.

Evitez le combat contre The End

Il existe un moyen d'éliminer The End bien avant le moment où vous êtes censé l'affronter. Lorsque vous êtes à l'entrepôt de Ponizovje, vous assistez à une scène où The End est ramené à l'intérieur du bâtiment dans son fauteuil roulant. Vous pouvez alors en profiter pour éliminer le garde qui pousse le fauteuil avec le SVD en tirant sur les barils explosifs. Vous aurez alors quelques secondes pour tuer The End avant qu'il ne disparaisse, mais planquez-vous pour éviter la contre-attaque qui suit.

Le code légendaire de Konami

On retrouve dans MGS 3 le fameux code utilisé depuis plus de 10 ans par Konami dans bon nombre de ses jeux. Le code est le suivant :

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, CARRE, TRIANGLE

Vous pouvez l'utiliser à deux endroits :

1. Avant la séquence d'intro, au moment où le logo Konami s'affiche. Vous verrez alors les noms des créateurs du générique au lieu des noms des développeurs du jeu.
2. Lors du combat contre The End, allez dans le sous-menu pour visualiser la carte et faites le code pour qu'un point rouge vous indique la position de The End. Très pratique.

Bonus de fin pour la version PAL

En terminant le jeu sur la version européenne, vous débloquerez un mode Extrême européen, un mode Duel et un mode Demo Theatre. Lorsque vous aurez débloqué toutes les séquences du mode Demo Theatre, vous aurez droit au "Peep Show" qui montre Eva en sous-vêtements.

L'arme ultime

Pour obtenir le Patriot, l'arme de The Boss, vous devez terminer le jeu. Sachez toutefois que si vous l'utilisez pendant le jeu, ça baissera votre rang final.

Arme "Single Action Army"

Voici ce que vous devez faire pour pouvoir recommencer le jeu avec cette arme. Durant la dernière scène avec Ocelot, vous devez choisir l'arme de droite. Il vous tirera dessus à blanc et vous remettra l'arme. Si vous choisissez celle de gauche, vous lui tirerez dessus et lui rendrez l'arme.

Le smoking

Obtenu en terminant le jeu.

L'appareil photo

Vous l'aurez en recommençant le jeu si vous l'aviez trouvé lors de votre partie précédente.

EZ Gun

C'est l'arme offerte en mode Très Facile. Pour l'obtenir autrement, vous devez ramasser un exemplaire de chaque plante et animal du jeu.

Peinture "Infini"

Terminez le jeu avec le titre de Caméléon (voir l'astuce sur les titres), Kerotan ou le plus haut titre qui correspond à votre niveau de difficulté. Cette peinture vous donne des munitions illimitées (sauf en Très Facile).

Paradoxe temporel

Lorsque vous mourez, attendez sur l'écran du Game Over jusqu'à ce que les lettres forment les mots "Time Paradox". Ceci arrive aussi si Eva, Revolver Ocelot ou Sokolov meurent.

S'évader de la cellule

Il existe plusieurs moyens de s'évader de la cellule de prison.

1. Entrez la fréquence 144.75 sur le codec (vue grâce à The Sorrow en interagissant lors de la cinématique ou derrière la photo de famille de Johnny Sasaki). La porte s'ouvrira automatiquement.
2. Avalez la pilule de mort simulée pour que le garde ouvre la porte, puis prenez la pilule de réveil.
3. Lorsque le garde (Johnny Sasaki) vous envoie de la nourriture, renvoyez-la lui à travers les barreaux. Au bout de trois fois, il viendra discuter avec lui, vous montrera une photo (derrière laquelle se trouve le numéro de la fréquence précédente) et un cigare vaporisateur qui vous permettra de l'endormir.
4. Affichez le visualisateur de survie et faites tourner Snake dix fois pour qu'il se mette à vomir, ce qui obligera le garde à ouvrir la porte.

Pas envie d'escorter Eva ?

Après le combat contre Volgin, vous devrez vous enfuir avec Eva dans la forêt, mais celle-ci est lente et affamée. Si vous n'avez pas envie de supporter ça, vous n'avez qu'à l'assommer pour la traîner directement jusqu'à la sortie.

L'art du camouflage

Le camouflage tient une place très importante dans le soft. Dès le départ, vous disposez de plusieurs tenues dont leur discrétion dépendra des lieux arpentés. En effet, un indicateur en haut, à droite de l'écran vous montrera constamment l'efficacité de votre tenue en terrain ennemi. Pensez donc à changer de vêtements aussi souvent que cela s'avérera nécessaire afin d'échapper au maximum à la vigilance des gardes.

Denrées alimentaires et médecine

Tout au long de votre périple, vous serez amené à vous soigner de nombreuses fois. Vous accéderez à ce menu en appuyant sur start et en sélectionnant "guérir". Se soigner est indispensable à la survie de notre héros, tout comme se nourrir. Si sa barre d'endurance arrive à néant, il meurt. A vous donc de la maintenir à son maximum afin que ce dernier soit plus performant et apte à récupérer de la vie rapidement. Si toutefois vous laissez Snake souffrir, sa santé se détériorera progressivement et vous ne pourrez récupérer de la vie.

Tableau des soins

Voici la liste des éléments médicaux à employer suivant la blessure à traiter.

Blessure par balle : couteau + pansement + désinfectant + styptique

Empoisonnement : sérum

Flèches empoisonnées : couteau + désinfectant + styptique

Os fracturé : pansement + attelle

Flèches anesthésiantes : couteau

Coupure profonde : désinfectant + pansement + nec. Sut. + styptique

Brûlure : pansement + onguent

Bon à savoir

- Neutralisez un Boss en utilisant uniquement le MK22 (pistolet tranquilisant) et vous obtiendrez son costume perso en bonus.
- Pour affamer vos ennemis des zones qui suivent, détruisez les stocks de nourriture avec du TNT dès que vous en trouverez.
- Même chose concernant les stocks de munitions. Les détruire prive vos ennemis de précieuses recharges.
- Tirez sur les bombonnes des hommes armés de lance-flammes pour vous en débarrasser à la seconde.
- Capturez des serpents et vous pourrez vous en servir comme arme pour les balancer sur les ennemis.
- Si vous êtes en possession de denrées alimentaires périmées, balancez-les vers les ennemis pour que ceux-ci s'empoisonnent. Et oui c'est crétin un ennemi !

ASTUCES DE METAL GEAR SOLID : PEACE WALKER

Niveaux de Monster Hunter

Après avoir lu tous les briefings de Chico, allez au Extra Ops 29 sur la zone de la plage et rencontrez le chat parlant. Vous débloquentez un niveau issu de la série Monster Hunter. Essayez-le pour en débloquent d'autres.

Recruter Hideo Kojima

Il est possible de recruter Hideo Kojima durant la cut-scene interactive intitulée "The Destination of the Nuclear Warheads". Pour cela, vous devez sélectionner le camion avec la plaque d'immatriculation "Centro America 63824 Peace Sentinel".

Uniformes de chasse

Note : Pour obtenir le rang S, vous ne devez faire aucune victime. Vous devez donc utiliser le tranquilisant lorsque la jauge de l'ennemi est au plus bas.

Uniforme Gear Rex

Terminer les missions Extra Ops 125,126,127 ou 128 avec le rang S.

Uniforme Rathalos

Terminer les missions Extra Ops 121 ou 122 avec le rang S.

Uniforme Tigrex

Terminer les missions Extra Ops 123 ou 124 avec le rang S.

Bandana et camouflage furtif

Bandana

Terminer la mission 119 avec le rang S.

Camouflage furtif

Terminer la mission 50 avec le rang S.

"Kojima est dieu"

Après avoir recruté Cécile, consultez ses données sur la page "à propos d'elle". On vous explique que son nom (Cécile Cosima Caminades) se lit en japonais de la manière suivante : "kozima kami na desu", soit "Kojima kami na no desu", qui signifie : Kojima est dieu ! Pour l'anecdote, le personnage de Cécile est inspiré de l'attachée de presse française de Konami, Cécile Caminades.

Soldats de rang S

Vous pouvez trouver des soldats de rang S dans les missions suivantes :

Rang S Medical

Opération Bonus 26.

Rang S Renseignement

Opération Principale "Destruction de la barricade". Les 2 soldats rang S se trouvent sur une colline (mine Fulton / Carl Gustav Fulton requis).

Rang S Nourriture

Opération Bonus 46, première zone.

Rang S R&D

Opération Bonus 49.

Zadornov Search 4,5,6 et 7

Zadornov n'est pas bien difficile à trouver si vous vous équipez du Soliton Radar et des lunettes de vision nocturnes, le seul challenge dans ces missions étant d'éviter les gardes. Une fois que vous aurez fait la Zadornov n°6, peu de temps après, Miller vous contactera pour vous signaler encore une fois la disparition de Zadornov. Mais cette fois-ci, il a retiré son émetteur, et peut donc se trouver n'importe où ! Il se situe en réalité à l'intérieur même de la Mother Base. Commencez l'extra-ops 001. Une fois que Miller aura fini de parler, vous entendrez un petit rire... Allez voir à l'étage (il y a deux escaliers, un à chaque côté de la pièce. En haut de l'un d'eux se trouve un camouflage, si vous ne l'avez pas encore récupéré. Vous trouverez Zadornov collé à un des murs. Approchez-le, une cinématique s'enclenchera. Mais le jeu n'est pas terminé pour autant...

Metal Gear ZEKE (extra-ops)

Après que Zadornov ait été tué, une nouvelle extra-ops se débloque. Vous devrez affronter le Metal Gear ZEKE, commandé par Paz. La difficulté du combat se fait selon les caractéristiques de votre Metal Gear ZEKE, donc si vous l'avez bien amélioré avant de le combattre, ça risque de sentir le roussi pour vous. Il est donc conseillé, si vous n'y arrivez pas, de retirer tous les équipements du Metal Gear avant de le combattre (enlever le radome, l'armure, le jetpack et remettre la tête du metal gear ZEKE si vous l'aviez changée pour une tête de Pupa, de Cocoon, de Chrysalis ou de Peace Walker, et remettre les jambes du Metal Gear Zeke à la place de celles du Peace Walker si vous les aviez récupérées). Le combat deviendra alors un jeu d'enfant pour peu que vous ayez une bonne armure et de bons lance-roquettes. Après que vous ayez battu le ZEKE, une cinématique s'enclenchera, donnant accès à une extra-ops de plus

permettant de vous entraîner contre votre ZEKE sans pour autant lui infliger de dommages.

📌 OBTENIR LE RANG MARKHOR (MGS3)

Voici un guide des plantes/animaux et leur emplacement pour obtenir le rang markhor.

Sud de Dremuchij

- {| Anaconda géant
- Pie
- Python réticulé
- Fausse mangue russe
- Pleurote en forme d'huître
- Coprin noir d'encre
- Grenouille arboricole

Marais de Dremuchij

- {| Nid de frelons
- Golova
- Gavial indien

Nord de Dremuchij

- {| Arrenga bleuet
- Yabloko Moloko

Rassvet

- {| Rat

Est de Dremuchij

- {| Kudzu (coupez-le pour obtenir un Médicament contre le rhume)
- Hydne imbriqué
- Plantain chinois (coupez-le pour obtenir un Styptique)
- Consoude (coupez-la pour obtenir une Attelle)
- Ecureuil volant du Japon
- Grenouille Otton
- Marrube slave (coupez-la pour obtenir du Désinfectant)

Nord de Dremuchij

- {| Python vert
- Cobra royal

Sud de Dremuchij

- {| Lapin de garenne
- Markhor

Chyornyj Prud

- {| Arowana

Serpent corail
Serpent de lait
Grenouille dendrobate

Sud de la base de Bolshaya Past

{| Tsuchinoko (placez une souricière dans la zone, quittez-la puis revenez)

Base de Bolshaya Past

{| Calorie Mate
Ration russe

Embranchement de la grotte de Chyornaya Peschera

{| Crabe de Mangrove
Requin barbu
Russule phosphorescente
Cobra de Taiwan
Chauve-souris vampire

Entrée de la grotte de Chyornaya Peschera

{| Cobra à monocle

Sud de Ponizovje

{| Carangue vorace

Ouest de Ponizovje

{| Mygale bleu cobalt

Sud de Graniny Gorki

{| Amanite tue-mouches

Extérieur du labo de Graniny Gorki (à l'extérieur des murs)

{| Bengali rouge

Labo de Graniny Gorki (1F)

{| Spatsa

Sud de Svyatogornyj

{| Melon de vigne

Ouest de Svyatogornyj

{| Luminescent de l'Oural

Sud/Nord/Ouest de Sokrovenno

{| Perroquet

a) Sud

- {l Sur un tronc d'arbre mort, à gauche de la position de départ (Très Facile, Facile)
Au sommet de l'armurerie (Normal)
Au sommet d'un arbre sur lequel Snake peut grimper, au nord de la zone (Difficile)
Sur l'arbre à l'ouest de la zone, le long du ravin (Difficile, Expert)
Sur l'arbre à droite de la position de départ (Difficile)

b) Nord

- {l Sur un arbre mort (Très Facile, Facile)
Sur une branche basse d'un arbre à l'Est de la zone (Normal)
Sur une branche d'un arbre à l'Ouest de la zone (Difficile)

c) Ouest

- {l Sur un arbre mort, le long de la rivière (Facile, Normal)
Sur un tronc creux à l'ouest de la zone, le long de la rivière (Normal)
Au sommet d'un arbre au N-O de la zone (Difficile)

Base de Krasnogorje

- {l Scorpion empereur
Vautour à dos blanc

Ruines de la montagne de Krasnogorje

- {l Nouilles instantanées (données par EVA)

Rokovoj Bereg

- {l Serpent Liquid (rampe près d'un tronc d'arbre mort)
Serpent Solid (rampe près d'un autre tronc d'arbre mort)
Serpent Solidus (rampe près du dernier tronc d'arbre mort)

Michael Jackson : The Experience HD

© Ubisoft 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

 **GANTS EN OR**

Atteignez la première place du classement sur la chanson "Leave Me Alone".

Monster Hunter Portable 3rd

© Capcom

+ D'INFOS


FORUM

📌 MÉCANISME DE FAIM

Au bout d'un certain temps de combat, la majeure partie des monstres ont faim et doivent se nourrir de diverses façons : certains mangent de vieilles carcasses, d'autres vont boire et d'autres encore chasseront eux mêmes leur nourriture. Quand ils ont faim, les monstres bavent, sont plus lents et ont des temps de pause plus fréquents (moments où le monstre ne fait rien et où vous pouvez l'attaquer sans crainte). Pour accélérer ce processus de faim, donnez de violents coups à la tête du monstre : il bavera plus vite. Autre point : si vous voulez empêcher un monstre de manger, envoyez une bombe flash près de ses yeux : le monstre sera aveuglé et s'arrêtera de manger.

ASTUCE : la tête de l'Uragaan devient un point faible quand on la frappe suffisamment.

📌 HAPPURUBOKA, LE MANGEUR DE BOMBES


Ce n'est pas pour rien qu'on surnomme l'Happuruboka le mangeur de bombes : posez des grosses bombes barils au sol en évitant que le monstre ou qu'un de ses démons ne les fasse exploser. Ensuite, quand le monstre vous poursuit, la bouche grande ouverte, attirez-le vers les bombes pour qu'il les mange : après quelques secondes, les bombes exploseront et le monstre sera sonné pendant quelques instants, à moitié enseveli dans le sable, la tête en l'air et qui tourne. Approchez-vous du monstre et appuyez sur  lorsqu'un symbole apparaît (il faut être devant lui). Lorsqu'une jauge bleue apparaît, appuyez très vite sur tous les boutons pour vider cette jauge (c'est la même manœuvre à faire que lorsqu'un monstre vous mange). Si vous êtes assez rapide, vous aurez pêché le monstre et il se retrouvera sur le dos, à terre, et vous pourrez lui frapper le ventre pendant quelques secondes (c'est son point faible). Si vous n'avez pas été assez rapide pour vider la jauge bleue, le monstre vous attaquera et vous perdrez de la vie. Soyez assez rapide et ça n'arrivera pas.

Mortal Kombat

© Warner Bros Games / NetherRealm Studios 2012

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

VAINCRE SHAO KAHN FACILEMENT

Dans le mode histoire, vous devrez battre deux fois Shao Kahn. Pour le battre plus ou moins facilement sans avoir à faire de combos, il suffit, lorsque le combat commence, de mettre le maximum de distance entre votre personnage et Shao Kahn et d'éviter ses projectiles. Attendez qu'il vous provoque pour lui mettre un upercut (Bas + ) qui lui fera perdre un peu de vie et le projettera au loin, ce qui vous laissera le temps de vous éloigner. Répétez cette technique jusqu'à ce que vous ayez davantage de vie que lui, comme ça vous pourrez laisser le chrono se vider et le déclarer perdant.

+ D'INFOS

FORUM

📌 VÉHICULES À DÉBLOQUER

Dunk

Réussir à faire 10 paniers de basket avec un véhicule.

Headcase

Réussir à faire 20 paniers de basket avec un véhicule.

Nord Gnitro

Réussir à marquer 20 buts sur le terrain de foot.

Patriot Touchdown

Réussir à marquer 10 buts sur le terrain de foot.

📌 RÉCUPÉRER DEUX FOIS LES TROPHÉES VIA LE CROSS SAVE

Cette astuce est liée au fait que le jeu est compatible avec les fonctions Cross Buy et Cross Save, ce qui signifie que si vous l'avez acheté sur PS3, vous pouvez télécharger gratuitement la version Vita (et inversement), et qu'il est possible de reprendre à tout moment sur Vita une partie sauvegardée sur PS3 (et inversement).

Si vous avez terminé le jeu sur PS Vita et récupéré le platine, synchronisez votre sauvegarde sur le Cloud puis démarrez le jeu sur la PS3. Récupérez la sauvegarde sur le Cloud et vous verrez que les trophées vont également se synchroniser entre les deux versions, ce qui fait que le platine tombera tout seul sur la PS3.

Réciproquement, si vous avez terminé le jeu sur PS3 et récupéré le platine, synchronisez votre sauvegarde sur le Cloud puis démarrez le jeu sur la PS Vita. Récupérez la sauvegarde sur le Cloud et vous verrez que les trophées vont également se synchroniser entre les deux versions, ce qui fait que le platine tombera tout seul sur la PS Vita.

Muramasa Rebirth

© Aksys Games / Vanillaware 2013

+ D'INFOS

FORUM

TOUTES LES FINS

Kisuke

Fin 1

Éliminez Tokugawa Tsunayoshi.

Fin 2

Vous devez avoir obtenu la fin 1 pour les deux personnages. Ensuite, allez au château d'Edo et équipez-vous des armes Mumei Tamanoo et Tsukiotoshi avant d'affronter Tokugawa Tsunayoshi. Vous devez remporter le combat pour voir cette fin.

Fin 3

Vous devez avoir obtenu la fin 2 pour les deux personnages. Ensuite, allez au château d'Edo et équipez-vous de l'arme

Momohime

Fin 1

Éliminez Fudo-Myoo.

Fin 2

Vous devez avoir obtenu la fin 1 pour les deux personnages. Ensuite, allez au Yamato (QG de Shingon) et équipez-vous des armes Mumei Tamanoo et Tsukiotoshi avant d'affronter Fudo-Myoou. Vous devez remporter le combat pour voir cette fin.

Fin 3

Vous devez avoir obtenu la fin 2 pour les deux personnages. Ensuite, allez au Yamato (QG de Shingon) et équipez-vous de l'arme Oboro Muramasa avant d'affronter Fudo-Myoou. Vous devez remporter le combat pour voir cette fin.

MODE SHIGURUI

Terminer le jeu en mode Shura pour débloquer le mode Shigurui.

REVOIR LES CRÉDITS

Terminez les deux scénario (Kisuke et Momohime) pour avoir accès aux crédits de fin du jeu directement depuis le menu principal.

SE TÉLÉPORTER

Pour pouvoir se téléporter d'un sanctuaire à un autre, il suffit de parler à la femme renard qui se trouve à côté de celui-ci, après avoir préalablement terminé le jeu avec ce personnage dans n'importe quel mode de difficulté.

Ninja Gaiden Sigma 2 Plus

© Tecmo Koei / Team Ninja 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ LES COSTUMES CACHÉS

Momiji

Terminez le chapitre 5 avec Momiji.

Rachel (Blue Fiend)

Terminez le chapitre 8 avec Rachel.

Rachel (Dynasty Warrior)

Terminez 5 missions de votre choix en Tag Mode.

+ MODE NINJA RACE

Terminez le chapitre 1 du mode Story dans n'importe quel niveau de difficulté.

+ MODE TURBO

Passez les 5 checkpoints et battez tous les boss sur Ninja Race 01 pour débloquer le mode Turbo (Tag Missions).

+ SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Bienvenue dans la solution jeuxvideo.com de Ninja Gaiden Sigma 2 Plus. Aujourd'hui, vous incarnez un ninja légendaire nommé Ryu Hayabusa et devez parcourir le monde entier au fil de 17 chapitres afin d'empêcher la résurrection de l'archidiabole. Votre chemin croisera celui de plusieurs centaines de monstres de toute sorte, que vous devrez tous éliminer en ne laissant aucun survivant. Ainsi, le cheminement de l'aventure se résume globalement à avancer dans les niveaux en ligne droite en découpant chaque ennemi qui croise votre lame...

C'est pourquoi, au lieu de bêtement répéter " avancez, tuez, avancez, tuez, avancez, tuez ", votre guide va se concentrer sur les nombreux éléments annexes à glaner au fil des péripéties. Ainsi, pour chaque chapitre, il sera indiqué les armes à ramasser ainsi que les précieux crânes de cristal qui, à réunir au nombre total de trente, permettent de baisser le prix des articles dans les boutiques de Muramasa.

Bien entendu, cette solution comporte également une description de chaque combat de boss permettant d'analyser l'ennemi, ses différents moyens d'attaque ainsi que ses faiblesses vous permettant de lui asséner des coups fatals. Bon courage !

Note : Cette solution peut également servir de guide pour Ninja Gaiden Sigma 2 (PlayStation 3), mais pas pour Ninja Gaiden II (Xbox 360) puisque l'emplacement d'un crâne de cristal est différent entre les deux versions du jeu.

Chapitre 1 - Tokyo, la ville du ciel

Au beau milieu des gratte-ciel de Tokyo, l'agent spécial Sonia entre dans la petite échoppe de Muramasa, le maître forgeron, et lui demande où trouver Ryu Hayabusa. Elle apporte de terribles nouvelles concernant l'avenir du monde et dit devoir s'entretenir avec ce dernier coûte que coûte. Alors que la nuit étend son voile de ténèbres, le clan de l'araignée noire sort des ombres et envahit les rues de la ville.

L'arme Bâton lunaire est à récupérer dans le chapitre 1.

Immédiatement après avoir vaincu le premier boss du chapitre, le Bouddha Géant (premier combat), deux grandes portes s'ouvrent sur le temple derrière vous. A l'intérieur, un point de sauvegarde, un coffre, mais aussi le Bâton lunaire tenu dans la main de l'armure de samouraï. Pour information, cette arme emblématique n'était disponible dans Ninja Gaiden que par contenu téléchargeable ; il est normal de la retrouver mise en valeur dès le début de cette suite des aventures de Ryu.

Deux crânes de cristal sont à récupérer dans le chapitre 1.

Au tout début du jeu, alors que vous devez sauter en contrebas pour affronter de nombreux ennemis, observer le petit toit en face de vous : vous apercevez un crâne de cristal. Pour le récupérer, sautez sur le petit toit à sa droite et avancez jusqu'à être suffisamment proche pour mettre la main dessus. Si vous tombez en bas malencontreusement, une échelle est là pour vous permettre de remonter et de tenter de nouveau votre chance.

Juste après la petite cinématique durant laquelle Ryu aperçoit pour la première fois le Bouddha Géant se lever et se déplacer, vous poursuivez votre chemin dans un petit escalier qui descend. Sur un balcon, un ennemi vous tire dessus à l'arc. Vous pouvez le tuer avec des shurikens, mais il en faut beaucoup pour en venir à bout. Observez l'arbre sur la droite et courez verticalement dessus pour rebondir sur la petite corniche. Elle vous permet d'accéder au balcon, de tuer l'archer, et de récupérer le crâne de cristal.

Premier boss du chapitre 1 : Bouddha Géant (partie 1)

Le Bouddha Géant est le tout premier boss de Ninja Gaiden Sigma 2 Plus. Il est figé et ne peut vous attaquer qu'avec ses mains. Il peut donner des coups de bras en écrasant le sol et bouger un bras latéralement pour empoigner Ryu et l'écraser ensuite. Il peut également faire sortir des geysers de lumière (qui infligent des dégâts) du sol, qui sont repérable au halo de lumière qui apparaît avant l'attaque. Enfin, il peut faire apparaître un rayon laser depuis sa tête qui traverse le sol et enflamme le chemin défini. Ses points faibles sont ses mains : frappez-les entre chacune de ses attaques pour faire descendre sa jauge de vie. Une fois qu'une main est cassée, passez à l'autre. Une fois les deux mains hors d'usage, la tête du Bouddha tombera au sol et il vous suffira de porter un coup contre sa couronne pour lui infliger un coup de grâce cinématique.

Deuxième boss du chapitre 1 : Araignée Ninja

L'Araignée Ninja est un boss au début du jeu, mais deviendra un ennemi classique dans les derniers niveaux, puisqu'il faudra parfois en affronter deux à la fois ! Ses attaques sont des enchaînements de plusieurs coups durant lesquels elle se déplace légèrement. Veillez donc à toujours réaliser des esquives et à attendre qu'elle ait fini chaque enchaînement pour passer à l'attaque. L'Araignée peut également ouvrir les bras en grand : elle va empoigner Ryu, même si la garde est activée, pour lui infliger de lourds dégâts. Enfin, elle peut sauter très haut pour retomber violemment au sol, une attaque assez facile à éviter avec une esquive. Frappez l'ennemi après chacune de ses attaques sans commencer de trop gros enchaînements, car elle risque de reprendre la cadence sans attendre que vous puissiez rétablir votre garde. Pour finir, achevez-la avec un coup de grâce cinématique.

Troisième boss du chapitre 1 : Bouddha Géant (partie 2)

Il s'agit d'un second combat contre le Bouddha Géant. Le combat est exactement le même que le précédent : Il est figé et ne peut vous attaquer qu'avec ses mains. Il peut donner des coups de bras en écrasant le sol et bouger un bras

latéralement pour empoigner Ryu et l'écraser ensuite. Il peut également faire sortir des geysers de lumière (qui infligent des dégâts) du sol, qui sont repérable au halo de lumière qui apparaît avant l'attaque. Enfin, il peut faire apparaître un rayon laser depuis sa tête qui traverse le sol et enflamme le chemin défini. Ses points faibles sont ses mains : frappez-les entre chacune de ses attaques pour faire descendre sa jauge de vie.

Une fois qu'une main est cassée, passez à l'autre. Une fois les deux mains hors d'usage, la tête du Bouddha tombera au sol et il vous suffira de porter un coup contre sa couronne pour lui infliger un coup de grâce cinématique.

Vous obtenez le trophée bronze : Tokyo, la ville du ciel

Chapitre 2 - Le château du dragon

En quête de la statue du démon permettant de ressusciter l'archidiabole, le clan de l'araignée noire s'en prend au village d'Hayabusa. Blessé, Joe Hayabusa se tient seul face à ces derniers, permettant ainsi à Genshin, le chef du clan de l'araignée noire, d'affronter son rival de toujours en duel. Le château du dragon en flammes, Elizabet se fend d'un rire glacial. Le sceau protégeant la statue du démon est brisé...

Les armes Serres du faucon et Arc punitif de démons sont à récupérer dans le chapitre 2.

Vers le tiers du niveau, vous arrivez dans un enchaînement de petits temples du village Hayabusa. Vous arrivez dans une cour autour de laquelle se trouvent deux temples dont un ouvert. Rendez-vous y et allez tout au fond de la salle pour trouver les Serres du faucon posées sur un présentoir. Attention, une fois l'arme récupérée, des ennemis se mettront à attaquer dans cette même salle !

Une fois que vous aurez réussi à pénétrer à l'intérieur du château du dragon (par un trou dans le toit), vous vous trouvez dans un petit couloir plein de marchandises. Un ennemi vous attaque tandis qu'un archer vous prend pour cible de l'autre côté du couloir. Derrière vous se trouve un point de sauvegarde. Poursuivez vers l'escalier en regardant bien le mur sur votre gauche : l'arc punitif de démons se trouve dans la gueule d'une tête de dragon accrochée au mur.

Deux crânes de cristal sont à récupérer dans le chapitre 2.

Au début du chapitre, alors qu'il vous est demandé de courir sur l'eau pour la première fois (bouton de saut répété plusieurs fois en avançant sur l'eau), dirigez-vous vers la gauche et laissez-vous plonger sous l'eau. Le crâne de cristal se trouve à cet endroit, il brille et vous ne devriez pas avoir de mal à le repérer.

Vers la fin du chapitre, alors que vous arrivez au sommet du château du dragon (toujours à l'intérieur), vous arrivez devant une grande tête de dragon qui s'ouvre une fois les ennemis archers éliminés sur les balcons de droite et de gauche. N'avancez pas tout de suite dans la gueule du dragon, mais courez plutôt contre les murs pour accéder à l'un de ces deux balcons. Vous accédez à un petit couloir dans lequel un crâne de cristal est posé sur une étagère. Attention, au centre du couloir se trouve la trappe qui mène au point de sauvegarde que vous aviez croisé tout en bas de l'escalier. Ne tombez pas dedans...

Premier boss du chapitre 2 : Araignée Ninja

Voici un nouveau combat contre l'Araignée Ninja. Il s'agit du même boss qu'à la fin du premier chapitre. Ses attaques sont des enchaînements de plusieurs coups durant lesquels elle se déplace légèrement. Veillez donc à toujours réaliser des esquives et à attendre qu'elle ait fini chaque enchaînement pour passer à l'attaque. L'Araignée peut également ouvrir les bras en grand : elle va empoigner Ryu, même si la garde est activée, pour lui infliger de lourds dégâts. Enfin, elle peut sauter très haut pour retomber violemment au sol, une attaque assez facile à éviter avec une esquive. Frappez l'ennemi après chacune de ses attaques sans commencer de trop gros enchaînements, car elle risque de reprendre la cadence sans attendre que vous puissiez rétablir votre garde. Pour finir, achevez-la avec un coup de grâce cinématique.

Second boss du chapitre 2 : Genshin (premier duel)

Voici un ennemi que vous allez affronter quatre fois tout au long de l'aventure. Apprenez donc bien à le battre de manière à ce que chaque rencontre soit une vraie partie de plaisir. Genshin attaque par enchaînements de coups durant lesquels il se déplace (un peu comme l'Araignée Ninja). Il peut aussi charger une attaque (sans effets spéciaux contrairement à Ryu) puis foncer tout droit pour asséner un coup puissant. Apprenez donc bien le temps durant lequel il

charge pour pouvoir l'éviter aisément grâce à une esquive. Enfin, quand sa jauge de vie n'est remplie plus qu'à moitié et au quart, il lance la magie du Vide Transperçant. Pareil, une simple esquive suffit à l'éviter, apprenez donc bien le temps qu'il met pour lancer la boule. Attaquez-le à la fin de chacun de ses enchaînements sans donner trop de coups pour ne jamais avoir la garde levée trop longtemps. Aucun coup de grâce cinématique contre Genshin.

Chapitre 3 - Coup de tonnerre

Avec la grâce qui le caractérise, Alexei, l'un des quatre démons majeurs, fait pleuvoir le tonnerre sur New York. Ryu Hayabusa arrive à Manhattan à la recherche d'Elizébet et de la statue du démon. Les ténèbres ont déjà fait hélas de New York leur territoire alors que la foudre et les rires d'Alexei retentissent dans la ville qui ne dort jamais. Ryu s'engage tête baissée dans la bataille.

L'arme Fléau vigooréen est à récupérer dans le chapitre 3.

Au tout début du niveau, après avoir éliminé les quelques chiens errants, vous quittez la place en empruntant une rue au bout de laquelle sont éclairées des lumières. Au bout de cette rue se trouve la carcasse d'une voiture de taxi, derrière laquelle se trouve un coffre. C'est ce coffre qui contient le Fléau vigooréen, particulièrement efficace pour venir à bout des poissons fantômes (qui apparaissent dans le chapitre 6).

Deux crânes de cristal sont à récupérer dans le chapitre 3.

Toujours au début du niveau et après avoir quitté la place depuis laquelle vous prenez le contrôle de Ryu, vous arrivez dans une ruelle où se trouve un grand escalier. Vous devez d'ailleurs l'emprunter pour atteindre une passerelle et poursuivre votre route. Montez tout en haut des marches pour trouver un nouveau crâne de cristal.

Lorsque vous arrivez dans les égouts et que vous apercevez des immenses ventilateurs dont le centre est allumé, concentrez-vous sur celui qui est tout de suite à votre droite. Tirez une flèche dans le centre pour casser le mécanisme et stopper les hélices et passez derrière. Sautez enfin sur la corniche d'en face pour récupérer le crâne de cristal.

Boss du chapitre 3 : Poisson démoniaque

Il n'y a qu'un seul boss dans le chapitre 3. Il s'agit d'une sorte de poisson-métronome-électrifié-métallique assez bizarre. Il se déplace en flottant au-dessus du sol et en cassant les piliers qui séparent les deux rails du métro. Evitez à tout prix de rentrer en contact avec lui. Il va à de nombreuses reprises essayer de vous frapper de plein fouet, fuyez quand il s'approche de trop près. Il peut également se secouer, ce qui vous envoie des petits poissons kamikazes qui explosent à votre contact. Pareil, fuyez quand ils approchent. Enfin, le gros poisson peut se mettre à hurler, ce qui dégage une sorte de masque électromagnétique qui vous suit pour vous infliger beaucoup de dégâts. Encore une fois, la fuite et la meilleure issue. Pour infliger des dégâts à ce boss, privilégiez l'arc : mettez-vous au loin et décochez le plus de flèches possible. Quand l'ennemi s'approche, éloignez-vous au maximum et recommencez l'opération. Lorsque l'ennemi n'aura plus beaucoup de vie, il s'effondrera au sol. Il vous suffira alors de donner un coup dans sa tête pour lui asséner un coup de grâce cinématique.

Chapitre 4 - La déesse captive

Alexei a fait de la Statue de la Liberté son quartier général. C'est de là que proviennent les forces surnaturelles à l'oeuvre dans les rues de la ville. Raillent le concept de " liberté ", il rit des éclairs à gorge déployée, signe avant-coureur de la menace planant sur le monde. La Statue de la Liberté doit être sauvée, quoiqu'il arrive. Se frayant un chemin jusqu'à Liberty Island, Ryu transperce Alexei du regard.

L'arme Griffes d'Enma est à récupérer dans le chapitre 4.

La Griffes d'Enma est une énorme épée très efficace pour couper les membres des ennemis imposants. Elle se trouve dans une vitrine du musée au pied de la Statue de la Liberté : à la toute fin du niveau, lorsque vous arrivez sur Liberty Island, éliminez les ennemis à l'intérieur puis progressez à l'intérieur. Là, vous trouvez un point de sauvegarde dans une vitrine, la Griffes d'Enma dans une autre et un parchemin à lire dans celle juste à gauche de cette dernière.

Trois crânes de cristal sont à récupérer dans le chapitre 4.

Lorsque vous arrivez dans les ruelles de New York (quatre ruelles qui entourent un pâté de maisons et qui ne sont pas le chemin principal), contournez les immeubles et regardez en l'air. Vous apercevez le crâne sur une parcelle métallique cassée, accrochée au mur. Pour y accéder, il faut courir sur deux murs à gauche : Ryu prend ainsi de la hauteur et peut accéder au crâne de cristal.

Un peu après dans le chapitre, alors que vous montez sur les parcelles d'autoroutes effondrées et que vous devez monter à une grande échelle pour atteindre le sommet de l'immeuble, examinez le petit balcon d'où part une partie de l'échelle pour trouver un crâne de cristal qui vous attend. Au lieu de l'échelle, il est possible de monter en sautant entre les deux murs : attention, cette méthode risque de vous faire passer à côté du crâne de cristal.

A la fin du niveau, alors que vous êtes en train de monter à l'intérieur de la Statue de la Liberté, ne montez pas tout de suite par la cage de l'ascenseur en sautant entre les deux parois, mais empruntez plutôt l'escalier qui vous mène à un point de sauvegarde. Là, examinez les poutres en métal pour apercevoir un crâne de cristal sur l'une d'entre elles, à côté d'un ennemi archer. Sautez dessus pour y accéder.

Premier boss du chapitre 4 : Géant démoniaque

Voici un ennemi à l'apparence bien connue que l'on retrouve dans Resident Evil, Prince of Persia ou encore dans le Seigneur des Anneaux. Le Géant démoniaque a une force de frappe colossale et éviter ses attaques est une priorité absolue. Il peut donner des grands coups au sol (avec les deux mains simultanées), balayer le sol avec ses bras en se retournant, ou encore crier un souffle très puissant qui faire valser Ryu. Le plus simple est de rester constamment entre ses deux jambes et d'éviter chaque attaque par une simple esquiv. Ensuite, donnez des coups dans ses jambes, pas trop pour pouvoir esquiver sans problème sa prochaine attaque. Une fois que la barre de vie de l'ennemi est basse, il baisse la tête au sol : frappez-la simplement pour déclencher un coup de grâce cinématique.

Deuxième boss du chapitre 4 : Alexei

Voici Alexei, le Seigneur de la foudre, l'un des quatre démons majeurs. Il se déplace très rapidement et n'est pas évident à frapper. Ses attaques sont toutes basées sur la vitesse : il peut donner des coups de poings simples et électrifiés, foncer dessus en restant au sol ou empoigner Ryu puis attirer la foudre sur lui. Il peut aussi s'élever dans les airs et, dans ce cas, il a une attaque piquée (comme celle au sol, mais en vol). En l'air, il peut aussi balancer plusieurs boules d'électricité sur Ryu. Enfin, il peut se mettre à tourner sur lui-même comme une toupie pour foncer sur Ryu, ce qui est particulièrement puissant. Quoiqu'il en soit, il faut impérativement apprendre à éviter toutes ces attaques, et à attaquer avec l'Épée du Dragon durant le petit laps de temps qui suit chacune de ses offensives. Aucun coup de grâce cinématique contre Alexei.

Troisième boss du chapitre 4 : Statue de la Liberté

Vous ne rêvez pas, vous affrontez bien la légendaire Statue de la Liberté ! Ce combat épique ressemble beaucoup à celui contre le Bouddha Géant, mais est bien plus compliqué. La Statue attaque également avec ses bras au sol, sauf que chaque impact contre l'herbe produit une vague d'électricité. Après chaque esquiv, il faut donc veiller à sauter pour éviter la vague qui se propage au sol.

La Statue peut aussi invoquer des explosions électriques (comme les geysers de lumière du Bouddha). Pour lui infliger des dégâts, il faut pareillement frapper ses deux mains quand elles sont posées au sol. Lorsqu'il ne reste plus qu'un tiers à sa jauge de vie, elle tombe un moment en arrière : c'est le moment de saisir l'arc pour décocher un maximum de flèches sur le cercle lumineux au centre de son collier de chaînes. Elle se redresse ensuite et vous envoie des boules électrifiées. Esquivez en courant et sautant et poursuivez votre pluie de flèches jusqu'à ce que le collier casse et qu'elle tombe en avant. Allez enfin frapper sa tête pour lui asséner un coup de grâce cinématique.

Vous obtenez le trophée bronze : La déesse captive

Chapitre 5 - La bataille de la prêtresse

Genshin attaque une fois de plus le village d'Hayabusa et le clan de l'araignée noire écrase les plus braves de ses jeunes ninjas. Témoin du saccage de son village, Momiji, la prêtresse de l'autel du dragon, décide de libérer un garçonnet fait prisonnier. Loin au-dessus des lumières surnaturelles de Tokyo, la ville du ciel, la prêtresse affronte seule des hordes de ninjas maléfiques.

Aucune arme n'est à récupérer dans le chapitre 5.

Aucun crâne de cristal n'est à récupérer dans le chapitre 5.

Premier boss du chapitre 5 : Oiseau Ninja Solo

L'Oiseau Ninja est un ennemi que vous affronterez à de nombreuses reprises au cours de l'aventure, il est donc utile d'apprendre d'ores et déjà à le battre en évitant chacune de ses attaques. La plupart du temps, il réalise des enchaînements avec son grand marteau. Souvent, il saute en l'air puis retombe au-dessus de vous. Il peut aussi, si vous êtes loin de lui, vous envoyer des kunai incendiaires qui explosent à votre contact. Il peut également tourner sur lui-même pour donner un violent coup de marteau. Par ailleurs, s'il écarte les bras, c'est qu'il va foncer sur vous pour vous faire un semblant de Lâcher d'Izuna. Enfin, il peut réaliser une magie en forme de tornade qui ressemble à celles des Lames Tranchantes de Ryu. Quoiqu'il en soit, chacune de ces attaques s'évitent simplement grâce à une simple esquivé à placer au bon moment. Attaquez après chaque offensive de l'ennemi, vous avez le temps de placer plusieurs coups puisque vous le faites tituber. Aucun coup de grâce cinématique pour l'Oiseau Ninja. Cependant, ce premier Oiseau Ninja s'enfuit lorsque vous lui avez enlevé deux-tiers de sa jauge de vie.

Second boss du chapitre 5 : Oiseaux Ninja Duo

A la fin du chapitre, vous affrontez de nouveau un Oiseau Ninja... Ou plutôt, deux en même temps ! Pas de souci, si vous savez correctement éviter les coups d'un Oiseau Ninja, en affronter deux ne devrait pas poser de problème. La plupart du temps, les deux Oiseaux se tiennent loin l'un de l'autre, et seul celui qui est le plus proche de vous vous attaque. Concentrez-vous donc sur un seul combat à la fois en restant tout en mouvement des fois que l'autre décide de vous balancer des kunai incendiaires. Evitez aussi au maximum de ne pas approcher l'autre Oiseau afin qu'il ne se mette pas lui aussi à vous attaquer à son tour. N'hésitez pas à utiliser des magies, qui touchent à ce moment-là les deux boss. Une fois le premier Oiseau Ninja éliminé, le second n'est plus qu'une partie de plaisir.

Chapitre 6 - La reine des mers

Elizébet reste introuvable mais ses plans diaboliques continuent d'être appliqués alors qu'elle déchaîne les horribles pouvoirs de la statue du démon. Ces derniers finissent par réveiller l'un des quatre démons majeurs de son éternel sommeil. Le rugissement de Volf, Seigneur des Tempêtes, retentit dans les canaux de Venise, transformant un château gothique en forteresse du mal.

Les armes Griffes du dragon et croc du tigre et Canon hurlant sont à récupérer dans le chapitre 6.

Griffes du dragon et croc du tigre, c'est le nom d'une seule et même arme qui correspond en fait à deux épées. Juste après la zone où vous avez eu l'occasion de dévaster des étals de marché, vous tournez sur la gauche pour arriver sur la terrasse d'un restaurant. Juste avant cette porte, le cadavre d'un ninja de l'araignée noire git au sol, juste à côté d'un point de sauvegarde... Les deux épées sont plantées dans son dos.

Dans la dernière partie du chapitre, alors que vous êtes dans les caves à vin du château de Venise, vous arrivez dans un long couloir rempli de parts et d'autres de tonneaux. Le bon chemin vous demande de descendre en empruntant l'escalier au centre de ce couloir, mais vous allez suivre les tonneaux jusqu'à arriver de l'autre côté du couloir, dans une petite pièce où se trouve le cadavre d'un ninja du clan de l'araignée noire. Ramassez le Canon hurlant sur son corps, vous en aurez besoin contre le boss du chapitre !

Trois crânes de cristal sont à récupérer dans le chapitre 6.

Au tout début du chapitre, ne traversez pas le petit pont sur la droite mais allez sur la gauche et descendez l'escalier pour arriver au niveau de l'eau. Là, courez sur les vagues pour arriver sur une gondole en face, dans laquelle se trouve un crâne de cristal.

Sur la terrasse du petit restaurant, juste après la descente avec les étals de marché et le cadavre sur lequel vous ramassez l'arme " griffes du dragon et croc du tigre ", regardez sur la table immédiatement sur votre droite après avoir passé la porte. Un crâne de cristal est posé là, sûrement un pourboire qu'un client fortuné a laissé après l'addition...

Au deux-tiers du niveau, quand vous nagez dans le canal de Venise et que vous devez pour la première fois plonger pour passer dans le trou d'une grille défoncée, ne traversez pas tout de suite la grille mais allez plutôt à droite. Là, vous passez sous un petit pont. Fouillez sur la gauche, au fond de l'eau, pour trouver un crâne de cristal qui se démarque bien dans l'ombre du pont.

Boss du chapitre 6 : Léviathan vénitien

Le Léviathan vénitien est l'unique boss de ce sixième chapitre. Il s'agit d'un grand léviathan qui ne sort que la tête de l'eau pour vous attaquer, tandis que vous êtes limité à la petite plateforme sur laquelle vous êtes debout. Les moyens d'esquive sont donc très maigres et il faut se contenter de la technique du vent inversé à réaliser abondamment. Ses attaques sont essentiellement liées à l'eau : il peut faire naître des gros geysers qui arrivent en ligne, créer une vague de force avec son cri, lancer des pics de glace qui arrivent de toute part, ou encore appeler des poissons électrifiés à l'aide (en se courbant vers l'arrière). Il peut aussi attaquer tout simplement d'un grand coup de tête latéral. Evitez donc au possible ces différentes attaques et équipez-vous du Canon hurlant pour tirer dès que vous en avez l'occasion sur l'ennemi. Vous pouvez également utiliser la Griffe d'Enma qui, chargée au second niveau, fait une grosse explosion qui inflige d'important dégâts à l'ennemi. Pas de coup de grâce cinématique pour le Léviathan vénitien.

Chapitre 7 - Le château des lycanthropes

Les canaux courant dans les entrailles de la ville mènent à un grand château, splendide vestige architectural devenu le repaire de Volf. Véritable monstre assoiffé de sang, il est à la tête d'une armée de loups-garous. Son incroyable appétit pour le combat et sa violence lui font préparer une arène dans laquelle il attend le ninja le plus puissant du monde pour un duel à mort.

Les armes Kusarigama, Tonfa et Faux écliptique sont à récupérer dans le chapitre 7.

Immédiatement après avoir terrassé le Squelette géant, vous remontez le gouffre dans lequel vous vous trouvez par de petits pontons sur le mur. Là, vous ne tardez pas à arriver devant le cadavre mort d'un ninja du clan de l'araignée noire. Le Kusarigama se trouve sur son corps.

Les tonfas - de loin la meilleure arme du jeu contre les ninjas anthropomorphique soit dit en passant - sont enfermés dans un coffre au sein de la forteresse de Volf. Lorsque vous arrivez dans une salle en forme de demi-cercle dans laquelle se trouvent des armures de chevaliers, des armes sur des étagères et un grand portrait de Volf, éliminez tous les ennemis pour que le coffre apparaisse dans un halo de lumière.

La Faux écliptique est l'arme qu'utilise Volf dans le combat que vous livrez à la toute fin du chapitre 7. Au terme du duel, Ryu récupère automatiquement l'arme durant la cinématique. Utilisez-la pour battre les lycanthropes qui se jettent alors sur vous ; tuez-en suffisamment pour que la cinématique de fin du niveau se déclenche, durant laquelle Sonia vient vous sauver en hélicoptère.

Trois crânes de cristal sont à récupérer dans le chapitre 7.

Au tout début du chapitre, quand vous avez réussi à monter en haut du temple grec qui a les colonnes dans l'eau, repérez le magasin-forge de Muramasa. Le crâne de cristal se trouve à l'opposé de la boutique, sur une petite corniche à côté du vide. Pour y accéder, il faut passer de l'autre côté, sur le toit, et retomber en contrebas près du crâne.

Lorsque vous sortez enfin de la grotte par le trou dans lequel vous sautez entre les deux parois, vous arrivez à l'extérieur, sur les remparts de la forteresse de Volf. Une cinématique se déclenche alors, durant laquelle le Seigneur des Tempêtes déclenche une... Tempête. Regardez ensuite sur votre droite et coupez la corde de la guillotine. Le crâne de cristal se trouve dans la cachette ainsi dévoilée.

Le troisième crâne de cristal du chapitre 7 se trouve dans la bibliothèque de la forteresse de Volf. Une fois dans la salle, tuez tous les démons puis examinez l'angle en face à droite de la cheminée. Frappez les étagères pour faire tomber les livres au sol et ainsi dévoiler la présence du crâne de cristal.

Premier boss du chapitre 7 : Squelette géant

Le Squelette géant est un ennemi particulier, puisque vous ne pouvez lui infliger que des dégâts très restreints. Il est donc important de bien éviter ses attaques tout au long du combat et d'utiliser une arme qui frappe beaucoup en peu de temps : ce sera le Bâton lunaire. Équipez-vous aussi du Canon hurlant. Restez près des pieds du squelette, derrière lui de préférence, pour ne pas subir ses attaques de face. Il attaque au sol avec ses mains et, tout comme le Géant démoniaque, peut se retourner brusquement. Il donne aussi de grands coups de pied, d'où l'intérêt de se trouver derrière lui tant que possible. Il peut aussi vous empoigner pour aller vous écraser violemment contre le mur, ce qui inflige de très lourds dégâts. Quoiqu'il en soit, veillez à éviter toutes ses attaques et à faire danser le Bâton lunaire dès

qu'il a fini une offensive, pas trop longtemps pour ne pas baisser votre garde durant de longs moments. Il arrivera alors au squelette de tomber en arrière, sur les fesses, pour se reposer un peu. Là, sortez le Canon hurlant et visez (de face) la zone lumineuse dans sa poitrine. Vous lui infligerez de lourds dégâts à ne pas négliger dans la quête de la victoire ! Pas de coup de grâce cinématique pour le Squelette géant.

Second boss du chapitre 7 : Volf

Vous voilà face à Volf, Seigneur des tempêtes et l'un des quatre démons majeurs. Volf est beaucoup plus facile à battre qu'Alexei. Cet ennemi se déplace assez lentement et, même s'il a effectivement une force et une portée de frappe assez énorme grâce à sa faux éclipse, ce sont des coups qui, souvent enchaînés, sont faciles à éviter grâce à la technique du vent inverse. Volf peut aussi foncer sur vous si vous vous éloignez trop, ce qui n'est donc pas conseillé.

Quoiqu'il en soit, restez donc le plus proche possible de lui pour passer à l'attaque (l'Épée du Dragon fait très bien l'affaire) entre chacune de ses offensives. Vous pouvez également utiliser des magies (Inferno ou Vide transperçant) si vous pensez pouvoir le toucher dans un moment où il est vulnérable. Quoiqu'il en soit, Volf est de loin le moins redoutable des quatre démons majeurs. Pas de coup de grâce cinématique avec lui.

Vous obtenez le trophée bronze : Le château des lycanthropes

Chapitre 8 - La ville de la déesse déchue

La paix restaurée par les efforts de Ryu est compromise par le retour des Enfers de l'archidiabole. Une séraphique chasseuse de démons investit les rues à présent infestées d'abominations sans nom. Pour restaurer la paix et l'ordre de nouveau, elle doit combattre des légions de créatures maléfiques vomies par les entrailles de la Terre.

Aucune arme n'est à récupérer dans le chapitre 8.

Aucun crâne de cristal n'est à récupérer dans le chapitre 8.

Boss du chapitre 8 : Démon ailé

Le Démon ailé est un ennemi que les adeptes de Ninja Gaiden premier du nom connaissent bien, puisqu'ils ont déjà eu l'occasion de l'affronter avant d'entrer dans la Sainte Terre de l'Empereur de Vigor. Ici, vous contrôlez la (très très) belle Rachel dans un combat identique à celui proposé par le premier opus. L'ennemi vole constamment et se tient très loin de vous. Il a plusieurs moyens d'attaque : il peut vous envoyer des boules d'énergie à éviter en esquiver puis en sautant au loin. Il peut aussi vous foncer dessus en plein vol, ou bien tomber au sol pour effectuer la même action. Mais la plupart du temps, il préfère faire une toupie et foncer sur vous telle une flèche. S'il vous touche, vous encaissez de lourds dégâts, mais si vous l'évitez, il s'écrase au sol et vous pouvez alors le frapper pendant qu'il est sonné. Attention, il peut vous empoigner dès qu'il sort de sa confusion, pour réaliser une attaque très douloureuse. Enfin, il peut feinter dans sa toupie : juste avant de foncer sur vous, il peut réaliser une feinte qui vous déstabilisera et vous rendra plus vulnérable à sa piquée. Pas de coup de grâce cinématique pour le Démon ailé.

Chapitre 9 - Daedalus, la forteresse volante

Ryu et Sonia quittent l'infâme forteresse de Volf après l'avoir renversée, empruntant la voie des airs à la recherche d'Elizabet. Continuant en direction du nord, elle voyage jusqu'au Daedalus, véritable forteresse volante. Elle doit être arrêtée à tout prix mais l'armée de Genshin, ennemi juré du Clan Hayabusa, s'interpose entre Ryu et sa proie.

Aucune arme n'est à récupérer dans le chapitre 9.

Deux crânes de cristal sont à récupérer dans le chapitre 9.

Le premier se trouve dans la salle de pilotage, à l'avant de l'appareil. Il s'agit d'une salle dans laquelle vous ne restez qu'un très bref instant puisque vous n'y cassez que le poste de pilotage. Brisez aussi la petite caisse à gauche des commandes : vous dévoilez ainsi le crâne de cristal.

Lorsque le Daedalus est en train d'être détruit et que vous le parcourez une nouvelle fois à l'envers, vous arrivez dans le couloir en forme de carré dans lequel vous avez rencontré pour la première fois des ninjas-soldats humains. Là, examinez sur la droite les décombres pour récupérer le second crâne de cristal du chapitre. (Fiez-vous aux trois images ci-dessous pour bien comprendre l'endroit.)

Premier boss du chapitre 9 : Genshin (deuxième duel)

Voici le deuxième duel contre votre ennemi juré, Genshin, le chef du clan ninja de l'araignée noire. Il s'agit du même combat que lors du chapitre 2. Genshin attaque par enchaînements de coups durant lesquels il se déplace (un peu comme l'Araignée Ninja). Il peut aussi charger une attaque (sans effets spéciaux contrairement à Ryu) puis foncer tout droit pour asséner un coup puissant. Apprenez donc bien le temps durant lequel il charge pour pouvoir l'éviter aisément grâce à une esquive. Enfin, quand sa jauge de vie n'est remplie plus qu'à moitié et au quart, il lance la magie du Vide Transperçant. Pareil, une simple esquive suffit à l'éviter, apprenez donc bien le temps qu'il met pour lancer la boule. Attaquez-le à la fin de chacun de ses enchaînements sans donner trop de coups pour ne jamais avoir la garde levée trop longtemps. Aucun coup de grâce cinématique contre Genshin.

Second boss du chapitre 9 : Tatou de feu géant

Si vous avez l'oeil vif, vous avez pu remarquer que ce tatou de feu géant était prisonnier dans le Daedalus et qu'il servait de source d'alimentation des moteurs... Le pauvre, il est enfin libre et il est très énervé ! L'ennemi est immense et a plusieurs moyens d'attaque à sa disposition : il peut se mettre en mode boule et rouler très vite en forte direction. Là, fuyez au maximum sur les côtés pour l'éviter. Quand il se met à quatre pattes, équipez-vous de la faux éclipique. Vous pouvez certes attaquer ses jambes au corps à corps, mais c'est bien trop dangereux, surtout si vous jouez en niveau de difficulté élevé. A n'importe quel moment, il peut vous écraser, vous renverser, ou se retourner brusquement en vous donnant de grands coups de pattes. Lorsqu'il n'a plus beaucoup de vie (un tiers environ), il passe en mode " feu-énervé " et crache de puissants jets de flammes. Bref, il faut donc impérativement se tenir à l'écart de lui, et c'est là que la faux intervient : chargez l'attaque ultime au second niveau et relâchez pour envoyer sur le tatou une vague d'énergie. Répétez la manipulation jusqu'à ce qu'il s'effondre au sol. Là, allez frapper sa tête pour réaliser un coup de grâce cinématique. Attention, ce n'est pas encore fini, car il va maintenant exploser ! Fuyez donc au maximum ou bien, s'il vous reste une magie, déclenchez-la un peu avant l'explosion pour profiter du laps de temps d'invulnérabilité qu'elle vous confère.

Chapitre 10 - Rendez-vous ou mourez !

A quelques centaines de kilomètres au nord de l'endroit où s'est écrasé le Daedalus, le démon majeur Zedonius se réveille et menace une nation au passé militaire glorieux. Le seigneur des flammes lance au monde un ultimatum dont Dagra Dai le prêtre infernal est à l'origine : " Subissez le joug de l'archidiabole ou bien mourez. " Le baptême par le feu de la Terre commence mais les menaces de Zedonius réveillent les sens de Ryu.

Aucune arme n'est à récupérer dans le chapitre 10.

Quatre crânes de cristal sont à récupérer dans le chapitre 10.

Le premier crâne de cristal se trouve après les zones remplies de mines de proximité que vous traversez. Là, vous arrivez dans une grande allée au bout de laquelle se trouve un portail et deux tourelles qui vous canardent. Explodez-les d'un seul coup avec une flèche. Quant au crâne de cristal, il se trouve dans l'angle en face à gauche quand vous arrivez : pour le prendre, il vous se hâter car il est entouré de mines et certaines exploseront forcément.

Lorsque vous arrivez dans la grande cathédrale russe, vous montez les escaliers en carré d'un côté, puis les redescendez de l'autre. Au moment de cette redescente, ne choisissez pas l'option de facilité en sautant dans le vide au centre, mais empruntez bien les marches pour trouver le crâne de cristal dans une petite niche à bougie, près du bas de la tour.

Une fois le grand quai de la gare nettoyé de tous les ennemis, les portes du wagon de luxe s'ouvrent. Beaucoup d'objets se trouvent en son intérieur, il serait dommage de ne pas y faire un tour par inattention... Le crâne de cristal se trouve vers la tête du wagon, sur une table basse en face d'un comptoir de bar.

Lorsque vous montez dans la grande tour de l'horloge en sautant d'engrenages en engrenages, vous êtes amené à empoigner un tube métallique qui tourne en vous amenant vers le haut. En face, vous atterrissez sur un nouvel engrenage au centre duquel se trouve le dernier crâne de cristal du chapitre 10, vous ne pouvez pas le manquer.

Premier boss du chapitre 10 : Géant démoniaque

Voici un boss que vous avez déjà rencontré dans le chapitre 4 ; le combat est exactement le même. Le Géant démoniaque a une force de frappe colossale et éviter ses attaques est une priorité absolue. Il peut donner des grands

coups au sol (avec les deux mains simultanées), balayer le sol avec ses bras en se retournant, ou encore crier un souffle très puissant qui faire valser Ryu. Le plus simple est de rester constamment entre ses deux jambes et d'éviter chaque attaque par une simple esquive. Ensuite, donnez des coups dans ses jambes, pas trop pour pouvoir esquiver sans problème sa prochaine attaque. Une fois que la barre de vie de l'ennemi est basse, il baisse la tête au sol : frappez-la simplement pour déclencher un coup de grâce cinématique.

Second boss du chapitre 10 : Zedonius

Voici un duel singulier contre Zedonius, le Seigneur des flammes, l'un des quatre démons majeurs. C'est un combat redoutable, surtout si vous jouez en niveau de difficulté élevé ! L'ennemi a beaucoup d'attaques différentes : dans les airs, il peut envoyer une succession de boules de feu. Il peut aussi faire apparaître de la lumière au sol, signe qu'une explosion va avoir lieu ici. Au sol, il vous attaque avec ses bras et ses jambes, et peut vous empoigner pour vous faire un terrible enchaînement. Il peut aussi retomber violemment sur le sol, ce qui inflige des dégâts. Enfin, quand sa jauge de vie est déjà bien diminuée, il peut lancer un immense rayon laser devant lui. Impressionnant, mais c'est en même temps la meilleure attaque pour que vous puissiez le blesser tranquillement, dans son dos. Quoiqu'il en soit, restez en sol et évitez chacune de ses offensives, qu'elles soient physiques ou enflammées. Attaquez avec l'Epée du Dragon très brièvement après chaque enchaînement, car il reprend la cadence très rapidement. Profitez donc de son laser pour lui infliger un maximum de dégâts par l'arrière, en faisant bien attention de ne pas toucher malencontreusement le laser... Pas de coup de grâce cinématique pour Zedonius.

Vous obtenez le trophée bronze : Rendez-vous ou mourez !

Chapitre 11 - Une nuit dans la reine des mers

Une jeune ninja avance en douceur dans Venise, incroyablement silencieuse parmi les lumières vacillantes. Elle évite un à un les pièges qu'on lui tend. C'est une "kunoichi", fermement déterminée à retrouver un trésor de la lignée du dragon volé par des démons. Baignée par la lumière de la lune, la belle venimeuse se lance dans son ultime bataille.

Aucune arme n'est à récupérer dans le chapitre 11.

Aucun crâne de cristal n'est à récupérer dans le chapitre 11.

Boss du chapitre 11 : Sorcière du clan de l'araignée noire

La belle Ayane fait face à la moche sorcière du clan de l'araignée noire. Celle-ci a dérobé l'Œil du Dragon et s'en sert pour décupler ses forces. Grâce à ses très longs bras, elle a une très grande portée, aussi la garde est primordiale et vous protège de la majorité des dégâts (pas besoin d'utiliser la technique du vent inverse). La sorcière peut ainsi frapper simplement comme avec des fouets ou exécuter une attaque toupie en étendant ses bras au sol. Elle se déplace comme un culbuto et crée une vague de choc à chaque fois qu'elle pose violemment les fesses au sol : ne l'approchez donc pas de trop près et restez éloigné lorsqu'elle se meut. Enfin, elle peut vous chopper si vous restez trop loin, d'un seul bras, pour un enchaînement qui fait très mal. Tentez donc de rester assez près, sachant que son point faible est la partie arrière de son postérieur, celle qui n'est pas protégée et où l'on aperçoit l'Œil du Dragon (partie bleutée). C'est sur cette partie qu'il faut concentrer les attaques, sachant qu'elle n'encaisse pas de dégâts si vous touchez la coquille fermée qui constitue cette "boule" en bas de son corps. Pas de coup de grâce cinématique pour la sorcière du clan de l'araignée noire, mais une belle scène finale où l'on aperçoit brièvement Kasumi, un sacré teasing pour son arrivée dans la version Wii U de Ninja Gaiden 3...

Chapitre 12 - Coeur ténébreux

La piste d'Elizébet mène à un sinistre royaume en Amérique du Sud renfermant les derniers éléments nécessaires à la résurrection de l'archidiabole. Ryu Hayabusa pénètre dans les marais menant au repaire de l'archidiabole mais ceux-ci grouillent de ninjas du clan de l'araignée noire. Ryu traverse alors une jungle mystérieuse éloignée de toute civilisation renfermant les secrets des temps anciens.

Aucune arme n'est à récupérer dans le chapitre 12.

Quatre crânes de cristal sont à récupérer dans le chapitre 12.

Vers le début du niveau, lorsque vous êtes face à un grand lac et opposé à de nombreux soldats armés de lance-

roquettes sur plusieurs constructions en bas, éliminez-les tous puis plongez pour rejoindre la construction la plus à droite. Là, contournez la tour au centre pour trouver le crâne de cristal accroché à la barrière.

Plus loin dans le chapitre 12, après avoir traversé une partie du marais en vous balançant de branche en branche, vous êtes amené à traverser une seconde partie du même marais suspendu à une corde horizontale (attention à l'ennemi en face armé d'un lance-roquettes). Une fois arrivé aux deux-tiers de la corde, regardez sur la droite pour voir un nouveau chemin de branches... Empruntez-le, il vous mène directement à une petite plateforme sur laquelle se trouve un crâne de cristal.

Vous arriverez ensuite sur une espèce de petit lac, suffisamment petit pour que vous ayez pied et puissiez courir les jambes dans l'eau. Là, ne continuez pas tout de suite votre chemin, mais explorez plutôt le contour du lac, pour voir briller un crâne de cristal près de constructions aztèques en ruines. Allez donc le chercher.

Avant la fin du niveau et immédiatement après avoir vu la cinématique durant laquelle Ryu découvre de nombreux corps de ninjas flottant dans le fleuve, plongez dans ce même fleuve et cherchez un cadavre à côté duquel se trouve un crâne de cristal. Il se trouve très vite vers vous dès que vous plongez et vous devrez sûrement vous retourner pour le voir.

Boss du chapitre 12 : Dragon de feu

Le Dragon de feu est un boss assez impressionnant mais qui n'est pas si redoutable que cela. Restez le plus souvent possible derrière ses pattes arrière pour éviter ses nombreuses attaques vers l'avant (explosion de feu, etc.). Utilisez l'Epée du Dragon pour trancher ses pattes ainsi que sa queue tant que possible. Il ne bouge pas beaucoup et ses coups ne font pas trop mal, ce qui rend votre offensive assez tranquille. Vers la moitié du combat, le dragon s'effondre au sol : allez frapper sa tête pour une mini-scène durant laquelle Ryu lui coupe la queue. Là, le boss devient plus rapide et plus énervé, mais cela ne change pas trop la donne puisque vous retournez tranquillement derrière lui pour finir le travail. Encore une fois, le dragon tombe au sol quand il n'a presque plus de santé et attend que vous veniez lui planter votre lame dans la tête pour que vous lui asséniez un coup de grâce cinématique.

Chapitre 13 - Le temple sacrificiel

Une immense cascade se sépare à l'approche d'Elizébet, comme apeurée par la statue du démon qu'elle tient au-dessus de sa tête sous une pluie de sang. Une caverne béante se trouve devant elle, ses parois sculptées dégagent une odeur de sang nauséabonde. Depuis son autel, Dagra Dai l'archiprêtre infernal s'apprête à insuffler la vie à la statue du démon. Ryu Hayabusa s'approche de sa proie tel un félin.

Aucune arme n'est à récupérer dans le chapitre 13.

Deux crânes de cristal sont à récupérer dans le chapitre 13.

Le premier se trouve dans les ruines et vous le voyez forcément en hauteur quand vous arrivez. A cet endroit, vous devez courir contre deux murs pour passer au-dessus d'un trou dans lequel se trouvent des gros cafards gris. Une fois de l'autre côté, courez de nouveau sur le mur dans l'autre sens pour accéder à la plateforme sur laquelle est posé le crâne de cristal.

A la fin du chapitre, lorsque vous arrivez dans l'immense grotte remplie de dragons qui volent et qui mène à la pyramide maya, vous descendez un long et étroit escalier pour arriver sur une grande place en bas. Une fois en bas, allez sur la gauche, derrière le mur, pour trouver le crâne de cristal que vous avez normalement dû voir en descendant les marches.

Boss du chapitre 13 : Elizébet

Vous affrontez enfin Elizébet, Seigneur du sang, reine des quatre démons majeurs. C'est un ennemi redoutable, peut-être le plus fort du jeu, qui est notamment très difficile à toucher. Elle est très rapide et peut aussi bien voler dans les airs que se poser au sol. Dans les airs, elle attaque en faisant des piquées vers vous, en créant des pièges de sang au sol (que l'on prévoit grâce à la lumière qui apparaît), ou en lançant plein de petits filets de sang sur vous à partir d'une boule à dessus de sa tête, attaque qui a pour effet de lui régénérer de la vie. Au sol, elle vous attaque avec ses grandes griffes ainsi qu'avec sa queue métallique avec laquelle elle peut vous attraper pour vous infliger un maximum de dégâts. Soyez donc bien vigilant et évitez au maximum ses attaques très puissantes. Essayez de la frapper (Epée du Dragon) quand elle est au sol entre ses attaques. En général, vos coups la font tituber et vous pouvez ainsi placer un petit

enchaînement. Quand elle est en l'air, vous pouvez également l'atteindre grâce à la technique de l'hirondelle en vol, le mieux étant de tenter sa chance après qu'elle ait attaqué pour ne pas subir de dégât. Pas de coup de grâce cinématique pour Elizébet.

Vous obtenez le trophée bronze : Le temps sacrificiel

Chapitre 14 - La sépulture de l'assassin

Ryu retourne dans son village reposant sous l'ombre du Mont Fuji. Dernière étape avant d'entrer dans les terres maudites, source des forces surnaturelles menaçant l'avenir du monde. Epée du dragon en main, Ryu possède une force insondable. Au sommet de la montagne depuis laquelle le mal s'écoule sur le monde, Genshin se prépare à prendre la vie du dernier membre de la lignée du dragon. L'ultime confrontation entre Ryu et Genshin.

L'arme Véritable Epée du Dragon est à récupérer dans le chapitre 14.

La Véritable Epée du Dragon est une arme que vous possédez déjà, l'Epée du Dragon. La seule différence est qu'elle atteint son quatrième niveau d'évolution, devenant ainsi plus puissant que jamais. C'est Ayane qui amène à Ryu l'Œil du Dragon qu'elle récupère dans le chapitre 11. Grâce à cet objet mystique, l'Epée du Dragon retrouve sa véritable nature. Vous obtenez donc automatiquement l'arme au cours de la première cinématique du chapitre 14.

Trois crânes de cristal sont à récupérer dans le chapitre 14.

Lorsque vous vous apprêtez à quitter le village d'Hayabusa par le petit pont devant lequel se trouve un point de sauvegarde, assurez-vous que vous avez correctement fouillé la zone d'habitations : passez derrière les maisons en les contournant par la gauche jusqu'à arriver dans un cul de sac. Là se trouvent des planches et une roue dans l'angle d'un mur. Derrière ces objets en bois est caché un crâne de cristal, il suffit de s'approcher pour le récupérer.

Lorsque vous plongez dans l'eau et que vous ressortez vers un petit champ de hautes herbes, vous livrez d'abord un combat à cet endroit. Une fois les ennemis éliminés, examinez le petit temple en bois sur la droite pour y trouver un crâne de cristal posé dessus.

Il est facile de manquer le trentième et dernière crâne de cristal du jeu puisqu'il se trouve dans une zone annexe au chemin principal par laquelle il n'est pas obligé de passer. A un moment, vous allez devoir traverser un gouffre accroché à une corde tendue horizontalement. A cet endroit, ne passez pas tout de suite de l'autre côté mais sautez en contrebas. Là, vous trouvez ennemis, objets et... Le fameux ultime crâne de cristal ! Il se trouve tout au fond de l'allée à même le sol, dans un petit renforcement dont les murs sont recouverts de planches.

Premier boss du chapitre 14 : Oiseaux Ninja Duo

Vous affrontez à nouveau le duo des Oiseaux Ninja, que vous avez déjà éliminé avec Momiji durant le chapitre 5. C'est exactement le même combat ! La plupart du temps, les deux Oiseaux se tiennent loin l'un de l'autre, et seul celui qui est le plus proche de vous vous attaque. Concentrez-vous donc sur un seul combat à la fois en restant tout en mouvement des fois que l'autre décide de vous balancer des kunai incendiaires. Evitez aussi au maximum de ne pas approcher l'autre Oiseau afin qu'il ne se mette pas lui aussi à vous attaquer à son tour. N'hésitez pas à utiliser des magies, qui touchent à ce moment-là les deux boss. Une fois le premier Oiseau Ninja éliminé, le second n'est plus qu'une partie de plaisir, d'autant plus qu'ici, l'un des deux prend la fuite et disparaît lorsqu'il ne lui reste plus qu'un tiers de sa jauge de vie.

Deuxième boss du chapitre 14 : Oiseau Ninja Solo

Cette fois, il ne reste plus qu'un seul Oiseau Ninja. Le combat est donc plus simple que lorsqu'ils étaient deux. La plupart du temps, il réalise des enchaînements avec son grand marteau. Souvent, il saute en l'air puis retombe au-dessus de vous. Il peut aussi, si vous êtes loin de lui, vous envoyer des kunai incendiaires qui explosent à votre contact. Il peut également tourner sur lui-même pour donner un violent coup de marteau. Par ailleurs, s'il écarte les bras, c'est qu'il va foncer sur vous pour vous faire un semblant de Lâcher d'Izuna. Enfin, il peut réaliser une magie en forme de tornade qui ressemble à celles des Lames Tranchantes de Ryu. Quoiqu'il en soit, chacune de ces attaques s'évitent simplement grâce à une simple esquive à placer au bon moment. Attaquez après chaque offensive de l'ennemi, vous avez le temps de placer plusieurs coups puisque vous le faites tituber. Aucun coup de grâce cinématique pour l'Oiseau Ninja.

Troisième boss du chapitre 14 : Genshin (troisième duel)

Voici le troisième duel contre votre ennemi juré, Genshin, le chef du clan ninja de l'araignée noire. Il s'agit du même combat que lors du chapitre 2 et du chapitre 9. Genshin attaque par enchaînements de coups durant lesquels il se déplace (un peu comme l'Araignée Ninja).

Il peut aussi charger une attaque (sans effets spéciaux contrairement à Ryu) puis foncer tout droit pour asséner un coup puissant. Apprenez donc bien le temps durant lequel il charge pour pouvoir l'éviter aisément grâce à une esquive. Enfin, quand sa jauge de vie n'est remplie plus qu'à moitié et au quart, il lance la magie du Vide Transperçant. Pareil, une simple esquive suffit à l'éviter, apprenez donc bien le temps qu'il met pour lancer la boule. Attaquez-le à la fin de chacun de ses enchaînements sans donner trop de coups pour ne jamais avoir la garde levée trop longtemps. Aucun coup de grâce cinématique contre Genshin.

Chapitre 15 - Destruction massive

Dans les entrailles du Mont Fuji vit un monde impur et diabolique depuis lequel Dagra Dai l'archiprêtre infernal effectue des rituels et des incantations visant à ressusciter l'archidiabole. Chacun de ses battements de cœur est un augure à l'extinction de l'humanité. Ryu pénètre dans les Enfers, seul qu'aucun homme n'a jamais foulé de son vivant. Il ne se rend pas encore compte de ce qui l'attend dans le monde des morts.

Aucune arme n'est à récupérer dans le chapitre 15.

Aucun crâne de cristal n'est à récupérer dans le chapitre 15.

Premier boss du chapitre 15 : Démon ailé

Vous affrontez une nouvelle fois le Démon ailé que vous avez envoyé dans les enfers avec Rachel dans le chapitre 8. Il s'agit du même combat, à ceci près que l'arène est bien plus large ici ce qui rend la chose plus aisée. L'ennemi vole constamment et se tient très loin de vous. Il a plusieurs moyens d'attaque : il peut vous envoyer des boules d'énergie à éviter en esquiver puis en sautant au loin. Il peut aussi vous foncer dessus en plein vol, ou bien tomber au sol pour effectuer la même action. Mais la plupart du temps, il préfère faire une toupie et foncer sur vous telle une flèche. S'il vous touche, vous encaissez de lourds dégâts, mais si vous l'évitez, il s'écrase au sol et vous pouvez alors le frapper pendant qu'il est sonné. Attention, il peut vous empoigner dès qu'il sort de sa confusion, pour réaliser une attaque très douloureuse. Enfin, il peut feinter dans sa toupie : juste avant de foncer sur vous, il peut réaliser une feinte qui vous déstabilisera et vous rendra plus vulnérable à sa piquée. Pas de coup de grâce cinématique pour le Démon ailé.

Deuxième boss du chapitre 15 : Zedonius

Voici un second duel singulier contre Zedonius, le Seigneur des flammes, l'un des quatre démons majeurs. Il s'agit du même combat qu'à la fin du chapitre 11, sauf qu'ici, il y a de la lave sur le champ de bataille ; évitez donc au maximum de mettre les pieds dedans pour ne pas perdre bêtement de la santé. L'ennemi a beaucoup d'attaques différentes : dans les airs, il peut envoyer une succession de boules de feu. Il peut aussi faire apparaître de la lumière au sol, signe qu'une explosion va avoir lieu ici. Au sol, il vous attaque avec ses bras et ses jambes, et peut vous empoigner pour vous faire un terrible enchaînement. Il peut aussi retomber violemment sur le sol, ce qui inflige des dégâts. Enfin, quand sa jauge de vie est déjà bien diminuée, il peut lancer un immense rayon laser devant lui. Impressionnant, mais c'est en même temps la meilleure attaque pour que vous puissiez le blesser tranquillement, dans son dos. Quoiqu'il en soit, restez en sol et évitez chacune de ses offensives, qu'elles soient physiques ou enflammées. Attaquez avec l'Épée du Dragon très brièvement après chaque enchaînement, car il reprend la cadence très rapidement. Profitez donc de son laser pour lui infliger un maximum de dégâts par l'arrière, en faisant bien attention de ne pas toucher malencontreusement le laser... Pas de coup de grâce cinématique pour Zedonius.

Troisième boss du chapitre : Volf

Vous voilà de nouveau face à Volf, Seigneur des tempêtes et l'un des quatre démons majeurs. Cet ennemi se déplace assez lentement et, même s'il a effectivement une force et une portée de frappe assez énorme grâce à sa faux éclipse, ce sont des coups qui, souvent enchaînés, sont faciles à éviter grâce à la technique du vent inverse. Volf peut aussi foncer sur vous si vous vous éloignez trop, ce qui n'est donc pas conseillé. Quoiqu'il en soit, restez donc le plus proche possible de lui pour passer à l'attaque (l'Épée du Dragon fait très bien l'affaire) entre chacune de ses offensives. Vous pouvez également utiliser des magies (Inferno ou Vide transperçant) si vous pensez pouvoir le toucher dans un moment où il est vulnérable. Quoiqu'il en soit, Volf est de loin le moins redoutable des quatre démons majeurs. Pas de coup de grâce cinématique avec lui.

Chapitre 16 - Abîmes infernaux

On dit que ceux qui traversent les abîmes gelés des Enfers sont maudits et ne peuvent revoir la lumière de la vie. Sur les traces de l'archidiable, Ryu rencontre une angélique prisonnière... Serait-elle une illusion créée par les démons ? Sonia a suivi Ryu jusqu'ici mais les griffes du démon sont à sa recherche. Pour retourner dans le monde des vivants, Ryu doit briser la barrière qui le sépare de la réalité.

Aucune arme n'est à récupérer dans le chapitre 16.

Aucun crâne de cristal n'est à récupérer dans le chapitre 16.

Premier boss du chapitre 16 : Oiseaux Ninja Duo

Dans le long couloir, vous affrontez une nouvelle fois le duo d'Oiseaux Ninja. Il s'agit du même combat que dans le chapitre 5 avec Momiji et dans le chapitre 14. La plupart du temps, les deux Oiseaux se tiennent loin l'un de l'autre, et seul celui qui est le plus proche de vous vous attaque. Concentrez-vous donc sur un seul combat à la fois en restant tout en mouvement des fois que l'autre décide de vous balancer des kunai incendiaires. Evitez aussi au maximum de ne pas approcher l'autre Oiseau afin qu'il ne se mette pas lui aussi à vous attaquer à son tour. Cette fois-ci, il est plus facile de se tenir à distance de l'un des deux Oiseaux, puisque la configuration du couloir (tout en longueur) impose forcément que l'un d'entre eux se tienne loin de vous. Si jamais les deux ennemis sont au même endroit, essayez de reculer progressivement pour en attirer un seul vers vous sans que l'autre ne se déplace. N'hésitez pas à utiliser des magies, qui touchent à ce moment-là les deux boss. Une fois le premier Oiseau Ninja éliminé, le second n'est plus qu'une partie de plaisir.

Second boss du chapitre 16 : Alexei

Voici un nouveau duel contre Alexei, le Seigneur de la foudre, l'un des quatre démons majeurs. Le combat est le même que lorsque vous l'avez affronté à la fin du chapitre 4. Il se déplace très rapidement et n'est pas évident à frapper. Ses attaques sont toutes basées sur la vitesse : il peut donner des coups de poings simples et électrifiés, foncer dessus en restant au sol ou empoigner Ryu puis attirer la foudre sur lui. Il peut aussi s'élever dans les airs et, dans ce cas, il a une attaque piquée (comme celle au sol, mais en vol). En l'air, il peut aussi balancer plusieurs boules d'électricité sur Ryu. Enfin, il peut se mettre à tourner sur lui-même comme une toupie pour foncer sur Ryu, ce qui est particulièrement puissant. Quoiqu'il en soit, il faut impérativement apprendre à éviter toutes ces attaques, et à attaquer avec l'Epée du Dragon durant le petit laps de temps qui suit chacune de ses offensives. Aucun coup de grâce cinématique contre Alexei.

Chapitre 17 - Sang empoisonné

Pour sauver Sonia, Ryu traverse une mer de sang infestée par les âmes vengeresses des Enfers. Il fait désormais face à la reine des démons majeurs qui l'invite à un ultime combat à mort. Les incantations démoniaques de Dagra Dai sont à présent achevées ; l'archidiable est sur le point d'être ressuscité. Le ninja-dragon marche sur la lame séparant la vie de la mort.

L'arme lame de l'archidiable est à récupérer dans le chapitre 17.

La lame de l'archidiable est en réalité le quatrième niveau d'évolution de l'arme griffe du dragon et croc du tigre. Au terme de son affrontement final contre Genshin vaincu, Ryu se voit offrir la lame maudite de ce dernier qui, couplée avec l'Epée du Dragon, deviennent l'arme la plus puissante du jeu. Tous les mouvements correspondent donc à ceux de la griffe du dragon et croc du tigre, mais en bien plus puissant et avec des nouvelles techniques. L'arme est obtenue automatiquement durant la cinématique qui suit le combat contre Genshin et est automatiquement équipée au début de l'affrontement suivant, contre Elizébeth.

Aucun crâne de cristal n'est à récupérer dans le chapitre 17.

Premier boss du chapitre 17 : Genshin (ultime duel)

Voici le quatrième et ultime duel contre votre ennemi juré, Genshin, le chef du clan ninja de l'araignée noire. Cette fois, il est réincarné en démon et est plus puissant que jamais ! Il s'agit à peu près du même combat que lors des chapitres 2, 9 et 14, avec quelques nouveautés en plus. Genshin attaque par enchaînements de coups durant lesquels il se déplace

(un peu comme l'Araignée Ninja). Il peut aussi charger une attaque (sans effets spéciaux contrairement à Ryu) puis foncer tout droit pour asséner un coup puissant. Apprenez donc bien le temps durant lequel il charge pour pouvoir l'éviter aisément grâce à une esquive. Dans sa forme de démon, il ne lance pas la magie qu'il lançait jusqu'alors certains paliers de sa jauge de vie atteints. Il est également plus rapide et saute beaucoup plus de partout, en gagnant notamment une attaque aérienne durant laquelle il envoie des kunai de feu au sol. A éviter absolument ! Toutes ses attaques sont également enflammées, mais elles restent identiques dans la manière dont il faut les éviter. Attaquez-le à la fin de chacun de ses enchaînements sans donner trop de coups pour ne jamais avoir la garde levée trop longtemps. Aucun coup de grâce cinématique contre Genshin.

Deuxième boss du chapitre 17 : Elizébet

Vous affrontez une nouvelle fois Elizébet, Seigneur du sang, reine des quatre démons majeurs. Le combat est le même que dans le chapitre 13 : elle est toujours aussi redoutable et toujours aussi difficile à toucher. Elle est très rapide et peut aussi bien voler dans les airs que se poser au sol. Dans les airs, elle attaque en faisant des piquées vers vous, en créant des pièges de sang au sol (que l'on prévoit grâce à la lumière qui apparaît), ou en lançant plein de petits filets de sang sur vous à partir d'une boule à dessus de sa tête, attaque qui a pour effet de lui régénérer de la vie. Au sol, elle vous attaque avec ses grandes griffes ainsi qu'avec sa queue métallique avec laquelle elle peut vous attraper pour vous infliger un maximum de dégâts. Soyez donc bien vigilant et évitez au maximum ses attaques très puissantes. Essayer de la frapper (Epée du Dragon) quand elle est au sol entre ses attaques. En général, vos coups la font tituber et vous pouvez ainsi placer un petit enchaînement. Quand elle est en l'air, vous pouvez également l'atteindre grâce à la technique de l'hirondelle en vol, le mieux étant de tenter sa chance après qu'elle ait attaqué pour ne pas subir de dégât. Pas de coup de grâce cinématique pour Elizébet.

Troisième boss du chapitre 17 : Dagra Dai

Le Dagra Dai est l'archiprêtre démoniaque qui oeuvre depuis le début du jeu pour la résurrection de l'archidiabla. Il se transforme en sorte de monstre tentaculaire que vous devez affronter. Au début du combat, de nombreux dragons roses se trouvent dans l'arène. Utilisez l'art des Lames volantes pour tous les démembrer et pouvoir les achever rapidement afin de ne pas être gêné. Ces dragons reviennent à deux reprises dans le combat : quand la jauge de vie du Dagra Dai est à moitié, et quand il ne lui reste plus qu'un quart. Gardez donc précieusement vos magies pour ces moments précis ! Pour le reste, le Dagra Dai a plusieurs attaques : il peut rester en l'air un moment en train de flotter avec ses tentacules ; c'est le meilleur moment pour l'attaquer en l'air (Lame de l'archidiabla bien sûr). Quand il retourne au sol en marchant, il vous attaque avec ses grandes lames.

C'est un enchaînement classique d'attaques qui est assez facile à éviter. Attention toutefois, quand il fait un grand coup d'estoc, c'est qu'il va vous attraper pour réaliser un enchaînement destructeur. Il peut aussi monter dans les airs et faire naître des rayons de ténèbres du sol. Il finit cette vague de rayons par un rayon descendant qui part de lui et qui vous vise en restant fixe une fois sorti : l'occasion idéale pour le frapper dans le dos en sautant à ce moment-là. Pour le reste, il peut cracher des éclairs qui vous suivent après chaque enchaînement de coups au sol. Dans ce cas-là, fuyez, fuyez, fuyez, et tentez de lui asséner de petits coups au passage... Il ne va pas vous lâcher avec cela ! Pour le frapper, c'est comme d'habitude, attaquez entre ses enchaînements et quand il n'attaque plus, petit coup par petit coup. Courage !

Quatrième boss du chapitre 17 : Renaissance diabolique

La première forme de la résurrection de l'archidiabla est un boss très facile à battre, mais assez long. Vous alternez deux phases durant le combat : pendant la première, vous grimpez en faisant le tour de l'intérieur du cratère du Mont Fuji, en utilisant les rebonds entre les murs et en courant. De nombreux coffres sont disponibles sur le chemin, n'hésitez pas à aller au bout d'une allée pour bien tout examiner. L'autre phase est une confrontation face à la renaissance de l'archidiabla, qui a lieu trois fois et est entrecoupée par les phases citées ci-dessus quand la jauge de vie du monstre est vidée d'un tiers puis de deux tiers (attention à ces moments-là au gros coup de queue qu'il donne pour débloquent le passage !). Dans cette phase, c'est simple : évitez toutes les attaques et attaquez à l'arc en visant sa tête ainsi que la sphère dans sa poitrine quand elle brille. A chaque flèche décochée dans la tête, il vomit du sang qui est à éviter. Evitez aussi les rayons lasers qu'il crache de temps en temps. Si vous restez en mouvement, aucun souci. Enfin, il envoie par moment des espèces de petits fantômes sur vous. Cassez-les avec votre arme ou fuyez simplement pour les laisser s'écraser au sol, c'est au choix. Le combat est long car chaque flèche ne lui inflige que très peu de dégâts, mais pas spécialement compliqué. Une fois le monstre vaincu, il est temps de passer aux choses sérieuses...

Boss final de Ninja Gaiden Sigma 2 Plus : Archidiabla

L'Archidiabla. L'être maléfique ultime, enfin ressuscité, rien que pour vous. Le boss final de Ninja Gaiden Sigma 2 Plus, un combat épique. Epique, mais qui peut être sacrément ridicule car il peut être très court et peut se dérouler sans que l'ennemi n'utilise la moitié de sa palette d'attaque qui est assez impressionnante. Quand l'archidiabla est accroché à la falaise, attaquez ses bras pour lui infliger des dégâts, ou sa tête-buste au centre. Le mieux est tout de même de rester

sur les côtés pour éviter ses coups ainsi que les moments où il tente de vous empoigner, ce qui inflige de très gros dégâts. Il peut aussi cracher un gros rayon de lave devant lui, ce qui vous laisse l'occasion en restant bien sur les côtés de frapper au maximum ses bras. L'archidiabale peut également se mettre debout sur la zone de combat et marcher. A ce moment-là, attention à ne pas se faire écraser, et frappez ses jambes immenses en évitant de vous faire marcher dessus ainsi que ses coups de griffes. Cette position de l'ennemi n'est pas très dangereuse. Enfin, il peut se mettre à voler au loin. Dans ce cas-là, il peut vous envoyer des boules de feu ou bien faire brûler tout une zone de la plateforme sur laquelle vous vous tenez, ce qui est prévisible grâce à la présence d'éclairs rouges et donc facilement évitable. Quand il est au loin, décochez un maximum de flèches sur lui en profitant de cette position où il est finalement assez inoffensif. Il peut bien sûr à tout moment revenir s'accrocher à la falaise. Une fois sa jauge de vie presque vidée, il s'écroule contre la falaise et il suffit de lui donner un coup dans la tête pour lui asséner un sublime coup de grâce cinématique (notez qu'il est aussi possible de l'achever tout simplement au loin avec des flèches s'il est en l'air à ce moment-là).

Félicitations, vous avez sauvé la Terre du joug de l'archidiabale et avez terminé l'histoire de Ninja Gaiden Sigma 2 Plus ! Et si vous essayiez en difficulté maître ninja ?... Il paraît qu'il s'agit alors d'un des jeux vidéo les plus difficiles de tous les temps !

Ninja Gaiden Sigma Plus

© Tecmo / Team Ninja 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

MODES DE DIFFICULTÉ

Ninja Dog

Mourir 3 fois en Normal.

Très difficile

Terminer le jeu en Difficile.

Maître ninja

Terminer le jeu en Très difficile.

COSTUMES

Biker (Rachel)

Terminer le jeu en Difficile.

Doppelganger (Ryu)

Terminer le jeu en Difficile.

Formal Attire (Rachel)

Terminer le jeu en Normal.


Legendary Ninja (Ryu)

Terminer le jeu en Normal.

The Grip of Murder (Ryu)

Terminer le jeu en Très difficile.

DÉBLOQUER 5 MISSIONS BONUS

Le code s'effectue à l'écran du mode Mission : Haut, Bas, Gauche, Bas, Droite, Haut,  .

+ D'INFOS

FORUM

TROUVER LES SKATES DORÉS

A la fin des niveaux suivants il est possible de skater "après" la fin du niveau en sautant par dessus la foule grâce à un panneau ou un véhicule à grinder. En allant assez loin, on peut trouver un skate en or. Il y a en tout 5 skates dorés à récupérer, ce qui débloquent un trophée.

1-5 - Amateur

2-5 - Amateur

3-5 - Pro

4-4 - Pro

5-4 - Amateur

One Piece : Pirate Warriors 2

© Tecmo Koei / OMEGA Force

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

⬇ PASSER AU NIVEAU 100

Par défaut, la limite de niveaux pour les personnages est fixée à 50. Mais si vous terminez un stage en Très Difficile vous pourrez acheter un objet qui fait passer la limite au lvl 100.

⬇ OBTENIR LE RANG S

Pour avoir le rang S lors de vos batailles, il faut jouer en difficulté normal ou plus, puis ensuite à chaque bataille il faut remplir un certain nombre de conditions précises (temps à ne pas dépasser, dégâts maximum à ne pas dépasser, nombre d'ennemis à éliminer). Voici le détail :

Mode Histoire

Prologue-1

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 2000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 15 minutes ou moins

Prologue-2

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 2000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 15 minutes ou moins

Acte 1-1

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 2000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 18 minutes ou moins

Acte 1-2

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 2000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 15 minutes ou moins

Acte 1-3

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 2000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 22 minutes ou moins

Acte 1-4

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1500 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 20 minutes ou moins

Acte 2-1

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1500 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 30 minutes ou moins

Acte 2-2

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1500 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 18 minutes ou moins

Acte 2-3

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1500 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 15 minutes ou moins

Acte 2-4

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1500 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 18 minutes ou moins

Acte 3-1

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 15 minutes ou moins

Acte 3-2

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 25 minutes ou moins

Acte 3-3

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 18 minutes ou moins

Acte 3-4

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 20 minutes ou moins

Acte 3-5

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 20 minutes ou moins

Acte 3-6

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 20 minutes ou moins

Acte 4-1

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 30 minutes ou moins

Acte 4-2

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 2000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 30 minutes ou moins

Acte 4-3

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 2000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 30 minutes ou moins

Final-1

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 5000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 30 minutes ou moins

Final-2

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 5000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 30 minutes ou moins

Episodes annexes :

Les conditions sont les mêmes pour tous les personnages

Nombre d'ennemis à tuer: 1200 KO ou plus
Dégâts maximum à encaisser: 1000 ou moins
Temps pour terminer la bataille: 12 minutes ou moins

PIÈCES SECRÈTES

Il y a 3 pièces par bataille à débloquent, deux à trouver dans des coffres bleus et la dernière avec le Rang S. Toutes les gagner sur chaque bataille vous permettra de remporter un trophée (il y a le cas exceptionnel des Episodes avec les tête des personnages ou il n'y a que le rang S à obtenir), voici le détail :

Prologue-1

Pièces 1 : La stratégie de Nami doit être réussie

Pièces 2 : Aucun allié ne doit battre en retraite, vaincre Smoker et avoir fait 1000 KO

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Prologue-2

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Battre tous les officiers ennemis sans que Smoker ne fuit la Bataille

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 1-1

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Lorsque Aokiji apparaît, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 1-2

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 1-3

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Lorsque Moria apparaît, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 1-4

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 2-1

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Vaincre Akainu, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 2-2

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Vaincre Crocodile et Arlong, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 2-3

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Lorsque Magellan apparaît pour la dernière fois, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 2-4

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 3-1

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Faire fuir Ener, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 3-2

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Faire fuir Zoro, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 3-3

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 3-4

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 3-5

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 3-6

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Vaincre Barbe Noire, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 4-1

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 4-2

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Faire fuir Moria, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Acte 4-3

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Final-1

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Faire fuir Ener, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

Final-2

Pièces 1 : Avoir fait 1000 KO

Pièces 2 : Ouvrez la base principale ennemie, aucun de vos alliés ne doit avoir été vaincu

Pièces 3 : Obtenir le Rang S

DÉBLOQUER TOUTES LES CINÉMATIQUES

Pour Obtenir le trophée sur les cinématiques, il faut soit toutes les avoir vues, soit les avoir toutes achetées, voici les méthodes pour déverrouiller dans le magasin toutes les cinématiques :

1 : Débloquée dès le début du jeu

Prologue1

2 : Lancer la bataille

3 : Accéder à L'arche Maxim

4 : Vaincre Ener

Prologue 2

5 : Rencontrer Smoker

6 : Vaincre Smoker et accéder au laboratoire

Acte 1-1

7 : Luffy et Franfy doivent se rencontrer

8 : Lorsque Aokiji apparaît

Acte 1-2

9 : Luffy et Garp doivent se rencontrer

10 : Lorsque Kizaru apparaît

Acte 1-3

11 : Lorsque Moria apparaît

12 : Vaincre Moria

Acte 1-4

13 : Faire 1000 Ko avec Chopper

14 : Rencontrer Barbe Blanche

15 : Ace et Smoker doivent se rencontrer

Acte 2-1

16 : Lorsque Aokiji apparaît

17 : Lorsque Kizaru apparaît

Acte 2-2

18 : Lorsque Crocodile apparaît

Acte 2-3

19 : Lorsque Magellan apparaît

20 : Les ennemis doivent envahir votre base principale et il faut entrer à l'intérieur

Acte 2-4

21 : Rencontrer Barbe Noire

22 : Marco et Garp doivent se rencontrer

23 : Lorsque Akainu apparaît

24 : Vaincre Akainu

25 : Terminer la bataille

Acte 3-1

26 : Lorsque Ener apparaît

27 : Lorsque Kuma apparaît

Acte 3-2

28 : Lorsque Mihawk apparaît

29 : Rencontrer Mihawk avec Brook lorsque Mihawk est dans le camp Jaune

30 : Rencontrer Zoro lors de sa dernière apparition avec Luffy

Acte 3-3

31 : Les ennemis doivent envahir votre base principale et il faut entrer dedans

Acte 3-4

32 : Vaincre Usopp avec Perona

Acte 3-5

33 : Rencontrer Baggy

34 : Les ennemis doivent envahir votre base principale et il faut entrer dedans

Acte 3-6

35 : Lorsque Zoro apparaît

36 : Lorsque Sanji apparaît

37 : Lorsque Robin et Sanji se rencontrent

Acte 4-1

38 : Vaincre Sentomaru

39 : Approcher un PX qui est en train de se battre avec Zoro puis Sanji ou l'inverse

Acte 4-2

40 : Lorsque Ace cherche le point de fuite

41 : Vaincre Barbe Blanche

42 : Lorsque Moria apparaît après avoir vaincu Barbe Blanche

43 : Battre Moria

Acte 4-3

- 44 : Rencontrer Barbe Noire
- 45 : Battre Barbe Noire
- 46 : Terminer la Bataille

Acte 4-2 (lorsqu'il y a le marqueur)

- 47 : Convaincre Barbe Blanche de reprendre le dessus
- 48 : Rencontrer Barbe Noire après avoir convaincu Barbe Blanche
- 49 : Vaincre Barbe Noire après avoir convaincu Barbe Blanche

Final 1

- 50 : Lorsque Law et Kizaru se rencontrent
- 51 : Lorsque Ener apparaît

Final 2

- 52 : Lorsque Akainu et Moria réapparaissent
- 53 : Lorsque les portes du camp principal s'ouvrent
- 54 : Vaincre Barbe Noire
- 55 : Terminer la bataille

DÉBLOQUER LA VRAIE FIN

Pour débloquent cette true ending, il faut procéder suivant 3 étapes :

Étape 1

Finir le jeu.

Étape 2

Débloquer la mission partenaire de barbe blanche. Pour la débloquent vous devrez finir les missions partenaires de : Luffy, Marco, Kuzan, Hancock, Ace, Kuma, Mihawk, Crocodile, Baggy, Garp, Hannyabal, Magellan, Jozu, Vista. Terminer ensuite la mission partenaire de barbe blanche.

Étape 3

Recommencer l'episode 4.2.

A un moment, Barbe Blanche sera possédé par un dial, ne le tuez pas, mais amenez Marco, Ace et Luffy près de Barbe Blanche. il ne reste plus qu'à terminer le niveau pour débloquent la vraie fin.

Persona 4 : The Golden

© Atlus 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ MODE NEW GAME +

Terminer le jeu une fois.

+ ARMES SECRÈTES

Arme secrète du personnage principal

Retourner dans le donjon Void une fois terminé et battre le boss optionnel.

Arme secrète de Kanji

Retourner dans le donjon des bains une fois terminé et battre le boss optionnel.

Arme secrète de Kuma

Retourner dans le donjon de l'opéra une fois terminé et battre le boss optionnel.

Arme secrète de Naoto

Retourner dans le donjon du laboratoire secret une fois terminé et battre le boss optionnel.

Arme secrète de Yousuke

Elle se trouve dans l'ancre du boss dans Mystery Shopping Street.

Arme secrète de Yukiko

Retourner dans le donjon du château de Yukiko une fois terminé et battre le boss optionnel.

Obtenir les armes ultimes des personnages

En commençant une deuxième partie, la Mort apparaîtra de temps à autres dans les coffres des donjons. Si vous la battez, elle laissera tomber les armes ultimes des personnages.

IZANAGI-NO-OKAMI

Terminez le jeu avec la vraie fin et recommencez une partie en New Game + pour avoir la possibilité d'obtenir la fusion Izanagi-no-Okami.

ARMES ULTIMES

Durant votre deuxième partie, lorsque vous ouvrez certains coffres, choisissez de combattre Death pour obtenir toutes les armes ultimes des personnages.

CAPACITÉS SECRÈTES

God Judgement (lumière)

Fusionnez une Persona durant la prévision "Skill Change" pour avoir une chance de débloquent aléatoirement cette capacité. Elle divise par deux les points de vie des ennemis.

Hell Judgement (ténèbres)

Fusionnez une Persona durant la prévision "Skill Change" pour avoir une chance de débloquent aléatoirement cette capacité. Elle divise par deux les points de vie des ennemis.

MINI-JEU AVEC TEDDIE

Lorsque l'horloge de la Vita indique soit 12:00 (minuit), soit 1:00, allez dans la section TV Listings. Sélectionnez le canal clignotant pour accéder à un mini-jeu avec Teddie.

FINS DU JEU

Bad Endings

Très mauvaise fin : Le 3 Décembre, poussez Namatame dans la télévision

Mauvaise fin : Le 3 Décembre, ne poussez pas Namatame dans la télévision d'une façon autre que celle écrite ci-dessous.

Good Ending

Le 3 Décembre, donnez cette séquence de réponses :

- Wait a second here...
- We're missing something.
- Namatame's true feelings.

- Something's been bothering me.
- We're missing something...
- Calm the hell down!

Le 5 Décembre, une liste suspects vous sera présentée, choisissez "Tohru Adachi"

True Ending

Le dernier jour, après avoir dit au revoir à ceux qui ont un lien social au maximum, refusez de rentrer chez vous et allez à Junes sur la terrasse.

📌 LISTE DES SOCIAL LINKS

0 - Fool (Investigation Team)

Date : 17 Avril

Commence automatiquement le 17 Avril et progresse avec l'histoire.

0 - Jester (Tohru Adachi)

Date : à partir du 13 Mai

Peut être trouvé à Junes ou dans le quartier commerçant.

I - Magician (Yosuke Hanamura)

Date : à partir du 16 Avril

Peut être trouvé dans votre salle de classe ou à Junes.

II - Priestress (Yukiko Amagi)

Date : à partir du 17 Mai

Peut être trouvée au rez-de-chaussée du lycée ou dans le quartier commerçant.

III - Empress (Margaret)

Date : à partir du 25 Mai

Se trouve dans la Velvet Room

IV - Emperor (Kanji Tatsumi)

Date : à partir du 11 Juin

Parlez à la fille devant les escaliers du premier étage du lycée pour qu'il soit possible de démarrer le lien. Se trouve soit au rez-de-chaussée du lycée dans le bâtiment pratique, soit dans le quartier commerçant.

V - Hieroplant (Ryotaro Dojima)

Date : à partir du 6 Mai

Se trouve dans le salon de la maison.

VI - Lovers (Rise Kujikawa)

Date : à partir du 23 Juillet

Peut se trouver au rez-de-chaussée du lycée ou dans le quartier commerçant.

VII - Chariot (Chie Satonaka)

Date : à partir du 18 Avril

Peut se trouver sur le toit du lycée ou dans le quartier commerçant.

VIII - Justice (Nanako Dojima)

Date : à partir du 3 Mai

Se trouve dans le salon de la maison

IX - Hermit (Fox)

Date : à partir du 5 Mai

Se trouve au Tatsuhime Shrine

X - Fortune (Naoto Shirogane)

Date : à partir du 23 Octobre

Parlez à l'homme en noir au quartier commerçant ensuite, parlez à Naoto pour commencer le lien. Se trouve soit au rez-de-chaussée du lycée, soit au quartier commerçant.

XI - Strength (Fellow Athletes)

Date : à partir du 19 Avril

Rejoignez l'équipe de basket (pour l'histoire de Kou Ichijo) ou l'équipe de football (pour l'histoire de Daisuke Nagase) pour commencer le lien. Se trouvent au premier étage du lycée.

XII - Hanged Man (Naoki Konishi)

Date : à partir du 20 Juin

Parlez avec lui 3 fois après le 8 Juin avec au moins le rang 3 en Understanding. Se trouve au rez-de-chaussée du lycée puis au quartier commerçant.

XIII - Death (Hisano Kuroda)

Date : à partir du rang 4 du lien "Devil"

Se trouve sur les rives du Samegawa Flood Plain les Dimanches et les Vacances.

XIV - Temperance (Eri Minami)

Date : à partir du 23 Avril

Travaillez au daycare, accessible à l'arrêt de bus. Acceptez le travail sur le panneau d'informations dans le quartier commerçant.

XV - Devil (Sayoko Uehara)

Date : à partir du 25 Mai

Travaillez à l'hôpital, accessible à l'arrêt de bus. Acceptez le travail sur le panneau d'informations dans le quartier commerçant.

XVI - Tower (Shu Nakajima)

Date : à partir du 25 Mai

Travaillez comme professeur particulier, accessible à l'arrêt de bus. Acceptez le travail sur le panneau d'informations dans le quartier commerçant.

XVII - Star (Teddie)

Date : 24 Juin

Commence automatiquement le 24 Juin et progresse avec l'histoire.

XVIII - Moon (Ai Ebihara)

Date : à partir du rang 4 du lien "Strength"

Commencez le lien en lui parlant près des casiers avec beaucoup de courage. Elle vous demandera de sécher les cours ou de l'accompagner après les cours. Se trouve près des casiers.

XIX - Sun (Yumi Ozawa ou Ayane Matsunaga)

Date : à partir du 25 Avril

Rejoignez le club de théâtre (pour l'histoire de Yumi Ozawa) ou le club de musique (pour l'histoire d'Ayane Matsunaga).

Se trouve devant les escaliers du premier étage du lycée.

XX - Judgement (The seekers of truth)

Date : 3 Décembre

Commencez la good ending. Progresse avec l'histoire.

XX - Aeon (Marie)

Date : à partir du 18 Avril

Sortez-la de la Velvet Room pour commencer. Se trouvera devant la porte de la Velvet Room dans le quartier commerçant.

Plantes contre Zombies

© Sony Online Entertainment / PopCap Games 2012

+ D'INFOS

FORUM

CHEAT CODES

Dans l'écran d'accueil, tapez sur le petit point d'interrogation pour pouvoir rentrer un code : son activation (ou désactivation) sera confirmée par le corbeau. Attention : certains nécessitent que votre arbre de la sagesse ait atteint une certaine hauteur pour fonctionner.

{l f daisies : les zombies laissent des pâquerettes derrière eux à leur mort

f dance : les zombies avancent vers la maison en dansant

f future : les zombies classiques portent des lunettes futuristes

f mustache : les zombies ont des moustaches

f pinata : les zombies lâchent des bonbons à leur mort

f sukhbir : les zombies changent de sons

f trickedout : les tondeuses se transforment en super-tondeuses

FAIRE POUSSER L'ARBRE DE LA SAGESSE GRATUITEMENT

A la fin de votre aventure, Dave le dingo vous montrera l'arbre de la sagesse : pour le faire grandir vous devez en théorie acheter de l'engrais au magasin. Cependant, Dave vous offre les 5 premiers sachets et c'est à ce moment qu'avec une simple manipulation vous pourrez en avoir à l'infini : commencez par utiliser les 6 sachets (car une fois à zéro il y en a encore un) et revenez à votre jardin zen. Dave vous en offrira alors 5 de plus, recommencez alors l'opération jusqu'à obtenir toutes les informations nécessaires et le trophée "Elégantes ramifications" (quand l'arbre fait 100 mètres).

OBTENIR LES TROPHÉES FACILEMENT GRÂCE AUX MINI-JEUX

Certains trophées qui peuvent sembler assez ardues à tenter durant l'aventure sont en réalité beaucoup plus simple grâce aux "mini-jeux" car ils peuvent se rejouer à n'importe quel moment tandis que d'autres trophées doivent se faire obligatoirement dans les mini-jeux de par leur intitulé :

A se rouler par terre

Dans "Bowling de noix", attendez qu'un gros groupe d'ennemis arrive puis envoyez votre noix en espérant que 5 rebonds s'enchaînent

Explodonateur

Dans "Petits zombies, gros ennuis", faites une ligne de noix pour occuper les zombies et attendez qu'ils soient suffisamment nombreux avant d'envoyer une bombe cerise

Pas bon, les champignons !

Dans "I, Zombot" où vous contrôlez les zombies, il suffit de finir le niveau afin de débloquent le trophée, en effet il n'y a

aucun champignon dans celui-ci

Pas bouger

Dans le mini-jeu "Tap Zombies", attendez la dernière vague pour envoyer un champi-glace qui gèlera ainsi au moins 20 zombies et vous permettra de débloquent le trophée !

Relax man !

Dans "Vive la glace", choisissez le Japalenos (piment) et attendez les bobsleighs avant des les utiliser, ils sont suffisamment nombreux pour vous permettre d'avoir le trophée

Puissance 5

Dans "Dernier rempart" vous commencez avec 5000 soleils, posez deux cata-graines l'une devant l'autre puis transformez-les en "canon à épi" (que vous aurez acheté au préalable chez Dave)

A chacun sa courge

Même principe "que Puissance 5", dans "Dernier rempart" posez des cata-melon puis des courges dans chaque bande pour débloquent le trophée

Carne sans chile

Ce trophée demande un peu de chance car dans le mini-jeu "tous en ligne" les plantes sont aléatoires, si vous avez 4 lignes de cata-melon et suffisamment de citrouilles vous devriez vous en sortir sans utiliser de japanelos

Sol Invictus & Piscine fermée

Deux trophées en un qui peuvent encore une fois se réaliser dans "Dernier rempart". Sur les deux bandes attenantes à la piscine, posez deux ails (côté zombies) puis 5 Champi-sombres (évolution du Champi-fumée qui s'achète chez Dave le dingo). Laissez les vagues défilier et remplacez les ails détruits de temps en temps tout en gardant 2000 soleils pour débloquent les deux trophées d'un coup à la fin.

PlayStation All-Stars Battle Royale

© Sony / SuperBot Entertainment 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

ACOLYTES

Atteindre le rang 8 avec chaque personnage.

COSTUMES ALTERNATIFS

Atteindre le rang 10 avec un personnage pour débloquer un nouveau costume.








Puddle

© Neko Entertainment 2012

+ D'INFOS

FORUM

NIVEAU SECRET

A la fin du générique final de Puddle, entrez le code suivant  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  pour accéder au niveau secret.

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

AUGMENTER RAPIDEMENT SON NIVEAU PURE CHESS

Ici, l'astuce est de faire et de gagner un seul match contre le grand maître (même si vous débutez).

'Der Bringer' vous aidera si besoin. Dans ce logiciel, en bas à gauche, l'ordinateur vous dira dans combien de coups le grand maître est mat. A un coup du mat, faites une sauvegarde et terminez votre partie (vous marquerez entre 3 et 26 points selon votre niveau).

Rechargez votre partie et visualisez-la jusqu'à ce que le jeu vous propose de reprendre la partie. Reprenez-la (il vous reste un coup), et là, surprise vous remarquerez les points. Refaites la manip autant de fois que nécessaire.

Rayman Legends

© Ubisoft / Ubisoft Montpellier 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ GAGNER PLUS DE LUMS SUR LES GROS ADVERSAIRES

Pour gagner plus de Lums sur les gros adversaires (minotaures par exemple), ne les tuez pas d'une seule frappe mais sautez-leur dessus à plusieurs reprises. Cela vous permet d'engranger 15 Lums au lieu de 5.

+ GAGNER DES LUMS TRÈS RAPIDEMENT

Pour obtenir énormément de Lums très rapidement afin de débloquent les derniers costumes du jeu par exemple, refaites en boucle le niveau musical « La Folie des Mariachis » qui rapporte près de 700 Lums en moins de 2 minutes.

+ SOLUTION COMPLÈTE

Mondes Legends

Ptizêtres en Détresse

Il était une fois

Allez récupérer le premier Ptizêtre sur la gauche à travers le tronc d'arbre, puis le deuxième Ptizêtre en avançant vers la droite avant d'entrer dans la zone secrète sous la bute. Après y avoir collecté quelques lignes de Lums vous obtiendrez la Reine Ptizêtre. Aux commandes de Murphy, coupez la corde de la canne à pêche sur les remparts pour sauver le troisième Ptizêtre et secourez le quatrième Ptizêtre dans le château en baissant en priorité la plate-forme rectangulaire dotée d'une poignée pour vous rendre dans la zone cachée sur la gauche.

Secourez le cinquième Ptizêtre en vous balançant à la corde à couper un peu plus loin, ne coupez pas les liens du tronc où est attaché le sixième Ptizêtre pour le secourir et lorsque vous devrez faire pivoter une plate-forme avec Murphy, inclinez-la vers le haut pour accéder à une zone cachée, résoudre le puzzle et sauver le Roi Ptizêtre. Un peu plus loin, coupez les cordes pour guider Murphy en bas à gauche afin de libérer le septième Ptizêtre, puis libérez le dernier Ptizêtre qui s'impose à vous dans une cage un peu plus loin en coupant la corde qui la retient.

Château hanté

Le premier Ptizêtre s'impose de lui même à l'entrée du niveau. Allez chercher la Reine Ptizêtre en ricochant sur les murs à partir de la seconde plate-forme après un passage en tyrolienne en retenant les endroits où sauter, puis récoltez le deuxième Ptizêtre dans la partie suivante du donjon en utilisant une attaque plongeante sur le bumper derrière la cascade. Juste un peu plus loin, ricochez sur le mur pour vous accrocher à un anneau et accéder au troisième Ptizêtre, puis sautez davantage vers la gauche pour secourir le Roi Ptizêtre.

Avant d'exécuter une attaque plongeante, ricochez aux murs pour sauver le quatrième Ptizêtre en hauteur, prospectez

sur la gauche du bassin qui suit pour récupérer le cinquième Ptizêtre, puis ricochez au bout de la tyrolienne pour mettre la main sur le sixième Ptizêtre. A l'extérieur, au bout de la série de tyroliennes entourées de ronces, exécutez une attaque plongeante sur le dernier bumper pour rebondir sur un ennemi et accéder au septième Ptizêtre, puis utilisez naturellement la liane un peu plus loin pour sauter vers le huitième Ptizêtre du niveau.

La forêt enchantée

Après avoir crapahuté sur quelques branches, ricochez sur les troncs sur la droite de la pièce dorée en hauteur pour trouver une zone secrète où récupérer la Reine Ptizêtre, secourez le premier Ptizêtre en dessous de la branche qui s'incline plus loin avant d'aller sauver le deuxième Ptizêtre des mains de l'ennemi plus à droite, puis allez jusqu'au bout du passage souterrain pour sauver le troisième Ptizêtre. Après avoir ricoché sur les pans de terre, récupérez le quatrième Ptizêtre sur la gauche, puis le cinquième Ptizêtre en le sauvant des griffes d'un ennemi sur la droite.

Sur la branche mouvante, planez en dessous en utilisant les lianes si nécessaire pour briser la cage du sixième Ptizêtre.

Encordé

Arrivé à la première butte de terre vivante, levez-la vite avec Murphy pour laisser Globox secourir le premier Ptizêtre en dessous, coupez la corde de la cage renfermant le deuxième Ptizêtre après avoir ricoché sur les parois pour que Globox puisse le libérer, puis déterrez sans faute la pousse juste après l'ogre pour dénicher la cage du troisième Ptizêtre. Ne coupez ensuite que les cordes retenant les troncs cloutés pour laisser la cage du quatrième Ptizêtre en évidence pour Globox et ne coupez que la première corde attachée au tronc qui suit pour que votre ami puisse ricocher et atteindre le cinquième Ptizêtre du niveau.

Faites de même avec le tronc suspendu au dessus de la créature pour pouvoir atteindre la zone secrète en hauteur où est enfermée la Reine Ptizêtre, sautez vers la gauche au bout de votre série de sauts et de tyroliennes pour accéder à la seconde zone secrète et récupérer le Roi Ptizêtre, sauvez le sixième Ptizêtre un peu plus loin sur la droite, puis après la baston contre l'ogre et ses acolytes, allez secourir le septième Ptizêtre en dessous sur la gauche. Enfin, le huitième Ptizêtre ne peut pas vous échapper puisqu'un ennemi tente vainement de traîner sa cage vers la fin du niveau.

Sable mouvant

Vous accéderez à la première zone secrète du niveau en ricochant sur les parois qui s'écrouleront autour de vous dans la première partie de la poursuite : vous récupérerez ainsi la Reine Ptizêtre. Pendant votre escalade, empruntez par deux fois la voie de gauche pour récupérer au passage le premier et le deuxième Ptizêtre, exécutez rapidement une attaque plongeante sur la droite pour sauver le troisième Ptizêtre, puis dans la seconde partie d'escalade, brisez le tas d'ossements sur la droite pour pouvoir ricocher vers le quatrième Ptizêtre.

Sprintez rapidement vers la droite une fois arrivé en haut pour pouvoir rattraper le cinquième Ptizêtre, lors de la montée suivante, esquivez les yeux enflammés pour sauver le sixième Ptizêtre, puis restez au maximum sur la gauche pour pouvoir secourir le septième Ptizêtre attaché à un poteau. Après avoir couru pour votre vie en évitant de vous faire écraser, entrez dans le débris suivant en sautant vers la gauche pour trouver la seconde zone secrète et le Roi Ptizêtre

Nid de dragons

Après avoir déplacé la plate-forme cloutée pour que Globox puisse descendre, ramenez-la vers lui pour qu'il s'y suspende et sauve le premier Ptizêtre, puis collez la plate-forme suivante sur la gauche pour dénicher la première zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre. Dans la zone remplie de plates-formes à déplacer pour aider Globox, dirigez-le vers le bas à gauche pour récupérer le deuxième Ptizêtre, remontez rapidement la plate-forme qui suit un peu plus loin pour guider votre ami vers la seconde zone secrète en hauteur où est enfermé le Roi Ptizêtre, puis aidez Globox à ricocher avec la plate-forme cloutée qui suit pour atteindre le troisième Ptizêtre. Après les tyroliennes, déplacez la plate-forme vers la gauche pour libérer le quatrième Ptizêtre et avancez.

Après avoir échappé au torrent de lave, à la fin de la tyrolienne, coupez la dernière corde derrière Globox après qu'il ait passé la moitié de celle-ci pour qu'il s'élance vers le cinquième Ptizêtre, faites monter de concert les deux plates-formes cloutées un peu plus loin pour faire ricocher votre ami et le faire secourir le sixième Ptizêtre en hauteur, puis au milieu du parcours de tyrolienne qui suit, veillez à ne pas couper la corde retenant la cage du septième Ptizêtre pour pouvoir le récupérer. Vous avez ensuite l'occasion de sauver le dernier Ptizêtre durant la phase de shoot au dragon qui conclue le

niveau.

Le cracheur de feu

Sauvez le premier Ptizêtre en sautant rapidement aux anneaux au début du niveau, puis suivez le guide en vidéo pour venir à bout du dragon qui vient vous chercher des noises. Le deuxième Ptizêtre se trouve dans la première zone de transition, tandis que le troisième est attaché à un poteau dans la seconde, où il vous faudra planer jusqu'au niveau inférieur de la plate-forme.

Baffes'n'Rock

Profitez bien de ce premier niveau musical en récoltant sans effort particulier les trois Ptizêtres éparpillés en son sein et rendez-vous dans le monde suivant !

En plus des Ptizêtres contenus dans les tableaux classiques, 18 peuvent être obtenus en réussissant les 6 épreuves chronométrées des niveaux Envahis de ce Monde, qui se débloquent au fur et à mesure. Seuls vos réflexes et votre connaissance du terrain pourront vous aider à en venir à bout, donc armez-vous de persévérance ! Les missions de sauvetage sont du même acabit et vous permettront de glaner six Ptizêtres supplémentaires en tout.

Le Royaume des Crapauds

Ray et le haricot magique

Après avoir traversé le premier tronc d'arbre, planez en hauteur pour sauver le premier Ptizêtre du niveau, passez en dessous de la racine où un cours d'eau a élu domicile pour dénicher la première zone secrète et sauver la Reine Ptizêtre, puis allez faire un tour dans l'eau en bas sur la droite pour sauver le deuxième Ptizêtre attaché à un poteau. En planant au dessus des monstres tentaculaires, profitez-en pour récolter le troisième Ptizêtre voletant dans sa cage et récupérez le quatrième de la même façon après avoir sauté sur le bumper bleu.

Utilisez alors les courants d'air pour planer vers la gauche et trouver la seconde zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre

Vent du lointain

Exécutez une attaque plongeante sur le premier bumper bleu une fois passé le premier tronc pour atteindre la canaille qui maltraite le premier Ptizêtre, déterrez la pousse une fois avec Murphy pour dénicher le deuxième Ptizêtre, débarrassez-vous du mandrin qui maltraite le troisième Ptizêtre en hauteur un peu plus loin et activez le bumper bleu à gauche pour atteindre la première zone secrète et la Reine Ptizêtre qu'elle renferme. Un peu plus loin, repérez et libérez le quatrième Ptizêtre prisonnier de sa cage volante et avancez.

Après votre premier passage dans un tuyau, libérez le cinquième Ptizêtre derrière l'ogre qui vous défie. Vous ne pouvez pas rater le sixième Ptizêtre, voletant dans sa cage plus loin sur la droite. Lors de votre ascension suivante, faites sauter Globox sur la plate-forme à courant d'air et soulevez le tronc sur la gauche pour révéler la seconde zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre, récupérez quasi-automatiquement le septième Ptizêtre et balayez les ennemis suivants pour secourir le huitième Ptizêtre.

Le château dans les nuages

Planez jusqu'à la plate-forme où trône une petite pousse, volez jusqu'à la zone secrète sur la droite à la même hauteur pour secourir la Reine Ptizêtre et débarrassez-vous de la racaille qui passe le premier Ptizêtre à tabac juste à côté à droite. Faites le tour d'une ruine volante non loin pour secourir le deuxième Ptizêtre, difficile à manquer, puis après une petite glissade sur les cours d'eau, planez en hauteur pour sauver le troisième Ptizêtre attaché à un poteau. Après avoir occis l'ogre sous la cascade, laissez-vous planer vers le bas entre les ruines un peu plus loin pour secourir le quatrième

Allez vers la gauche pour libérer le cinquième Ptizêtre du joug de ses oppresseurs, faufilez-vous entre les différentes ruines flottantes qui s'entrechoquent en exécutant des ricochets pour dénicher le sixième Ptizêtre ainsi que la seconde zone secrète où vous trouverez le Roi Ptizêtre, puis planez en dessous de cette zone pour secourir le septième Ptizêtre

Vertigineux

Vous ne pouvez rater le premier Ptizêtre voletant dans sa cage en face de vous. Avec Murphy, déterminez la pousse à l'entrée pour dénicher le deuxième Ptizêtre, déplacez les bumpers et la plate-forme ventilée vers la gauche pour envoyer Globox vers la première zone secrète et sauver la Reine Ptizêtre, puis avant de partir à la poursuite du magicien, abaissez rapidement le bumper au dessus pour accéder à la seconde zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre

Tous les autres Ptizêtre du niveau sont eux aussi disposés le long du reste de la poursuite : activez rapidement les plates-formes pour envoyer Globox vers eux, éliminez les ennemis les tenant captifs et recevez automatiquement le dernier Ptizêtre à la fin de la course.

Les crapauds volants

Récupérez sans mal le premier Ptizêtre volant non loin de l'entrée du niveau, puis le deuxième attaché sous une plate-forme un peu plus loin, et libérez le troisième Ptizêtre de la même façon en continuant à avancer. Suivez la ligne de Lums allant vers le bas non loin pour trouver la première zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, puis détruisez la cage renfermant le quatrième Ptizêtre en planant vers le bas à droite.

Tout en veillant à éviter les ronces, planez vers le haut pour sauver le cinquième Ptizêtre, libérez le sixième Ptizêtre au milieu des plates-formes qui s'entrechoquent, passez sous la plate-forme qui tape devant vous pour aller vers le bas et trouver la seconde zone secrète où vous attend le Roi Ptizêtre, puis allez libérer le septième Ptizêtre en planant vers le haut à gauche et en éliminant son tortionnaire. Planez enfin dans le coin supérieur gauche de cette zone pour secourir le dernier Ptizêtre du niveau.

Le crapaud blindé !

Faites vite pour intercepter le premier Ptizêtre qui plane vers la droite, suivez le guide vidéo ci-dessous pour défaire le crapaud blindé et restez attentif pour discerner les deux autres Ptizêtre qui apparaîtront durant le combat.

Chaos orchestré

On élève un peu le niveau cette fois-ci avec un tableau musical qui fera avant tout appel à vos réflexes. Venez à bout de la mélodie en interceptant les trois Ptizêtres contenus dans le niveau et passez au monde suivant.

En plus des Ptizêtres contenus dans les tableaux classiques, 15 peuvent être obtenus en réussissant les 5 épreuves chronométrées des niveaux Envahis de ce Monde. Les missions de sauvetage quant à elles vous permettront de glaner six Ptizêtres supplémentaires en tout.

Fiesta de los Muertos

Gros canards !

Faites disparaître le dessus des plates-formes en gâteau pour tracer un chemin à Globox vers le premier Ptizêtre en hauteur, faites tomber la cage du deuxième Ptizêtre en grignotant le gâteau qui la retient, puis formez un passage ascendant dans le gâteau où se dressent quelques mines pour accéder au bumper crâne et à la zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre. Un peu plus loin, dans la zone comprenant quelques plates-formes bleues, grignotez votre voie jusqu'au troisième Ptizêtre et récupérez le quatrième Ptizêtre en grignotant au dernier moment le gâteau qui retient sa cage, à côté de deux masses cloutées.

Plus loin dans le tableau, ne grignotez que le gâteau retenant la cage du cinquième Ptizêtre pour ne pas faire tomber les masses qui l'entourent, puis juste après, grignotez une voie vers le bas pour que Globox atteigne la seconde zone secrète afin de sauver le Roi Ptizêtre. Derrière le mur en chocolat piquant, déterminez la pousse pour trouver le sixième Ptizêtre, secourez le septième Ptizêtre pendant votre descente au coeur des parois en chocolat, puis pour finir, creusez dans le chocolat durant votre échappée pour faire tomber la cage du dernier Ptizêtre.

Pourri gâté

Récupérez le premier Ptizêtre en sautant au plus haut dans la zone de défilement, faites de même dans la zone de défilement suivante en étant miniaturisé pour sauver le deuxième Ptizêtre tout en haut à droite, puis après les tyroliennes et avoir repris votre taille normale, sautez de plus belle dans la trompette pour rejoindre la zone secrète surélevée à gauche et sauver la Reine Ptizêtre. Entrez dans la pastèque géante par l'un des petits trous pour aller secourir le troisième Ptizêtre, puis prenez votre élan pour sauter sur la pomme et atteindre sans mal le quatrième Ptizêtre.

Dans la grande aire de défilement qui suit, rendez-vous dans le coin inférieur droit pour trouver la seconde zone secrète et le Roi Ptizêtre qui y est emprisonné, rendez-vous tout en haut du défilement pour entrer dans la trompette et atterrir dans la pomme pour sauver le cinquième Ptizêtre, puis sautez dans la pastèque pivotante en évitant les lames qui s'enfoncent pour secourir le sixième Ptizêtre. Récupérez le septième Ptizêtre dans la moitié de pastèque suivante après vous être fait miniaturisé par la trompette et récoltez enfin le dernier Ptizêtre en haut des chaînes juste à côté, que vous pouvez remonter facilement en étant petit.

Guacamole à l'étalage

Étalez du guacamole de façon à tracer un chemin vers le haut à Globox pour qu'il puisse atteindre le premier Ptizêtre, abaissez la plate-forme non loin et formez un chemin vers le bas pour libérer la voie vers une zone secrète et la Reine Ptizêtre, puis après votre petite chute, coupez la corde retenant la cage du deuxième Ptizêtre après avoir formé une plate-forme en dessous. Faites de même avec le troisième Ptizêtre, suspendu au dessus de la lave, et bloquez le tuyau un peu plus loin en créant un passage vers le bas pour récupérer le quatrième Ptizêtre et passer sous le danger.

Utilisez la méthode habituelle pour secourir le cinquième Ptizêtre suspendu non loin, faites rapidement remonter la plate-forme qui suit pour propulser Globox vers la seconde zone secrète et sauver le Roi Ptizêtre, récoltez naturellement le sixième Ptizêtre sur le chemin, puis faites rebondir les boules de feu en hauteur pour détruire les ossements retenant la cage du septième Ptizêtre. Enfin, formez un chemin ascendant tout en vous protégeant des boules de feu pour atteindre le dernier Ptizêtre, suspendu en hauteur.

Le serpent sur le gâteau

Profitez du sillage du mille-patte pour aller sauver le premier Ptizêtre en contrebas, faites de même un peu plus loin en faisant quelques ricochets pour grimper sur la gauche et trouver la zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre, puis interceptez rapidement la cage renfermant le deuxième Ptizêtre avant qu'elle n'aille se nicher hors de portée. Évitez le lutteur, utilisez les mouvements propres à votre version miniature pour atteindre le troisième Ptizêtre en hauteur, puis évitez le mille-patte sur son parcours en contrebas pour atteindre le quatrième Ptizêtre.

Après avoir traversé le petit dédale creusé par les mille-pattes, sautez au dessus du bumper sur la gauche en prenant de l'élan et ricochez pour atteindre la seconde zone secrète et secourir le Roi Ptizêtre. Une fois passé le dédale suivant, prenez appui sur le gâteau blanc pour atteindre le bumper et sauter vers le cinquième Ptizêtre en veillant à passer juste après le mille-patte, prenez de l'élan un peu plus loin au milieu des murs de chocolat pour sauter vers le sixième Ptizêtre

Il est libre Lucha

Détruisez les ossements en contrebas en planant vers votre promontoire pour laisser s'écouler la lave et accéder au premier Ptizêtre, puis échappez à Lucha en collectant au passage les deux autres Ptizêtre au cour d'une course endiablée.

Le catcheur géant !

Pour venir à bout du boss de ce monde, contentez-vous de suivre le guide. Et surtout, n'abandonnez pas les trois Ptizêtres qui apparaissent au cours du combat !

La folie des Mariachis

Laissez-vous aller au rythme de Eye of the Tiger et compléter ce tableau musicale sans fausse note en y récupérant les trois Ptizêtres pour passer à la suite.

En plus des Ptizêtres contenus dans les tableaux classiques, 15 peuvent être obtenus en réussissant les 5 épreuves chronométrées des niveaux Envahis de ce Monde. Les missions de sauvetage quant à elles vous permettront de glaner six Ptizêtres supplémentaires en tout.

20,000 Lums sous les Mers

L'île flottante

Libérez le premier Ptizêtre au fond de l'eau en attendant que la lumière de surveillance s'éteigne par à coup, faites le tour du récif un peu plus bas pour éviter la lumière et secourir le deuxième Ptizêtre, puis rendez-vous au fond à gauche avant d'affronter le premier ennemi, là où il ne semble rien y avoir, pour dénicher la première zone secrète et la Reine Ptizêtre qu'elle renferme. Récupérez naturellement le troisième Ptizêtre en esquivant les lumières et là où les bombes créent de l'ombre, prospectez dans le coin en haut à droite pour trouver une cache où est retenu le quatrième Ptizêtre. Juste après avoir passé la lumière mouvante qui suit, rasez le récif du bas pour trouver une autre cache et libérer le cinquième Ptizêtre, après les bombes tournants créant de l'ombre, engouffrez-vous dans le semblant d'ouverture sur la droite pour secourir le sixième Ptizêtre au milieu de débris marins, puis détachez le septième Ptizêtre au fond à gauche près d'un ennemi prêt à tout pour défendre sa prise. Juste un peu plus loin en descendant vers la gauche, prospectez vers la droite pour dénicher une nouvelle cache gardée par une lumière et renfermant le huitième Ptizêtre, puis dans le large champ de débris et de mines qui précède l'arrivée, rendez-vous tout au nord pour trouver l'entrée de la seconde zone secrète et secourir le Roi Ptizêtre.

Dangereuses lumières

Une fois avec Globox, face au tube attaché en l'air, ne coupez que la corde de gauche pour accéder au premier Ptizêtre

Activez rapidement le bouton un peu plus loin pour aller donner une leçon de savoir vivre au geôlier du cinquième Ptizêtre, dans la zone suivante, tirez la plate-forme de droite vers la gauche pour libérer l'accès au sixième Ptizêtre, puis tirez la deuxième plate-forme en haut à gauche pour dégager le passage vers la seconde zone secrète et le Roi Ptizêtre

Les appartements sous-marins

Nous commencerons l'exploration de ce tableau par l'aile droite. Une fois dans l'eau au fond des appartements, et après avoir éteint le courant, nagez vers le haut à droite pour libérer le premier Ptizêtre, puis utilisez la tyrolienne à gauche en restant en hauteur dans les dortoirs pour secourir le deuxième Ptizêtre. Revenez sur la droite pour vous débarrasser du geôlier du troisième Ptizêtre, une fois dans l'eau dans l'aile gauche, récupérez le quatrième Ptizêtre coincé entre quatre méduses en bas à droite et suivez le trajet du serpent de mer pour trouver la première zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre.

Après avoir coupé le courant, libérez le cinquième Ptizêtre près de la surface de l'eau sur la gauche, là où un courant électrique vous bloquait auparavant, montez dans le grand bassin que vous aviez croisé pour secourir le sixième Ptizêtre et faites un petit crochet en évitant la lumière pour éliminer le tortionnaire du septième Ptizêtre. Enfin, laissez-vous tomber juste à côté sur la gauche pour trouver la seconde zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre et durant le parcours d'obstacles lasers dans la section centrale, veillez à récupérer le huitième Ptizêtre en faisant quelques ricochets.

Labo sous l'eau

Sauvez le premier Ptizêtre en montant près de la seconde lumière de surveillance avant d'atteindre Globox, déplacez la lumière dans la pièce suivante pour que votre ami puisse aller en haut à gauche libérer le deuxième Ptizêtre, puis déterrez la pousse sur le mur à gauche dans la zone qui suit pour trouver le troisième Ptizêtre. Appuyez sur le bouton caché juste à droite pour ouvrir un chemin vers le haut menant à une zone secrète et à la Reine Ptizêtre et volez au secours du quatrième Ptizêtre en évitant les lumières un peu plus loin.

Déterrez la pousse en hauteur juste après ce passage pour récupérer le cinquième Ptizêtre, dans la salle remplie de tubes en verre, bouchez la vue de la lumière pour dégager la voie vers le coin inférieur droit où est caché le sixième Ptizêtre, puis faites alterner la lumière dans la pièce suivante pour accéder sans mal au septième Ptizêtre.

Juste à droite, appuyez sur le bouton pour ouvrir un pan de mur menant à une zone secrète où est retenu le Roi Ptizêtre

Ascenseurs sans fin

Sauvez sans mal le premier et le deuxième Ptizêtre en évitant les lumières, qu'elles soient mouvantes ou scintillantes, secourez le troisième Ptizêtre après avoir occis le premier lanceur d'ordure en prenant de l'élan et ricochant contre le tuyau pour ne pas tomber, puis plongez dans l'eau juste derrière le second lanceur d'ordures pour trouver une zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre. Une fois dans l'eau proprement dite un peu plus loin, venez en aide au quatrième Ptizêtre en train de se faire écrabouiller sur la gauche.

Récupérez le cinquième Ptizêtre plus profondément dans l'eau, au fond à droite après les lance-torpilles, sautez vers la gauche une fois sorti de l'eau pour dénicher la seconde zone secrète où vous trouverez le Roi Ptizêtre, puis plus loin dans le niveau, éliminez naturellement les tortionnaires du sixième Ptizêtre. Libérez le septième Ptizêtre en hauteur juste à droite en tirant sur sa cage avec votre poing bleu et sauvez automatiquement le dernier Ptizêtre en venant à bout de la poursuite à la fin du niveau.

Un sacré poisson !

Au cours de cette échappée où seuls vos réflexes vous sauveront d'une mort lente et agonisante dans le ventre du poisson géant, veillez à sortir les poings au bon moment et vous ne pourrez pas louper les trois Ptizêtres éparpillés tout au long du parcours.

Machine infernale !

Les trois Ptizêtres de ce niveau peuvent difficilement être ratés et sont disposés avant le combat de boss et au sein des phases de transition de ce dernier. Pour vaincre la créature, c'est en vidéo que ça se passe.

Glou Glou

Encore une fois, faites appel à vos réflexes pour venir à bout de ce tableau musical qui rappellera quelques souvenirs aux amateurs du film Kill Bill et rendez-vous au dernier monde !

En plus des Ptizêtres contenus dans les tableaux classiques, 15 peuvent être obtenus en réussissant les 5 épreuves chronométrées des niveaux Envahis de ce Monde. Les missions de sauvetage quant à elles vous permettront de glaner six Ptizêtres supplémentaires en tout.

Olympus Maximus

Levée de boucliers

Libérez naturellement le premier Ptizêtre près d'une cascade de boules de feu à stopper, de même que le deuxième et le troisième Ptizêtre disposés en évidence le long du niveau, puis une fois Globox sur le bouclier, entre deux salves de boules de feu venant d'en bas, dirigez-vous vers les nuages en bas à droite pour trouver une zone secrète où vous pourrez sauver la Reine Ptizêtre. Le quatrième Ptizêtre quant à lui est attaché à un poteau en évidence peu après une série de boules de feu rebondissantes.

Après deux piliers isolés avec Globox à dos de bouclier, enfoncez-vous dans la brume en contrebas pour révéler et sauver le cinquième Ptizêtre et montez ensuite immédiatement en altitude pour aller dénicher la seconde zone secrète où est enfermé le Roi Ptizêtre. Près d'une double cascade de boules de feu se trouve ensuite le sixième Ptizêtre. Le septième Ptizêtre se trouve en évidence sur votre chemin alors qu'une main divine tente de vous foudroyer et le dernier

Les créatures de la nuit

Récupérez le premier Ptizêtre en sautant à partir du haut du premier mur sur lequel on vous propose de courir, sprintez vers le deuxième Ptizêtre attaché à un poteau en continuant votre course pour éviter les créatures, faites une pause au milieu de la série de bumpers pour dénicher la première zone secrète dans un coin à droite et secourir la Reine Ptizêtre.

En haut de la série de bumpers qui suit, sautez vers la gauche pour déterrer la pousse renfermant le cinquième Ptizêtre

Labyrinthique

Récupérez le premier Ptizêtre dans la première salle sur la droite, planez vers le haut en évitant mille-patte et scies circulaires pour aller recueillir la Reine Ptizêtre, planez vers la droite pour secourir le deuxième Ptizêtre, laissez-vous tomber pour emprunter le passage défendu par des boules de feu en bas à gauche et sauver le Roi Ptizêtre et laissez-vous à nouveau tomber pour atteindre une pièce remplie de bumpers. Passez sur la gauche pour trouver le troisième Ptizêtre tenu captif, puis dans la pièce qui suit, sautez sur la plate-forme marquée d'un carré pour aller sauver le quatrième Ptizêtre en restant indemne.

Détachez le cinquième Ptizêtre suspendu au plafond vers la droite et planez ensuite vers le haut pour atteindre une autre salle à plate-formes piégées où vous devrez cette fois sauter la tête à l'envers pour secourir le sixième Ptizêtre. Dans la salle à courant d'air croisée un peu plus tôt, dirigez-vous vers la droite pour libérer le septième Ptizêtre pendu au plafond, puis exécutez une attaque plongeante avec la tête en bas un peu plus loin à droite pour atteindre le huitième Ptizêtre.

Poursuite dans la lave

Récupérez le premier et le deuxième Ptizêtre durant la course poursuite qui fait office d'introduction à ce niveau, allez prospecter en hauteur après un petit passage en planant là où attendent deux ennemis pour trouver une zone secrète et secourir la Reine Ptizêtre et ne loupez pas le troisième Ptizêtre sur la gauche lors de la reprise de la poursuite dans les profondeurs. Face à la ligne d'ennemis empilés un peu plus loin, montez encore une fois en hauteur pour dénicher la seconde zone secrète où est caché le Roi Ptizêtre.

Ne loupez pas le quatrième Ptizêtre attaché à un poteau sur la gauche légèrement en hauteur lorsque la poursuite reprend, récupérez naturellement le cinquième Ptizêtre entre deux jets de lave et surfez sur le jet un peu plus loin à dos de bouclier pour accéder au sixième Ptizêtre en contrebas. Enfin, secourez le septième Ptizêtre en hauteur après les deux grosses cascade de lave et recevez automatiquement la gratitude du huitième Ptizêtre à la fin du niveau.

Soulèvement de masse

Marchez au plafond après avoir semé deux groupes de créatures pour secourir le premier Ptizêtre attaché à un poteau, déterrez la pousse qui suit juste à droite pour récupérer le deuxième Ptizêtre, puis après la série de sauts sur les plates-formes tombantes, continuez à courir sur le mur de gauche pour atteindre une zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre. Attirez les créatures suivantes de l'autre côté pour pouvoir utiliser le mur en U et sauver le troisième Ptizêtre et ne loupez pas le quatrième Ptizêtre voletant au dessus d'une gerbe de flamme.

Annihilez ensuite toutes les créatures à l'aide des projectiles violets pour dégager un passage vers la gauche menant à la zone secrète où le Roi Ptizêtre est retenu captif, ne loupez pas le cinquième Ptizêtre au vol durant votre échappée, puis après avoir éliminé vos poursuivants, faites quelques pas en arrière pour récolter le sixième Ptizêtre. Laissez les créatures suivantes se jeter dans la lave en récupérant le septième Ptizêtre au passage sur le rebord et lors de votre sprint final, veillez à sauter sur la tête des ennemis pour atteindre le dernier Ptizêtre.

C'est l'enfer ici !

Arrivé au premier croisement avec Globox, tirez la plate-forme de gauche pour lui permettre de grimper et d'accéder à une zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre, puis récoltez tous les Ptizêtres du niveau en les récupérant au fur et à mesure de votre grande échappée.

Une fois revenu sur la terre ferme, levez la plate-forme à scie circulaire pour accéder à la zone secrète cachée en dessous et récolter le Roi Ptizêtre qu'il vous manquait.

Nuée maléfique !

Comme dans tous les combats de boss qui se respectent, et à plus forte raison lorsqu'il s'agit du boss final, vous devrez récupérer les trois Ptizêtres du niveau au cours des phases de transition qui prendront place entre chacune des trois

formes de la nuée maléfique qui cherche à vous mener la vie dure. Et pour venir à bout de cette dernière, c'est par ici que ça se passe.

Guitares et dragons

Comme à l'accoutumée, faites preuve de votre sens du rythme en venant à bout de ce tableau musical en y récupérant les trois Ptizêtre qui y sont éparpillés bien en évidence.

Fête des Morts-vivants

Si vous en redemandez, une fois 400 Ptizêtres en votre possession, rendez-vous dans le Monde Fête des Morts-vivants et venez à bout des morceaux 8 bits à la difficulté corsée par un affichage pour le moins altéré. Vous pourrez ainsi mettre la main sur 21 Ptizêtres supplémentaires.

En plus des Ptizêtres contenus dans les tableaux classiques, 18 peuvent être obtenus en réussissant les 6 épreuves chronométrées des niveaux Envahis de ce Monde. Les missions de sauvetage quant à elles vous permettront de glaner six Ptizêtres supplémentaires en tout.

Mondes Origins

Jungle à Bafouilles

Geyser explosif

Récupérez le premier Ptizêtre directement sur la gauche en le déterrante, secourez le deuxième Ptizêtre attaché dans l'eau en sautant sur la plate-forme mouvante, secourez le troisième Ptizêtre après avoir sauté dans le cours d'eau en nageant vers la droite, puis récupérez la Reine Ptizêtre en prospectant en bas à droite après le cours d'eau suivant. Restez ensuite en bas pour sauver le quatrième Ptizêtre en sprintant pour ne pas vous faire broyer.

Dans la zone suivante, ricochez sur les parois en mouvement pour atteindre le cinquième Ptizêtre en hauteur, évitez le bumper un peu plus loin pour passer en bas à droite et secourir le Roi Ptizêtre dans la zone secrète et utilisez les geysers après la porte suivante pour atteindre le sixième Ptizêtre voletant devant vous. Passez ensuite dans l'eau pour ne pas louper le septième Ptizêtre et sauvez naturellement le dernier Ptizêtre en finissant le niveau.

Hé ho, Moskito !

Durant ce niveau dédié au shoot à dos de mosquito, vous n'aurez aucun mal à récupérer les trois Ptizêtres en faisant feu de tout bois avec votre moustique.

Grottes qui ballottent

Récupérez le premier Ptizêtre en prenant appui sur une plate-forme, rendez-vous en bas à gauche de la zone remplie de plates-formes similaires pour dénicher le deuxième Ptizêtre caché dans un coin, puis grimpez sur la gauche au dessus de la main bleue pour trouver la zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre. Au dessus du bassin où plusieurs plates-formes vous sont proposées, sautez en haut à droite pour frapper le bulbe et être propulsé vers le troisième Ptizêtre et prospectez sous les planches à briser pour avancer afin de trouver le quatrième Ptizêtre.

Lors de votre descente au sein des cours d'eau, utilisez la main bleue en bas pour rejoindre le promontoire en haut à droite et trouver la seconde zone secrète où est retenu le Roi Ptizêtre, déterrez la pousse avant de continuer vers la droite pour récolter le cinquième Ptizêtre et suivez la cage volante du sixième Ptizêtre pour le rattraper et le libérer. Déterrez enfin la pousse sur la gauche avant de passer la prochaine porte et vous récupérerez le dernier Ptizêtre en terminant le niveau.

Jeux d'ombres

Pourchassez le coffre qui vous nargue en récupérant au passage les deux premiers Ptizêtres sur votre route et sauvez le dernier des griffes du coffre une fois arrivé au bout du parcours.

Grimpette

Sauvez le premier Ptizêtre après votre chute plus ou moins contrôlée, élanchez-vous vers la droite en haut avec la main bleue avant d'atteindre les bumpers bleus pour trouver une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre et libérez le deuxième Ptizêtre attaché à un poteau un peu plus haut sur la droite. Dans la zone suivante remplie de plates-formes qui défilent, grimpez au centre pour déterrer le troisième Ptizêtre enterré là, puis libérez naturellement le Ptizêtre attaché à un poteau dans l'eau passée la porte qui suit.

En grimpant, ricochez sur la deuxième roue en évitant les oursins disposés sur quelques faces pour aller secourir le cinquième Ptizêtre en haut à gauche, récupérez naturellement le sixième Ptizêtre attaché à un poteau près de la fin de la zone suivante et sautez dans l'ouverture en haut à droite pour accéder à la zone secrète où est retenu le Roi Ptizêtre

En avant toute

Sauvez naturellement le premier Ptizêtre lorsque vous l'apercevez en train de voler dans la section suivante, déterrez le deuxième et le troisième Ptizêtres dans la zone remplie de d'arbres et d'yeux à piquants et détachez le quatrième Ptizêtre en dessous du précédent dans une alcôve cachée. Durant la descente qui suit, planez vers la gauche entre les yeux piquants pour libérer le cinquième Ptizêtre et pénétrez dans la zone secrète cachée par du feuillage juste à droite pour secourir la Reine Ptizêtre.

Plus loin face à la cascade, nagez vers la gauche pour dénicher le sixième Ptizêtre, nagez dans le bassin qui suit, vers la gauche pour libérer le septième Ptizêtre et à droite au fond pour trouver la zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre, puis secourez naturellement le dernier Ptizêtre en finissant le niveau.

Le début de la fin

Voilà un nouveau tableau placé sous le signe du shoot durant lequel vous n'aurez aucun mal à libérer les trois Ptizêtre qui y sont éparpillés, ceux-ci étant placés bien en évidence le long du parcours.

Pauvre pâquerette

Comme toujours dans les tableaux dédiés aux boss, les trois Ptizêtres à libérer ne se font pas prier pour se montrer et briserez leurs liens naturellement le long du parcours. Pour ce qui est du boss à proprement parler, c'est en vidéo que ça se passe.

Désert des Didgeridoos

Meilleure musique

Après quelques acrobaties, utilisez une attaque plongeante sur le bumper jaune pour atteindre une plate-forme surélevée d'où vous pourrez libérer le premier Ptizêtre, ricochez sur les parois un peu plus loin pour entrer dans une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, puis déterrez la pousse en contrebas avant de passer à la zone suivante pour récupérer le deuxième Ptizêtre. Montez vers la droite après avoir enfoncé l'interrupteur pour pouvoir atteindre le troisième Ptizêtre, puis exécutez une attaque plongeante sur le bumper jaune près de la fin de la section pour atteindre la cage du quatrième Ptizêtre, cachée par des plumes.

Récupérez sans peine le cinquième Ptizêtre voletant après quelques planches de bois à briser, déterrez le sixième Ptizêtre un peu plus loin au sol et sautez au bon moment de l'interrupteur en exécutant un grand saut pour atteindre la plate-forme d'où vous pourrez secourir le septième Ptizêtre. Ricochez enfin entre les parois juste à droite pour dénicher la seconde zone secrète ainsi que le Roi Ptizêtre avant d'aller libérer le dernier Ptizêtre pour terminer ce tableau.

A bout de souffle

Dès l'entrée, utilisez la main pour vous propulser vers la gauche afin d'atteindre le premier Ptizêtre, rebondissez sur les

tam-tams pour sauver le deuxième Ptizêtre voletant en hauteur, puis une fois arrivé dans la série de trous d'air, utilisez la main bleue pour vous propulser vers la gauche et ainsi rejoindre la zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre. Après votre irrésistible ascension, laissez-vous tomber sur la gauche pour dénicher le troisième Ptizêtre caché par des plumes, montez grâce aux flux d'air ascendant et sauvez le quatrième Ptizêtre avant de passer la porte.

Récoutez naturellement le cinquième Ptizêtre en planant entre les oiseaux piquants, planez dans l'ouverture en hauteur près de la porte qui suit pour dénicher la seconde zone secrète ainsi que le Roi Ptizêtre qui va avec et planez vers le cours d'eau en contrebas pour défaire les liens du sixième Ptizêtre avant de continuer à monter. Durant votre ascension au coeur des ronces, guettez enfin une ouverture sur la gauche pour aller secourir le septième Ptizêtre et concluez le tableau en libérant le dernier Ptizêtre.

Ballade nocturne

A dos de flûte, ricochez sur les parois qui entourent le premier Ptizêtre, puis faites de même avant de passer la porte au bout pour trouver une zone secrète et la Reine Ptizêtre qui y est emprisonnée. Au début du second parcours de flûte, ricochez sur la paroi pour aller récupérer le deuxième Ptizêtre caché par les plumes, déterminez le quatrième Ptizêtre en fin de parcours, sautez sur le tambour pour rejoindre la seconde zone secrète renfermant quant à elle le Roi Ptizêtre et exécutez une attaque plongeante sur les tambours lors du parcours suivant pour pouvoir atteindre le quatrième Ptizêtre

Sauvez le cinquième Ptizêtre en passant par la voie du haut en fin de parcours à dos de flûte, secourez le sixième Ptizêtre en rebondissant au bon moment sur les tambours pour éviter les piquants accrochés aux plates-formes, puis récupérez naturellement le septième et le huitième Ptizêtre en terminant le tableau.

Moskito presto !

Nul besoin d'être particulièrement attentif durant ce niveau de shoot pour récupérer les deux Ptizêtres qui y sont placés, l'obtention du troisième étant synonyme de fin du tableau.

Les deux font la paire

Exécutez des attaques plongeantes sur les tambours afin d'atteindre le premier Ptizêtre en hauteur, ricochez au dessus de la porte pour dénicher la première zone secrète et la Reine qui y est enfermée, secourez le deuxième Ptizêtre attaché en dessous de la porte suivante après le parcours à dos de flûte et exécutez à nouveau une attaque plongeante sur un bumper jaune au sommet de la série de cacatoès pour arriver à porter de la cage renfermant le troisième Ptizêtre

Ricochez tout de suite après sur les parois pour pouvoir sauter d'assez haut et atteindre le cinquième Ptizêtre volant non loin, sauvez naturellement le sixième Ptizêtre durant le parcours et utilisez le bumper jaune à la fin de celui-ci pour pouvoir atteindre le septième Ptizêtre avant d'aller prospecter en contrebas pour dénicher la zone secrète où est retenu le Roi Ptizêtre. Le dernier Ptizêtre quant à lui s'obtient toujours automatiquement à la fin du tableau, comme dans tous les niveaux Origins.

Ne tirez pas sur le DJ

Préparez-vous pour un nouveau tableau dédié au shoot'em up pur et dur en récupérant les Ptizêtres qui se présentent à vous et rendez-vous au tableau suivant une fois victorieux.

Fréquence trésor

Une fois de plus, seuls vos réflexes pourront vous aider à rattraper le coffre à pattes qui vous nargue nonchalamment en s'enfuyant à toute jambe. Deux Ptizêtres se présenteront naturellement à vous pendant la poursuite, tandis que le troisième est retenu prisonnier par le coffre maléfique.

Le boss sifflera trois fois

Comme de coutume, volez au secours des trois Ptizêtres qui apparaîtront au fur et à mesure du combat suivez le guide pour venir à bout facilement du boss.

Terre Gourmande

Dérapiage contrôlé

Détachez le premier Ptizêtre juste à gauche de votre point d'arrivée, prenez appui sur la canette à la fin de la section pour atteindre le deuxième Ptizêtre voletant non loin, puis prenez de l'élan sur la plate-forme centrale pour sauter vers celles qui sont accrochées en hauteurs et sur lesquelles vous pourrez ensuite libérer le troisième Ptizêtre. Dans la section suivante, gardez votre bulle intacte pour pouvoir rejoindre l'extrémité en haut à droite et la zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre et brisez tous les cubes verts qui suivent pour accéder sans mal au quatrième Ptizêtre attaché à un poteau.

Ne loupez pas le cinquième Ptizêtre près de la sortie de cette section, utilisez une bulle pour vous mettre à hauteur du sixième Ptizêtre et suivez la cage du septième Ptizêtre en enchaînant les ricochets en planant de mur en mur pour rejoindre sa planque. Enfin, après avoir détruit toute une pelletée de cubes pour progresser vers le bas, utilisez la main bleue pour sauter vers la gauche et trouver le Roi Ptizêtre piégé dans la seconde zone secrète : ne vous restera ensuite qu'à compléter le tableau pour obtenir le dernier Ptizêtre.

Chaud devant

Déterrez la pousse juste après avoir occis votre premier cuisinier pour récupérer le premier Ptizêtre, ricochez sur les parois au coeur du réseau de tuyaux pour rejoindre le deuxième Ptizêtre gardé par un cuisinier, puis laissez-vous tomber tout en bas pour rejoindre une zone secrète et la Reine Ptizêtre qui y est enfermée. Récoltez naturellement le troisième Ptizêtre attaché à un poteau sur votre route, exécutez une attaque plongeante sur le tube de sauce une fois miniaturisé pour pouvoir sauter sur le couvercle et atteindre une zone secrète surélevée à droite afin de secourir le Roi juste au dessus de la sortie de la section suivante.

Sautez ensuite sur la tyrolienne la plus en hauteur pour pouvoir atteindre sans mal le cinquième Ptizêtre, allez récupérer le sixième Ptizêtre en haut à gauche en utilisant le chaudron en ébullition et planez finalement vers le septième Ptizêtre

Murène en boîte

Et une séquence de shoot, une ! Ne faites pas votre timide et faites feu de tout bois sur vos ennemis en faisant ricocher vos tirs un peu partout pour aisément traverser le niveau en y récupérant les trois Ptizêtres disséminés à l'intérieur de façon très évidente.

Pêche sur glace à gogo

Comme c'est souvent le cas, un niveau de shoot appelle en suite une chasse au coffre à pattes. Rattrapez donc le malotru en récoltant les trois Ptizêtres au passage et passez au tableau suivant.

Soupe de dragon

Utilisez le couvercle du chaudron pour atteindre la cage du premier Ptizêtre en haut à gauche, utilisez un peu plus loin une grappe de piments en ricochant ensuite sur les tuyaux pour rejoindre l'entrée d'une zone secrète afin d'y secourir la Reine Ptizêtre, puis déterrez la pousse avant la sortie pour dénicher le deuxième Ptizêtre. Entre deux saucisses, attrapez une grappe de piments pour vous propulser en haut à gauche et sauver le troisième Ptizêtre, ricochez sur les premiers tuyaux de la prochaine section pour dénicher l'entrée de la seconde zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre et récoltez naturellement le quatrième Ptizêtre en sautant sur les masses.

Sautez sur le poivrier de la section suivante lorsqu'il est à l'horizontal pour atteindre le cinquième Ptizêtre, sautez sur les poivriers suivants pour atteindre le sixième Ptizêtre attaché à un poteau en hauteur, puis secourez le septième Ptizêtre Ptizêtre.

Tutti Frutti

Déterrez le premier Ptizêtre au milieu de cubes de couleur à détruire, détachez naturellement le deuxième Ptizêtre

lorsque vous le croisez sur son poteau, sautez sur les plates-formes qui suivent pour rejoindre un mur en U sur lequel vous pouvez courir pour atteindre une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, puis libérez le troisième Ptizêtre juste en bas en ricochant aux parois. Brisez ensuite tous les cubes qui vous barrent la route pour trouver le quatrième Ptizêtre attaché en contrebas.

Récupérez le cinquième Ptizêtre sous votre point d'entrée suivant en veillant à ne pas tomber dans le jus de pastèque, sautez sur le citron en hauteur pour rejoindre l'entrée de la seconde zone secrète et secourir le Roi Ptizêtre, puis brisez quelques cubes pour récolter sans mal le sixième Ptizêtre. Enfin, dans la pièce remplie de cubes qui suit, utilisez ces derniers pour grimper et atteindre une pousse surélevée à déterrer pour révéler le septième Ptizêtre.

Tu t'enflammes !

Tel un prélude attendu et espéré, le tableau dédié au shoot d'avant boss est là, rien que pour vous. Laissez donc aller vos nerfs le temps d'une virée en collectant les trois Ptizêtre du niveau et direction le dernier tableau !

Voyage au centre de l'artère

Vous récupérerez les deux premiers Ptizêtres de ce tableau durant la phase d'introduction intra artérielle et le dernier pendant votre échappée du monstre. Pour tout ce qui se trouve entre les deux, suivez le guide.

Océan des Songes

Palme farfelue

Repérez l'une des deux failles en bas du récif pour recueillir le premier Ptizêtre attaché à un poteau, rendez-vous derrière le poisson pierre de droite lorsque deux d'entre eux se font face pour aller récupérer le deuxième Ptizêtre et accéder du même coup à la première zone secrète où est enfermée la Reine Ptizêtre, puis libérez le troisième Ptizêtre suspendu au plafond de la grotte en contrebas. Secourez ensuite le quatrième Ptizêtre caché par quelques algues et défendu par un poisson à piquants dans la section suivante.

Libérez le cinquième Ptizêtre attaché sur la droite lors de votre descente au milieu des algues piquantes, nagez au secours du sixième Ptizêtre en faisant se rétracter l'algue à sa base tout en bas de cette même zone, prospectez en bas du fond marin pour trouver une faille menant à la zone secrète dans laquelle est enfermé le Roi Ptizêtre et passez entre les deux plates-formes manipulées par des algues un peu plus loin pour récupérer le septième Ptizêtre. Ne vous restez ensuite qu'à compléter le niveau pour mettre la main sur le huitième Ptizêtre.

Poisson pourri

Faites se rétracter les algues en passant par la droite pour accéder au premier Ptizêtre, faites de même avec les algues sur la droite de la section suivante pour pouvoir emprunter la petite brèche et sauver le deuxième Ptizêtre, puis plus loin dans le niveau, collez-vous à la paroi de droite en évitant le va et vient de la méduse pour passer dans une brèche où est retenu captif le troisième Ptizêtre. Dans la zone plongée dans l'obscurité, prospectez vers la droite pour trouver à la fois le quatrième Ptizêtre et l'entrée de la zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre.

Dans la zone circulaire qui suit là où des méduses dansent de concert, empruntez l'étroit passage en hauteur pour trouver le cinquième Ptizêtre et dans la zone d'obscurité suivante, prospectez vers le haut à gauche entre les algues pour dénicher la cage du sixième Ptizêtre. Enfin, là où seuls les poissons lumineux vous offrent une protection, rendez-vous dans le coin inférieur droit de la zone pour trouver la zone secrète renfermant le Roi Ptizêtre et détruisez la cage du septième Ptizêtre au milieu de la salle bercée par l'obscurité avant d'atteindre la fin du niveau et de récupérer le dernier Ptizêtre.

Le crabe qui pince dort

Déterrez la pousse après un bref passage dans l'eau pour sauver le premier Ptizêtre, laissez vous emporter par le courant vers le bas dans la section suivante pour trouver le deuxième Ptizêtre attaché à un poteau, libérez naturellement le troisième Ptizêtre en bas de la section qui suit et prospectez vers le haut juste à gauche du ballet de

méduses pour dénicher la zone secrète où est retenue la Reine Ptizêtre. Ne loupez pas non plus le quatrième Ptizêtre, attaché à un poteau au bout du parcours à traverser à contre-courant.

Récupérez le cinquième Ptizêtre en échappant au premier crabe géant par la droite en bas, rasez le fond du récif dans la section suivante pour trouver une brèche défendue par un poisson à piquants où est piégé le sixième Ptizêtre, puis trouvez une brèche similaire tout en bas à gauche après avoir passé la porte en évitant les poissons roses afin de trouver le Roi Ptizêtre, enfermé dans une zone secrète. Récupérez enfin le septième Ptizêtre en dessous du crabe à droite en éliminant les poissons jaunes au passage et vous obtiendrez naturellement le dernier Ptizêtre en terminant le tableau.

A l'eau Moskito !

Qui dit cavalcade à dos de moustique dit également phase de shoot, et c'est exactement ce qui vous attend dans ce tableau où vous n'aurez aucun mal à localiser et libérer les trois Ptizêtres qui se présentent le long du parcours.

Mini murène - Maxi galère

Passée votre échappée du banc de poissons, libérez le premier Ptizêtre situé sous votre point d'entrée, récupérez le deuxième Ptizêtre plus loin en contrebas en faisant attention à ne pas vous faire gober par le poisson pierre, puis repérez la brèche qui fait office d'aire de lancement pour l'espadon en hauteur un peu plus loin pour vous y engouffrer et sauver la Reine Ptizêtre piégée dans la zone secrète. Passez ensuite entre les méduses pour mettre la main sur le troisième Ptizêtre dans une alcôve en hauteur, puis faites du rase-motte entre les tentacules translucides pour dénicher l'entrée de la seconde zone secrète un peu plus loin et ainsi secourir le Roi Ptizêtre.

Plus loin en hauteur, passez dans le dos du poisson pierre pour libérer le quatrième Ptizêtre, ne loupez pas le cinquième Ptizêtre en cage sur la gauche lors de votre descente entre les chutes de rochers, sauvez naturellement le sixième Ptizêtre entre les rochers devant vous dans la section suivante et frayez-vous un chemin entre les algues dans le coin supérieur droit pour mettre la main sur le septième Ptizêtre avant d'aller compléter le niveau et de secourir automatiquement leur dernier camarade.

Océano Moskito !

Qui a dit que les moustiques n'étaient pas à l'aise en milieu aquatique ? Ce n'est en tout cas pas votre monture qui va cautionner ce préjugé : guidez-la à travers ce tableau rempli d'eau en récoltant les trois Ptizêtres au passage et gérez bien les zones de lumière pour ne pas vous faire happer par les tentacules.

Au coeur de l'abysse

Une fois n'est pas coutume, il vous faut passer par la case coffre à pattes avant d'accéder au dernier tableau de ce monde. Crapahutez donc sur terre comme en mer pour rattraper le fourbe contenant en récupérant les deux Ptizêtres au passage et vous libérerez le dernier en ouvrant le fameux coffre.

Boss à dent

Allez récupérer le premier Ptizêtre dans une cage hors de l'eau tout à droite, puis engouffrez-vous dans les tunnels sous-marins pour atteindre le boss, non sans récupérer les deux autres Ptizêtres au passage. Après une victoire facilitée par le guide ci-dessous, rendez-vous dans l'ultime monde Origins.

Pic Mystique

Babouins mystiques

Avant de passer la première porte, sautez sur le mur opposé pour courir dessus et atteindre le premier Ptizêtre, prospectez vers la gauche après avoir emprunté une tyrolienne en extérieur pour trouver une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, attrapez au vol le deuxième Ptizêtre qui volette un peu plus loin en hauteur et récoltez le troisième Ptizêtre après une série de murs en U défendus par des hommes des neiges. Récupérez ensuite le quatrième Ptizêtre

juste avant la fin de la section en utilisant les plates-formes comme point d'appui pour ricocher.

Déterrez la pousse juste à droite de la masse qui rase le sol en intérieur pour récupérer le cinquième Ptizêtre, rebroussez chemin avant de passer la porte de cette section pour passer en dessous de la ronce et dénicher la zone secrète où est enfermée le Roi Ptizêtre, puis faites légèrement monter l'élévateur pour pouvoir libérer le sixième Ptizêtre

Un amour de golem

Avant de passer la première porte, ricochez au dessus pour saisir la corde et courez sur le mur pour atteindre le premier Ptizêtre, lancez-vous vers la droite avec la corde après avoir frappé le bulbe rouge pour trouver une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre et enchaînez rapidement les courses sur les murs en U pour rattraper le deuxième Ptizêtre.

En montant dans cette même section, planez vers l'alcôve à gauche pour déterrer la pousse où est enfermé le quatrième Ptizêtre, utilisez les éléments du décor qui chutent sans cesse un peu plus loin pour récupérer le cinquième Ptizêtre tout à droite, puis courez sur le mur en U juste un peu plus haut sur la gauche pour atteindre le sixième Ptizêtre

Vas-y, si tu oses !

Dans ce tableau dédié au shoot, redoublez de vigilance pour ne pas vous faire frapper par la foudre, tirez sur les condensateurs bleus et sur les rouages pour progresser facilement et accéder aux trois Ptizêtres disséminés dans le niveau, puis rendez-vous pour une petite séance de footing.

Temple retors

L'un allant rarement sans l'autre, c'est désormais au coffre à pattes que vous allez avoir à faire. Récoltez sans mal les deux Ptizêtres qui croisent votre route et vous libérerez le troisième en rattrapant le coffre en fin de parcours.

Ronds de fumée

Restez sur les plates-formes du haut pour pouvoir planer vers les tuyaux et l'ampoule en haut à droite et ainsi atteindre le premier Ptizêtre, planez en dessous de l'entrée de la section suivante pour secourir le deuxième Ptizêtre, puis Utilisez une attaque chargée dans la section suivante sur la seconde plate-forme pour récupérer le troisième Ptizêtre. Après une série de ricochets, restez sur les tyroliennes du haut pour pouvoir vous élancer vers le quatrième Ptizêtre et secourez naturellement le cinquième Ptizêtre voletant dans sa cage lors de votre irrésistible ascension.

Tout en haut, glissez-vous sur la gauche pour trouver une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, prospectez vers le bas à gauche en passant entre les scies circulaires après avoir couru au plafond pour trouver la seconde zone secrète et le Roi Ptizêtre enfermé à l'intérieur, puis une fois sur votre rouage géant, pensez à regarder au dessus de vous entre deux nuages pour récolter le sixième Ptizêtre. Récupérez enfin sans mal le septième Ptizêtre sur l'unique plate-forme de la section suivante avant de passer à la suite.

Des scies démentes

Dès le début du niveau, sautez sur la droite de la seconde presse pour secourir le premier Ptizêtre, faites un détour par la gauche après être monté entre les presses dans la section suivante pour entrer la une zone secrète renfermant la Reine Ptizêtre, puis après avoir traversé la marre de lave, ricochez sur les petites presses quand celles-ci s'entrechoquent pour atteindre le deuxième Ptizêtre en hauteur. Après avoir descendu de plusieurs plates-formes où des scies vous mènes la vie dure, courez sur le tuyau vert de gauche pour aller au plafond et trouver le troisième Ptizêtre, puis descendez sur le rouage à gauche pour dénicher la seconde zone secrète et le Roi Ptizêtre qu'elle contient.

Soyez prêt à frapper vert le haut lors du parcours d'obstacle qui suit pour briser la cage du quatrième Ptizêtre, passez au milieu du rouage du milieu pour libérer le cinquième Ptizêtre et passez sur l'extérieur de ce même rouage pour pouvoir atteindre le sixième Ptizêtre en hauteur. Enfin, placez-vous sur la droite du cube géant de la dernière section pour pouvoir avoir une ouverture et détruire la cage du septième Ptizêtre avec une attaque chargée.

Décroche les étoiles

Prêt pour une ultime phase de shoot ? Vous n'avez tout de façon pas le choix si vous voulez accéder au dernier tableau ! Faites donc feu de tout bois en faisant ricocher vos tirs sur les parois environnantes pour atteindre les Ptizêtres placés dans les angles morts, aspirez les bombes pour les renvoyer sur vos ennemis et l'opposition ne fera pas long feu.

Mama cauchemar

Commencez par déterrez la pousse cachée sur l'extrême gauche et sautez vers le boss en récupérant tout de suite après le deuxième Ptizêtre sur la droite. Suivez comme toujours le guide en vidéo ci-dessous pour venir à bout de la créature sans le moindre mal en n'oubliant pas de récupérer l'ultime Ptizêtre avant de donner le coup de grâce, puis savourez votre victoire.

⬇️ PLUS DE LUMS

Avancez l'heure de la console de 24 heures afin que les petites créatures génèrent des Lums plus rapidement.

⬇️ PTIZÊTRE DORÉ

Après avoir sauvé les 700 Ptizêtres, un Ptizêtre doré deviendra disponible dans la galerie des héros.

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

📌 DERNIER MONDE

Pour découvrir le dernier monde, il faut trouver toutes les dents rouges qui sont à gagner dans les niveaux de Coffrapattes, puis les apporter à l'individu de l'arbre ronfleur. Il vous ouvrira la porte du dernier monde.

📌 SOLUTION COMPLÈTE

L'Arbre Ronfleur

Sautez dans la cage pour vous libérer et allez vous suspendre à la barbe du Vieux Maître qui est à votre droite pour la libérer également, puis passez la petite porte de lumière sur la droite.

Monde 1 - Jungle à bafouilles

Niveau 1 - Attrape-moi si tu peux !

Notez que vous pourrez libérer les Electoons en collectionnant les Lums et en retrouvant les trois cages de chaque niveau. Ici, le nombre de Lums à collectionner s'élève à 150 et il y a une seule cage à trouver.

Les pièces gravées d'un crâne valent 25 Lums normaux et les Lums rouges valent 2 Lums normaux. Vous pouvez activer des Lums rouges en attrapant des Lums jaunes qui dorment, mais ils restent rouges pendant un temps limité. Vous collectez aussi 1 Lum à chaque monstre que vous cognez et encore un à chaque monstre que vous éliminez. Vous trouverez de temps en temps des chapeaux de magicien qui vous expliqueront tout cela.

Les coeurs que vous trouvez dans les fioles servent à vous protéger au cas où un ennemi vous attaque.

Dirigez-vous vers la droite. Vous devez sauver la nymphe. Sautez sur le champignon rouge, sautez et allez au deuxième promontoire flottant. Ne vous inquiétez pas pour l'eau car Rayman peut nager. Attendez que le promontoire remonte pour avancer. Vous verrez des Lums en-dessous que vous pouvez attraper en sautant sur le troisième promontoire flottant. Collectez la pièce en haut.

Continuez de courir après la princesse mais faites attention au boules bleues, sautez-leur dessus pour vous en débarrasser. Sautez sur le prochain champignon rouge et servez-vous du geyser pour monter. N'oubliez pas les Lums que vous voyez, même les rouges. Sautez sur le champignon bleu et vous serez projeté à l'arrière-plan. Sautez sur les champignons rouges à gauche et à droite de la tête du rocher géant puis descendez, évitez les " dents " et sautez sur la cage pour libérer Princesse Betilla. Vous débloquez en même temps le pouvoir de baffer.

Cassez les rochers sur la droite, utilisez le geyser, cassez le barrage et sautez sur le champignon bleu pour retourner à l'avant-plan. Cassez le barrage et bafez la créature qui vous bloque la route. Donnez des coups dans la porte bleue.

Vous êtes dans une grotte. Donnez un coup dans la plante bleue pour qu'elle ramasse toutes les boules piquantes bleues.

Continuez et donnez un coup dans la plante verte suspendue. Continuez et sautez sur le mur pour aller plus haut. Baissez la plante verte pour créer une petite plateforme qui vous permet d'aller plus haut. Cassez le barrage mais ne touchez pas la plante ronde verte que vous trouvez. Continuez jusqu'à voir trois yeux rouges. Récupérez la pièce qu'ils cachent et passez la porte bleue en éliminant d'abord la créature qui la bloque.

De l'autre côté de la porte, faites attention aux boules bleues. Une sorte de scientifique lancent des missiles en haut. Continuez à droite, accrochez-vous à la liane et sautez sur la boule bleue puis sur le geyser pour monter. Donnez un coup dans la plante ronde et verte avant que le missile n'atteint le rebord et ne casse la petite plateforme qui vient d'apparaître. Montez sur celle-ci et accrochez vous à la liane. Éliminez le scientifique et cassez la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Geyser explosif

A partir d'ici, vous devez récupérer 350 Lums et libérer trois fois les Electoons de leur cage. Vous débloquez aussi de nouveaux personnages en cours de jeu.

Récupérez les Lums en haut à gauche puis dirigez-vous vers la droite, sautez sur le champignon rouge et servez-vous du geyser pour monter. Récupérez les Lums à l'aide des mini-geysers.

Puis descendez sur la petite plateforme au-dessus de l'eau par la gauche, ne tombez pas à l'eau cette fois et récupérez la pièce. Remontez à l'aide du geyser. Passez la porte bleue.

Récupérez tous les Lums en sautant. Continuez en allant de plateforme en plateforme en passant par les geysers, accrochez-vous à la main bleue qui s'étend de la petite créature à ailes bleues suspendue dans les airs. A la deuxième main bleue, descendez un niveau plus bas et vous trouverez une pièce au milieu ainsi qu'une porte qui mène à une cage Electoon dans les buissons sur la droite.

Trouvez les plantes vertes en-dessous pour faire tomber les monstres ou vous pouvez directement les cogner sur les plateformes. Montez sauver les Electoons. Continuez à droite, descendez vite sur la plateforme en-dessous récupérer la pièce avant de vous faire écraser. Puis continuez et récupérez les Lums à travers les geysers. Sauter sur le champignon rouge et laissez-vous tomber avant que le rocher vous écrase. Courez jusqu'au geyser pour monter et passer la porte bleue.

Sauter sur le champignon rouge devant vous et faites attention à ne pas vous faire écraser, restez dans les petites crevasses.

Il y a une longue crevasse au-dessus des Lums, escaladez-la pour récupérer les Lums qui se cachent dans les buissons en haut.

Redescendez et passez de l'autre côté pour vous accrocher à la liane. Remontez cette crevasse également pour trouver un Lum.

Continuez et passez par la petite porte tout en bas à droite : elle vous mènera à une des cages Electoons. Montez et donnez un coup dans la plante verte. Sauter sur les plateformes et allez sauver les petits Electoons.

Sauter sur le champignon bleu-vert, accrochez-vous à la liane pour récupérer les Lums puis passez la porte bleue.

Faites attention à la boule piquante. Récupérez la pièce dans l'eau rapidement et remontez avec les geysers en évitant la main qui essaie de vous tuer. Vous aurez à répéter la même chose pour récupérer encore des Lums. Continuez, laissez-vous glisser sur la liane et retombez sur le rocher au-dessus de la pièce.

Attendez que le rocher glisse plus bas pour récupérer la pièce et rapidement, sautez sur la surface du rocher pour passer la porte bleue sans oublier de récupérer les Lums dans le champignon au-dessus de la porte.

Continuez vers la cage, cognez toutes les boules bleues, et cassez la cage.

Niveau 3 - La voie de la baffe

Récupérez les Lums dans la plante à gauche puis allez à droite. Cassez le barrage et éliminez vos ennemis. Cassez le petit pont en bois pour accéder au champignon et rebondir pour récupérer les Lums suspendus. Tapez sur la plante verte plus loin pour former des plateformes pour vous permettre de monter. Cassez le barrage et laissez-vous tomber tout en restant collé au mur et prenez appui sur le mur pour remonter dès que vous récupérez votre pièce.

Cassez la fiole bleue et sautez sur les bras de la créature, tuez les ennemis et récupérez vos Lums. Récupérez ceux d'en-dessous également. Continuez votre route et bafez la plante verte pour faire tomber l'ennemi. Descendez pour trouver une pièce à gauche.

Remontez et continuez. Sauter sur le champignon rouge et descendez passer la porte bleue.

Sauter sur les plateformes pour atteindre l'autre côté et faites attention à la créature touffue en haut. Cassez la fiole bleue en haut au milieu et continuez de monter. Ne passez pas tout de suite la porte bleue mais allez à gauche : il y a une petite porte. Accrochez-vous à la main bleue et sautez jusqu'à la cage à l'autre bout. Tapez sur la plante verte et libérez les Electoons.

Passez la porte bleue.

Ecrasez le sol en bois puis allez sauter vous accrocher à la main bleue. Continuez votre route en touchant le champignon rouge et en escaladant les rochers jusqu'à la porte bleue en haut.

Sauter sur la première fleur et descendez, puis baissez-vous et allez à gauche pour trouver une cage.

Tuez tous les ennemis et cassez la cage. Sauter sur les fleurs puis attrapez la main bleue.

Allez passer la porte bleue de nouveau.

Cassez le barrage en haut, éliminez vos ennemis puis continuez sur les plateformes. Un autre ennemi vous attend, cassez le barrage au sol puis servez-vous du champignon pour rebondir attraper la pièce entre les deux yeux rouges et cassez le barrage.

Donnez un grand coup de poing au monstre sur la deuxième plateforme flottante, continuez jusqu'à l'autre côté, cassez le barrage et passez la porte bleue.

Éliminez tous les monstres puis allez casser la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 4 - Sur la vague

Allez à droite et descendez en cassant les barrages qui vous bloquent. Avant de casser dernier barrage (celui avec un monstre en-dessous), sautez sur le champignon vert et allez collecter la pièce au-dessus de l'oeil rouge en sautant sur le mur pour ne pas tomber.

Descendez et continuez pour passer la porte bleue à droite sans oublier de récupérer tous vos Lums.

Éliminez les ennemis de l'autre côté, descendez et accrochez-vous à la main bleue. Descendez encore jusqu'aux trois barrages et sautez à travers l'eau au centre pour attraper les Lums. Descendez jusqu'à l'eau en bas. Touchez la plante bleue pour qu'elle ramasse le monstre bleu et passez la porte bleue.

Descendez encore, cassez le barrage, montez sur la plateforme flottante pour récupérer les Lums. Montez prendre la pièce puis redescendez et accrochez-vous à la liane pour descendre et allez à droite pour trouver la porte cachée dans les buissons.

Tapez sur la plante verte puis allez de l'autre côté pour taper sur la plante bleue et faire disparaître les monstres. Cassez la cage pour libérer les Electoons. Remontez et cassez le barrage en haut à droite pour continuer votre chemin.

Descendez sur l'eau et sautez quand vous arrivez au bout à gauche pour cogner la plante bleue et libérer votre chemin. Continuez et cassez le barrage à droite pour passer. Accrochez-vous à la liane en haut puis éliminez votre ennemi et

allez tapez sur la plante bleue pour faire disparaître l'oeil rouge. Continuez à droite, puis remontez et passez la porte bleue.

Continuez vers la droite et cassez le barrage. Servez-vous du champignon plus loin pour rebondir et remonter. Récupérez vos Lums et passez la porte bleue.

Allez vers la droite, rebondissez sur les champignons et servez-vous de la main bleue pour monter aller à droite vers une cage à Electoons.

Éliminez tous vos ennemis et cassez la cage.

Ensuite servez-vous de la main bleue pour monter. N'oubliez pas la pièce à droite et plus haut une plante à gauche qui vous donne encore une pièce. Passez ensuite la porte bleue.

Continuez à droite et sautez sur le champignon bleu pour atterrir à l'arrière-plan. Descendez et cassez le barrage, continuez en sautant sur les champignons pour rebondir. Tapez sur la plante bleue pour faire disparaître les yeux rouges. Resautez sur le champignon bleu pour revenir à l'avant-plan et passer la porte bleue.

Sautez sur la plateforme bleue, éliminez votre ennemi et libérez les Electoons.

Niveau 5 - Grottes qui ballottent

Allez vers la droite. Récupérez tous vos Lums. Rebondissez et sautez sur les plateformes puis accrochez-vous à la liane. N'oubliez pas la pièce au-dessus de la plateforme flottante en bas.

Allez vers la gauche récupérer encore une pièce. Remontez et passez la porte bleue.

Allez à droite et remontez à gauche pour trouver une cage.

Éliminez tous les ennemis et cassez la cage pour libérer les Electoons.

Allez à droite, ramassez le Lum qui dort et les Lums rouges avec. Sautez et cognez la plante verte accrochée au plafond et rebondissez sur la plante qui apparaît pour attraper la pièce.

Descendez, continuez à droite puis descendez et attrapez la pièce qui se trouve dans les buissons. Montez sur la plateforme mobile et attrapez la pièce complètement à droite puis remontez et trouvez la cage à droite en attrapant la main bleue. Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Descendez sur les flots en essayant d'attraper les Lums que vous manquez en vous servant des lianes et de la main bleue. La dernière liane est entre deux rochers, laissez-vous tomber pour attraper la main bleue et récupérez la pièce et les Lums à gauche puis sautez et attrapez la main bleue encore mais cette fois, visez le promontoire incliné en haut à droite. Vous trouverez une deuxième cage. Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Puis allez passer la porte bleue.

Utilisez les mains bleues et les lianes pour remonter sans oublier les Lums, puis remontez encore grâce au geyser. Passez la porte bleue.

Tuez tous les ennemis et cassez la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 6 - Air Electoons

Vous devez ramasser 200 Lums et trouver seulement une cage pour ce niveau. Collectez tous les Lums que vous trouverez dans les airs et sur les Electoons géant en allant vers la droite. Éliminez le monstre et sauvez encore des Electoons.

Niveau 7 - He ho, Moskito !

Une exception ici également avec une seule cage à Electoons à trouver.

Avancez à droite et sautez sur la mouche. Dirigez la mouche de haut en bas et de droite à gauche pour récupérer les Lums. Tirez sur les ennemis. Tirez aussi sur les plantes vers sur l'herbe pour avoir des Lums. Faites attention aux ennemis encore une fois. Puis vous montez, faites attention aux missiles qui tombent. Vous pouvez ensuite inhaler les bombes pour les expulser et tirer sur vos ennemis. Inhalez la cinquième bombe que vous trouvez pour l'éjecter sur le poussin géant. Vous le verrez inhaler lui aussi, restez hors de son chemin. Inhalez encore des bombes et projetez-les sur le poussin. N'oubliez pas de ramasser les fioles qui contiennent les coeurs pour augmenter vos chances de survie. Vous pouvez aussi inhaler les bombes que vous lance l'oiseau et les lui renvoyer. Faites cela jusqu'à qu'il s'en aille. Descendez de la mouche et passez la porte bleue. Libérez les Electoons.

Monde 2 - Désert des didgeridoos

Niveau 1 - Bonnes vibrations

Détruisez les buissons que vous voyez pour libérez des Lums.

Allez vers la droite et sautez dans le tuyau. Cassez la fiole pour récupérer un coeur. Continuez sur la droite et sauter vous accrocher à la main bleue. Attrapez les Lums qui flottent. Continuez toujours à droite sur le fil et évitez la partie en rouge. Passez la porte bleue.

Faites attention à l'oiseau bleu et sautez sur le trampoline pour attraper la pièce. Continuez et tuez les trois oiseaux puis servez-vous du trampoline pour atteindre le niveau plus haut, il y a une porte qui mène à une cage.

Tuez tous les oiseaux rouges en faisant attention aux tambours qui vous font rebondir sur eux. Libérez les Electoons de leur cage.

Passez les fils et tuez les oiseaux, allez passer la porte bleue.

Continuez sur les fils en faisant attention à ne pas vous faire électrocuter. Au troisième fil, attendez que les trois fils accrochés en haut soient clairs pour sauter sur le trampoline et atteindre la pièce.

Descendez ensuite sur le plus long fil complètement au bas pour récupérer la pièce à droite. Puis remontez en faisant attention aux oiseaux. Cassez le barrage au sol, sautez sur le gros tambour et allez ouvrir la porte bleue.

Vous devez aller sauver une princesse. Courez après elle et récupérez en même temps la pièce entre les tuyaux en haut puis dépêchez-vous de passer avant de vous faire écraser.

Cassez le barrage et rebondissez.

Vous pouvez maintenant la délivrer et acquérir le pouvoir de voler. Ce pouvoir vous sera très utile, n'hésitez pas à vous en servir pour couvrir de grandes distances et pour obtenir des Lums hors portée. Passez la porte bleue.

Pour avancer ici, vous devez voler pour atteindre l'autre côté. Sauter sur les trampolines et vous trouverez une porte menant à une cage en haut à gauche derrière les buissons colorés.

Tuez tous les oiseaux rouges et cassez la cage pour libérer les Electoons. Continuez à droite en vous servant de la main bleue et en éliminant les oiseaux. Montez et volez jusqu'à la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Meilleure musique

Allez vers la droite en collectant vos Lums et sautez sur le bec des pélicans pour avancer. Au troisième toucan, regardez plus bas et vous verrez un flot d'eau et un buisson tout à droite derrière lequel se cache une pièce de 25 Lums.

Continuez votre chemin et écrasez-vous sur la plaque pour faire venir les oiseaux et former un passage pour aller plus

haut et récupérer encore une pièce.

Continuez puis montez pour trouver la porte cachée derrière les buissons. Descendez en volant pour éliminer les oiseaux rouges un à un et brisez la cage d'Electoons tout en bas. Descendez passer la porte bleue.

Montez récupérer le Lum endormi par la droite et ensuite récupérez tous les Lums rouges. Montez en haut à gauche pour trouver une pièce.

Volez doucement vers le bas pour éliminer les oiseaux et libérez les Electoons.

Allez vers la droite et sautez sur le bec de l'oiseau puis volez jusqu'à l'autre bout. Continuez, cassez le barrage et sautez sur la tête de l'oiseau puis volez jusqu'aux buissons en haut à droite pour trouver une pièce.

Sautez sur le levier pour faire stopper le courant puis avancez. Appuyez sur la plaque pour faire venir les toucans. Sauter sur la tête verte au bout pour récupérer votre pièce. Allez passer la porte bleue derrière le barrage.

Allez à droite. Appuyez sur le levier et montez récupérer la pièce. Allez encore à droite et remontez entre les deux tuyaux avant de continuer vers les toucans pour trouver une cage.

Tapez sur les 4 ombres piquantes que vous voyez et sur la dernière en haut du tuyau puis libérez les Electoons.

Passez sur les toucans et utilisez la main bleue pour arriver à la porte bleue.

Tuez tous les oiseaux pour libérer les Electoons.

Niveau 3 - Autant en emportent les bulles

Ici, vous devez utiliser votre habilité de vol pour que le vent vous porte. Sans cela, vous ne pouvez léviter plus haut. Avancez de cette façon et faites attention à ne pas vous faire piquer en vous laissant tomber entre les oiseaux et en volant pour remonter.

Passez la porte bleue.

Flottez sur l'eau pour descendre. Sauter au-dessus des oiseaux piquants, à la deuxième poussée de vent, laissez-vous tomber pour récupérer la pièce.

Entrez ensuite dans le tuyau en haut à droite. Avancez et attrapez les Lums autour de la boule pivotante puis volez plus haut pour trouver une entrée vers une cage.

Tuez tous les ennemis et sauvez les Electoons.

Evitez le souffle de l'oiseau, sautez-lui par-dessus et continuez de la même façon pour les autres oiseaux et passez la porte bleue.

Sautez sur le tambour géant et allez derrière les buissons récupérer une pièce.

Faites attention plus loin aux 4 tuyaux alignés, ils aspirent au lieu d'expirer de l'air. Servez-vous de l'air au-dessus de la pièce squelette pour l'attraper puis montez en haut à droite complètement pour passer la porte qui mène à la deuxième cage.

Descendez entre les oiseaux piquants en planant pour éliminer l'oiseau rouge, puis toujours en faisant attention à ne pas vous faire piquer, allez libérez les Electoons.

Puis descendez passer la porte bleue.

Appuyez sur la plaque qui se trouve sur votre chemin pour libérer le vent et vous permettre de monter et atteindre l'autre côté. Laissez-vous tomber pour récupérer les Lums. Montez récupérer le Lum endormi et les autres Lums rouges. Sauter plus bas pour récupérer la pièce en-dessous puis appuyez sur la plaque pour activer le vent.

Montez et tuez l'oiseau rouge. Volez entre les oiseaux piquants pour atteindre l'autre côté et passer la porte bleue.

Allez récupérer le Lum endormi et ramassez tous les Lums rouges. Volez et passez entre les lianes pour éviter les épines.

Montez récupérer la pièce et redescendez en évitant les épines toujours. Continuez et faites attention aux oiseaux piquants et passez la porte bleue. Éliminez tous les oiseaux rouges et allez sauver les Electoons.

Niveau 4 - Ballade nocturne

Allez à droite, tuez l'oiseau rouge et passez la porte bleue.

Les nuages se désintègrent quand vous avancez. Tuez les oiseaux rapidement et sautez sur la chenille qui passe en-dessous des nuages sans oublier de récupérer vos Lums.

Un pilier essaie de vous écraser, évitez-le et sautez entre les piliers pour récupérer la pièce. Continuez de récupérer les Lums en chemin jusqu'à voir la porte bleue. Descendez de la chenille et montez en haut à gauche pour trouver une porte cachée derrière les buissons.

Tuez les oiseaux en sautant sur les chenilles. Délivrez les Electoons.

Libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Montez, cassez le barrage, sautez sur la chenille qui passe en-dessous.

Laissez-vous glisser sur l'eau puis sautez jusqu'au buisson coloré pour récupérer une pièce. Sautez entre les piliers pour récupérer encore une pièce au-dessus de l'oiseau. Tout doit être fait très rapidement. N'oubliez pas les autres Lums. Quand la chenille tourne vers le bas, grimpez sur le tuyau, tuez l'oiseau rouge, sautez sur le tambour puis montez en haut à droite trouver une porte derrière les buissons. Montez et tuez les oiseaux rouges. Allez vers la droite en sautant sur les chenilles et tuez les deux oiseaux rouges vers le bas. Montez et tuez encore deux oiseaux. Montez tout en haut et libérez les Electoons. Descendez et passez la porte bleue.

Sautez sur la chenille qui passe et collectez les Lums au passage. La chenille passe en-dessous des nuages, sautez sur la plateforme pour ne pas mourir, puis remontez sur son dos. En haut à droite, récupérez le Lum endormi et attrapez le reste des Lums rouges. Restez sur le dos de la chenille pour récupérer la pièce au-dessus de l'oiseau jaune avant d'atteindre les oiseaux rouges. La chenille serpente entre les tuyaux, restez sur les piliers puis attendez qu'elle redevienne plate pour monter sur son dos. Quand elle tourne vers le bas plus loin, remontez sur la surface solide. Tuez l'oiseau sur le tambour et passez la porte bleue.

N'avancez pas, mais sautez juste en-dessus de vous pour attraper la pièce et sans redescendre, cassez le barrage à droite pour rattraper la chenille tout en éliminant l'oiseau rouge sur votre passage. Évitez l'oiseau jaune, faites attention à ne pas vous faire écraser sans oublier les Lums entre les piliers. Faites attention aux oiseaux rouges, puis à l'oiseau jaune plus loin, ainsi qu'à la bestiole bleue. Pour éviter cette dernière montez plutôt sur le rebord où coule l'eau, sautez et récupérez le Lum endormi et tous les Lums rouges tout en évitant l'oiseau jaune. Après les deux oiseaux rouges, montez sur le rebord pour rebondir et attraper la pièce. Des créatures bleues sont accrochées au bout des piliers qui montent et descendent plus loin, baissez-vous pour les éviter.

Sautez sur la surface solide quand la chenille tourne vers le bas. Passez la porte bleue après avoir tué l'oiseau.

Tuez les 4 oiseaux rouges et libérez les Electoons.

Niveau 5 - Ballade pour Electoons

Vous trouverez une seule cage cachée et 200 Lums à trouver pour ce niveau-ci.

Sautez sur les cheveux des Electoons géants et utilisez les chaînes créées par les Electoons pour avancer.

Sautez sur le premier cheveu, accrochez-vous à la première chaîne, sautez et accrochez-vous à la deuxième chaîne et

sauter sur le vent pour récupérer les Lums. Sauter de chaîne en chaîne pour récupérer les Lums puis servez-vous du vent pour remonter sur le cheveu. Sauter sur les chaînes mais faites attention : en dessous de la quatrième et plus longue chaîne, évitez le tentacule à épines. Puis longez la chaîne et sautez sur le cheveu et sur l'Electoon géant pour rebondir. Continuez vers la droite sur le cheveu puis accrochez-vous à la chaîne en haut et allez à droite. Récupérez les Lums et sautez dans le vent pour qu'il vous porte plus haut et sautez de chaîne en chaîne. Faites attention au tentacule épineux au-dessus de l'Electoon endormi. Récupérez les derniers Lums, tuez l'oiseau en évitant son souffle puis libérez les Electoons.

Niveau 6 - Moskito Presto !

Sauter sur la mouche. Dirigez-vous pour ramasser les Lums et pour tuez les ennemis sur votre chemin. Passez sous les trois oiseaux piquants. Tirez sur les ventilateurs qui créent le vent qui vous empêchent d'avancer. Faites attention aux oiseaux jaunes qui descendent et au vent qui vous pousse sur les oiseaux piquants. Montez, passez entre les oiseaux jaunes et évitez le tambour pour ne pas rebondir et vous faire piquer. Tirez sur la masse noire pour atteindre la boule dorée au milieu qui formera un halo pour vous permettre de passer en sécurité.

Répétez la même chose pour toutes les boules ou les masses noires que vous trouvez. Restez dans le halo lumineux pour ne pas mourir. En avançant à l'air libre, vous trouverez des bombes que vous pouvez aspirer comme pour le monde précédent. Récupérez les Lums en chemin et cassez les barrages plus loin. Vous entrez dans un sentier de glace, faites attention à ne pas vous heurter aux citrons à épines. Cassez les barrages de glaces qui vous bloquent et faites très attention car en avançant, les mouches iront très vite et vous devrez éviter tous les citrons. Passez la porte bleue et cassez la cage.

Monde 3 - Terre gourmande

Niveau 1 - Palais des glaces

De temps à autre vous devenez minuscule dans ce monde et vous verrez également des plantes violettes qui libèrent des Lums en les détruisant.

Suivez le sentier et faites attention car le terrain est glissant. Rayman peut nager. N'oubliez pas vos Lums. Faites attention aux boules bleues. Sortez de l'eau et sautez sur le ventre de la grosse créature pour atteindre le rebord plus haut puis passez la porte bleue. Cassez les blocs de glace qui vous bloquent.

Glissez et cassez le barrage. Sauter et attrapez les Lums. Passez sur la plateforme, sautez sur le citron, attendez que la glace s'élève et vous laissez de l'espace pour y passer. Continuez, passez sur le melon, sautez sur le ventre pour rebondir, sautez sur les citrons et sur la feuille, sautez sur les blocs de glace puis passez la porte bleue.

Vous devez sauver la princesse. Courez puis sautez sur les blocs, récupérez un maximum de Lums, faites attention de ne pas tomber à l'eau, sautez sur le melon, passez par le haut, puis par le bas, puis encore par le haut pour récupérer les Lums, sautez sur le melon, suivez la cage, sautez sur le ventre pour attraper le Lum endormi, passez par le bas récupérer la pièce squelette et sauvez la princesse. Vous acquérez le pouvoir de rétrécir. Passez maintenant la porte bleue.

Atteignez la corniche en haut à gauche par la crevasse juste au-dessus de vous pour trouver une cage à Electoons. Sauter sur les citrons pour rebondir et atteindre le haut.

Éliminez tous les monstres bleus et brisez la cage. Descendez, récupérez les Lums, attrapez les Lums d'en haut et montez récupérer le cœur. Descendez, attendez que la plateforme flottante bleue s'approche et montez dessus en faisant bien attention à ne pas toucher les boules à épines. Montez toucher la plante violette pour faire apparaître une pièce, descendez dans la deuxième crevasse la récupérer en évitant de vous faire manger par les poissons. Montez et récupérez le Lum endormi, puis les Lums rouges. Sauter sur le melon, laissez-vous aspirer par la trompette pour être projeté en l'air, puis atterrissez sur un autre melon et attendez la plateforme bleue qui vous mène jusqu'à la porte bleue.

Allez vers la trompette et laissez-vous tomber pour passer entre les boules jaunes. Sauter et volez pour éviter les boules jaunes piquantes encore une fois. Cassez le barrage, sautez sur les trois citrons et sur le ventre pour rebondir.

Laissez-vous tomber dans la première crevasse que vous voyez pour trouver une porte tout en bas.

Allez complètement à droite et rebondissez pour atteindre le haut de la fourchette et tuer les deux monstres. Accrochez-vous à la liane au milieu pour sauter et tuer les deux autres monstres. Sauter à gauche et passez en-dessous pour briser la cage des Electoons.

Remontez, allez à droite, passez en-dessous et attrapez les Lums en sautant sur les blocs plus bas. Passez dans la trompette et continuez à droite, sautez sur le monstre bleu, touchez la plante violette en haut et passez la porte bleue.

Tuez tous les monstres bleus et brisez la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Dérapage contrôlé

Cassez la petite fiole, sautez et détruisez la plante violette pour récupérer des Lums. En avançant, vous deviendrez minuscule pour passer dans les petites crevasses et autres. Sauter sur le melon, descendez entre le bloc de glace et l'eau dans la petite crevasse pour récupérer un Lum. Continuez votre route puis sautez de plateau en plateau, brisez la glace qui entoure les canettes et passez la porte bleue.

Sauter de bloc en bloc en récupérant les Lums au passage et continuez pour rebondir sur le ventre de la créature pour former une bulle. Montez sur la bulle pour récupérer les Lums en haut en faisant attention aux boules jaunes.

Utilisez la bulle pour atteindre le côté gauche au-dessus de la porte bleue pour trouver la cage d'Electoons. Passez la porte bleue.

Laissez-vous glisser puis sautez sur les parasols pour avancer. Cassez la glace verdâtre plus loin pour récupérer une pièce. Sauter sur les plateaux pour récupérer les Lums puis sautez sur les parasols orange pour atteindre la trompette et vous faire aspirer et passer la porte bleue.

Sauter sur le ventre de la créature pour former une bulle, puis sautez sur la bulle pour atteindre le Lum endormi et faites attention à ne pas vous écraser contre les boules jaunes piquantes au plafond. Sauter sur le prochain animal pour former une bulle et attraper les Lums.

Sauter dans l'eau rouge pour récupérer la pièce complètement à droite puis sautez rapidement sur le mur en glace tout en évitant la boule orange. Continuez vers la droite et descendez récupérer la pièce tout en bas à droite en dessous de la glace. Remontez et sautez sur le plateau des créatures et allez passer la porte bleue.

Cassez la glace verdâtre pour libérer des Lums. Laissez-vous glisser jusqu'à la main bleue et sautez vers la gauche pour trouver une porte cachée.

Éliminez les 3 monstres en commençant par la droite et brisez la cage des Electoons. Attrapez la main bleue et passez la porte.

Cassez la glace pour faire tomber les créatures et les éliminer. Cassez la cage des Electoons.

Niveau 3 - Chaud devant

Laissez-vous glisser et suivre la glace. Récupérez les Lums en cassant les briques de glace. Faites attention à ne pas briser la glace de façon à vous faire écraser par les canettes jaunes et rouges. Passez la porte bleue.

Laissez-vous tomber en restant au-dessus du Lum endormi et en récupérant les Lums rouges avec votre pouvoir de vol tout en restant sur la droite pour ne pas atterrir dans la lave. Passez la porte bleue.

Avancez en faisant attention aux créatures qui vous crachent du feu. Sauter sur le gâteau pour monter et tuer les monstres. Sauter sur le couvercle et descendez pour passer entre les tuyaux. Ensuite remontez mais avant d'aller à droite, grimpez plus haut pour trouver une pièce.

Redescendez complètement et allez vers la droite pour trouver une cage derrière le rideau rouge.

Tuez les monstres tout en avançant sur les piliers qui montent et descendent et allez délivrer les Electoons.

Remontez et allez à droite. Évitez les mâchoires et le petit monstre poilu. Montez sur le tuyau et faites attention se détachera deux fois. Restez en haut pour réussir à récupérer la pièce.

Allez passer la porte bleue.

Montez sur le petit nuage, accrochez-vous à la liane, sautez sur l'autre nuage qui vient de se former et sautez sur le rebord pour tuer la créature. Accrochez-vous à la liane et sautez sur les petits nuages qui viennent de se former. Attrapez le cheese-cake pour créer encore un petit nuage. Laissez-vous glisser le long de la liane et accrochez-vous à l'autre liane suspendue. Sauter sur le petit nuage et tuez le monstre. Sauter sur le tube qui lance des flammes pour faire monter le couvercle de la marmite, sautez dessus et sur les nuages pour atteindre l'autre côté et tuer le monstre. Passez entre les tuyaux, tuez les petits monstres bleus, montez, sautez sur le tube, montez sur le couvercle et attrapez la pièce en haut à gauche.

Avancez en sautant sur les petits nuages du haut et continuez en haut à droite pour trouver une porte cachée.

Descendez et touchez le laser en volant et faites attention à ne pas vous faire empaler par les projectiles. Laissez ceux-ci tuer la plupart des monstres rouges puis allez briser la cage tout en bas à gauche. Tuez les monstres rouges et passez la porte bleue.

Passez sous le tuyau, laissez-vous glisser le long des deux cordes en diagonal, sautez sur le tube pour faire monter le couvercle et attrapez le Lum endormi puis accrochez-vous à la corde encore et récupérez les Lums rouges en faisant attention : il y a des fromages emplies d'épines au bout de certaines cordes.

Sauter pour récupérer ceux d'en haut ainsi que la pièce. Continuez d'avancer en utilisant les cordes mais faites attention encore, plus loin des flammes monteront pour vous brûler. Tuez le monstre et passez la porte bleue.

Utilisez la liane pour toucher les fromages qui forment des nuages et balancez-vous sur les nuages. Montez sur les tuyaux et passez rapidement jusqu'à l'autre côté en évitant les flammes et avant que les tuyaux ne s'effondrent. Quand vous atteignez le couvercle, montez derrière le rideau rouge à gauche pour récupérer une pièce. Allez de l'autre côté passer la porte bleue derrière les trois monstres rouges.

Laissez-vous aspirer par la trompette. Tuez les monstres rouges que vous voyez en touchant la marmite au fond et libérez les Electoons.

Niveau 4 - Service compris

Vous devez trouver une seule cage d'Electoons et seulement 200 Lums pour cette partie.

Sauter sur la chenille d'Electoons pour récupérer les Lums et avancer. Sauter sur les cheveux également. N'oubliez pas de planer pour attraper les Lums. Faites attention aux tentacules épineuses. Tuez le monstre à la fin et libérez les Electoons.

Niveau 5 - Murène en boîte

Montez sur la mouche.

Tirez sur les oiseaux en évitant les jets de flamme.

Vous êtes projeté à l'arrière-plan. Continuez de tirer sur les monstres en évitant les flammes et les fers rougeoyants. Faites également attention aux lasers qui lancent des projectiles. Cassez la glace et évitez les blocs de glace qui tombent.

Ne vous laissez pas écraser par les fers rougeoyants et évitez les boules de feu. Tuez le piment dans la marmite. Quand vous serez au-dessus de l'eau, attendez que le monstre bleu apparaisse, puis tirez sur les ampoules qu'il a sur le dos quand elles seront à votre portée.

Vous pouvez entrer dans l'eau. Le monstre fait une pirouette au-dessus de vous et retourne dans l'eau, faites attention à ne pas vous faire toucher. Ensuite tirez sur la partie arrière de son corps sur le bulbe violet jusqu'à qu'il se désintègre complètement. Allez libérez les Electoons en descendant de la mouche.

Monde 4 - Océan des songes

Niveau 1 - Panique au port

Sous l'eau, tapez sur les petites algues saumonées pour récupérer des Lums.

Sautez sur les plateformes en bois vers la droite et évitez les flammes sur la quatrième plateforme. Servez-vous de la plateforme en haut comme bascule pour atteindre le côté en haut à gauche complètement et trouver une cage.

Glissez sur le fil et sautez au-dessus du geyser pur atteindre le monstre en haut, puis tuez les monstres en bas et allez libérer les Electoons.

L'eau ne vous affecte pas. Continuez vers la droite, faites attention aux êtres orange, ce sont en fait des Globox avec des bestioles bleues accrochées à leur tête.

Évitez les flammes, sautez récupérer les Electoons et sautez sur l'espèce de mât pour le faire avancer sur la droite. N'oubliez pas d'aller chercher les Lums dans l'eau.

Passez la porte bleue.

Vous devez sauver la princesse. Passez par le haut et évitez les flammes. Passez la porte bleue.

Courez sur les plateformes en hauteur avant que le navire à l'arrière-plan ne les détruise pour récupérer la pièce. Continuez à éviter les flammes et passez la porte bleue.

Avancez toujours vers la droite en cognant les êtres bleus attachés aux têtes de Globox orange et en évitant les flammes. Le jeu vous indique clairement le parcours à suivre. Glissez sur la ligne, sautez sur les deux plateformes pour avancer, puis sautez à l'eau, passez en-dessous et récupérez la pièce sur l'échafaudage.

Courez vite pour éviter les flammes, sautez sur les plateformes superposées et attrapez la pièce au milieu. Courez jusqu'au bout et libérez la nymphe. Vous débloquez le pouvoir de plonger. Descendez vers la gauche et avancez en restant au fond de l'eau pour trouver une pièce puis allez passer la porte au fond de l'eau à droite.

Vous êtes sous l'eau, ramassez les Lums autour de vous. Évitez tout contact avec les poissons roses à épines. Après le premier poisson rose, cherchez des algues roses/violettes et entrez dans la crevasse juste en-dessous pour trouver une cage.

Cherchez tous les poissons rouges qui se cachent dans l'eau et tuez-les pour pouvoir libérer les Electoons.

Récupérez les Lums en haut et en bas dans les algues. Évitez les méduses aussi. Récupérez la pièce en haut à droite.

Descendez, avancez vers la droite puis remontez et passez la porte bleue.

Attention à l'ennemi devant vous. Sauter à l'eau, remontez vers la droite et tuez l'ennemi pour que la bombe soit projetée et libère votre passage. Détruisez la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Poisson pourri

Plongez, récupérez les Lums et évitez les drôles de créatures allumées comme des méduses qui flottent et nagent sous l'eau. Évitez les tous et allez passer la porte bleue.

Descendez, puis récupérez les Lums en haut à droite. Descendez encore vers la gauche et tapez dans les plantes à la

racine des lianes flottantes pour les faire disparaître. Récupérez les Lums puis descendez tout en bas à gauche pour trouver une pièce entre les méduses.

Remontez vers la droite et longez le mur jusqu'à la crevasse pour trouver une pièce.

Descendez complètement vers la droite et passez la porte bleue.

Descendez et évitez les anguilles. Allez vers la droite pour trouver une cage.

Tuez tous les poissons et récupérez les Electoons. Descendez et regardez vers la droite, attendez que la méduse sorte pour entrer dans la crevasse et récupérez la pièce puis descendez passer la porte bleue plus bas.

Descendez et touchez la base de la plante pour libérer le passage puis entrez dans le passage. Attendez que les méduses montent pour passer. Passez au ras du sol pour éviter les lianes lumineuses, puis remontez et attendez que la main se rétracte pour passer et entrer dans la crevasse à droite. Continuez en évitant tous les ennemis jusqu'à voir la porte bleue mais au lieu de la passer montez et trouvez la porte pour la cage. Faites attention aux caisses TNT, elles explosent si vous les tapez.

Passez la porte bleue.

Descendez directement vers le bas dans la crevasse pour trouver une porte cachée. Remontez et faites attention au poisson à épine et aux mains dans les coins sombres : la première est en bas puis les autres sont au plafond.

Descendez dans la crevasse, évitez les méduses et récupérez la pièce.

Remontez et dirigez-vous vers la droite.

Ramassez le Lum endormi au milieu des méduses et récupérez tous les Lums rouges autour sans vous faire toucher, ensuite montez et trouvez la petite crevasse qui recèle une pièce.

Redescendez, allez à droite, évitez les mains crochues, deux en bas et une en haut. Après les mains, évitez les pics qui sortent des parois : une en bas, une en haut puis une en bas et encore une en haut. Passez la porte bleue.

Faites attention aux méduses et aux mains, puis aux lianes épineuses. Passez au milieu pour les mains et les méduses, puis descendez pour éviter les lianes. Remontez un peu pour éviter encore des lianes et passez au ras du mur à droite et descendez au milieu pour passer au ras du sol complètement en bas. Remontez un peu et faites attention aux pics qui sortent du sol. Passez tout doucement entre les lianes lumineuses vers le haut et nagez un peu vers le plafond pour éviter encore des mains puis redescendez et passez la porte bleue.

Avancez en restant dans le halo créé par les poissons et en suivant leur mouvement. Vous trouverez le poisson éclaireur orange plus loin. Tuez les poissons rouges au passage. Suivez le gros poisson et récupérez les Lums, avant qu'il remonte approchez-vous des autres petits poissons éclaireurs. Passez la porte bleue au fond, derrière le poisson rouge.

Tuez tous les poissons rouges et sauvez les Electoons.

Niveau 3 - Palme farfelue

Commencez par sauter à l'eau. Récupérez les Lums tout au fond de l'eau et regardez en-dessous d'eux pour trouver une crevasse dans laquelle vous trouverez une pièce.

Nagez entre les méduses pour récupérer les Lums. Faites attention au gros poisson qui essaie de vous aspirer. Passez la porte bleue.

Descendez et avancez tout droit : entrez dans le petit passage pour récupérer la pièce en évitant la méduse et les pics de droite à gauche et à droite.

Montez et avancez, d'autres gros poissons essaient de vous aspirer. Passez au-dessus du poisson roche tout à droite

pour trouver une porte.

Courez pour éviter les piranhas et allez libérez les Electoons.

Descendez complètement et avancez vers la droite, vers le haut vous trouverez trois poissons rouges et vers le bas des pics. Passez la porte bleue.

Avancez, cassez les coquillages et les caisses. Passez par le haut récupérer les Lums en vous accrochant au fil en dehors de l'eau pour éviter les pics. Puis descendez et dirigez-vous vers les caisses en bas à droite. Touchez les caisses par-dessous pour les faire exploser et récupérez la pièce rapidement.

Descendez et avancez vers la droite, cassez les coquillages et descendez dans le petit recoin sombre à gauche pour ramasser le Lum endormi. Ramassez les Lums en avançant vers la droite, remontez au-dessus du poisson orange et passez au ras de la paroi pour collecter les Lums puis descendez et remontez passer la porte bleue. Passez entre les lianes et récupérez une pièce au bas en évitant les mâchoires.

Nagez vers la droite et évitez toutes les lianes lumineuses en nageant tout doucement entre elles. Passez entre celles au milieu pour ramasser la pièce.

Le courant vous fera descendre plus vite, vous devez donc faire attention à ne pas vous faire piquer. Récupérez les Lums en bas. Remontez et allez vers la droite. Ne laissez pas les poissons en roche vous aspirer et descendez en évitant les épines toujours et passez la porte bleue.

Cassez le premier barrage que vous voyez et continuez vers le bas pour entrer dans la crevasse et trouver une porte cachée.

Sautez pile au milieu pour ne pas toucher les tentacules. Cassez les coquillages pour continuer vers le bas. Ecrasez-vous pour descendre rapidement, tuez le monstre juste avant la cage et libérer les Electoons.

Remontez et cassez le barrage. Récupérez vos Lums. Attrapez le Lum endormi et récupérez les Lums rouges entre les méduses. Faites attention au poisson lune mais vous pouvez l'éliminer quand il est encore petit. Descendez entre les tentacules pour ramasser la pièce et faites attention à ne pas vous faire écraser par les blocs qu'ils portent.

Ramassez le Lum endormi et les Lums rouges en nageant entre les blocs toujours. Méfiez-vous également des poissons rouges plus loin. Vous pouvez casser les barrages au bas pour passer. Récupérez les Lums en évitant les mâchoires et le tentacule épineux. Passez sous le bloc et cassez la colonne pour éviter la liane lumineuse. Passez la porte bleue.

Tuez les 6 poissons rouges ainsi que le poisson lune pour accéder à la cage et libérer les Electoons.

Niveau 4 - Comme un poisson dans l'eau

Sautez récupérez le Lum endormi et descendez récupérer les Lums rouges au-dessus et en dehors de l'eau.

Allez vers la droite, sautez par-dessus le cheveu, redescendez, sautez pour attraper encore un Lum endormi et les autres Lums rouges tout en évitant de vous piquer sur les cheveux qui sortent en pic de l'eau. Récupérez encore un Lum endormi juste avant le tentacule, puis ramassez tous les Lums. Attendez que le tentacule s'en aille pour passer, faites de même pour l'autre tentacule. Ramassez tous vos Lums. Sortez de l'eau, évitez de vous faire écraser par la patte de l'araignée et cognez dans la bulle rose en-dessous de son ventre. Libérez les Electoons.

Niveau 5 - A l'eau Moskito !

Sautez sur la mouche et descendez puis allez droite.

Tirez sur les poissons rouges qui viennent dans votre direction. Tirez sur la base de la liane lumineuse. Tirez sur l'araignée et sur le reste des créatures : les poissons lunes, les poissons rouges et la base des plantes lumineuses, les méduses également.

Évitez les pics en haut et en bas.

Passez au-dessus de l'araignée rouge du bas, puis au-dessous de celle d'en haut. Vous pouvez également attendre qu'elles lèvent leurs pattes pour tirer sur les bulles sur leur ventre ou encore rester en-dessous d'elles et éviter de vous faire piquer.

Tirez sur les méduses qui nagent en cercle autour de vous ainsi que les poissons rouges. Shootez la dernière plante saumonée accrochée au bloc, puis sortez de l'eau avant que la créature ne vous touche. Tirez sur les oiseaux jaunes en dehors l'eau. Tuez aussi les poissons rouges que vous voyez sous l'eau de temps à autre. Replongez sous l'eau et descendez à une bonne distance du rocher pour éviter la créature. Restez au milieu car une autre créature vient dans l'autre direction.

Tirez sur les méduses qui viennent vers vous et récupérez les Lums. Ne vous laissez pas toucher par les créatures quand vous ramassez les Lums. D'autres méduses et d'autres poissons viendront sur votre chemin, continuez de les éliminer en restant à distance des créatures. Suivez-les, faites attention quand elles commenceront à se rapprocher l'une de l'autre et entrez dans la crevasse. Remontez à la surface et descendez de la mouche puis allez libérer les Electoons.

Monde 5 - Pic mystique

Niveau 1 - Balade en montagne

Allez directement à gauche et sautez pour trouver une porte cachée. Attendez que le bloc s'approche et sautez sur les monstres pour les tuer, puis envolez-vous et sautez sur le monstre complètement au fond à droite. Descendez, sautez sur les autres monstres que vous trouvez, descendez et libérez les Electoons. Montez sur le tentacule vert pour avancer, attrapez le Lum endormi et tous les Lums qui deviennent rouges mais évitez les tentacules bleus. Rebondissez, accrochez-vous à la corde et sautez sur la petite plateforme verte. Sauter et accrochez-vous à la liane au centre et laissez-vous tomber puis rebondir et attraper la liane pour récupérer la pièce sans vous faire toucher par les lianes.

Passez la porte bleue.

Vous devez sauver une princesse. Courez-lui après, accrochez-vous à la main bleue, sautez sur le tentacule, montez, rebondissez et servez-vous des tentacules verts mais faites attention aux tentacules qui sortent du mur par la droite.

Accrochez-vous à la main bleue pour atteindre l'autre côté. Grimpez au mur et sautez à gauche, puis encore à gauche pour vous balancer de liane en liane.

Prenez appui sur le tentacule vert et sautez sur l'herbe, cassez le barrage, rebondissez sur la plante et attrapez la main bleue. Prenez appui sur le mur et sautez sur le tentacule vert en évitant le bleu encore une fois. Grimpez le long du mur et sautez à gauche sur le tentacule vert, puis rebondissez, prenez appui sur le tentacule à gauche et sautez sur l'herbe. Servez-vous des deux parois rapprochées de la crevasse pour atteindre le sommet, accrochez-vous à la main bleue, prenez appui sur le tentacule vert, sautez sur le tentacule à droite qui forme un rebord, prenez appui sur le mur et atteignez le sommet du rocher. Servez-vous du vent pour monter (n'oubliez pas de voler), ramassez le Lum endormi et les Lums rouges.

Évitez les épines. Continuez de courir quand vous touchez terre ferme, évitez les épines encore, glissez sous le rocher et attendez que la princesse soit au milieu pour rebondir et casser sa cage. Vous débloquez le pouvoir de courir sur les murs. Utilisez ce pouvoir sur le mur de gauche, puis sautez pour vous accrocher à la sorte de levier qui suspend au centre et ouvrir le passage. Passez la porte bleue.

Escaladez le mur de droite puis sautez vous activer le levier.

Allez à droite et courez le long de la montagne jusqu'au sommet. Les Globox orange que vous avez libérés en bas vous suivent et vont se mettre sur les plaques devant la porte. Suivez leurs mouvements pour ouvrir la porte. Passez la porte.

Sautez sur les plaques et ramassez les Lums. Montez et courez sur le plafond pour récupérer les Lums et éviter les épines. Continuez et montez sur le mur de droite et sautez sur celui de gauche, marchez au plafond puis laissez-vous tomber avant de toucher les épines. Accrochez-vous à la corde puis sautez pour attraper la pièce et redescendez. Sautez sur le plateau, accrochez-vous à la barbe du vieux mais faites attention car elle glisse et vous perdez prise si vous y restez accroché trop longtemps, sautez sur le monstre bleu, allez de barbe en barbe pour passer la porte bleue.

Cassez le barrage de glace, montez et courez sur le mur de gauche, puis sur le plafond. Cassez la glace, continuez, faites attention au tentacule et laissez-vous tomber sur le sol. Continuez et servez-vous de la barbe pour aller à gauche et grimpez sur le mur pour atteindre le côté droit et trouver une porte.

Servez-vous des roues pour avancer, montez et libérez les Electoons.

Descendez et allez à droite.

Montez sur le mur de gauche et marchez au plafond, tapez sur le monstre bleu et continuez jusqu'à vous accrocher à la barbe. Sautez sur la plateforme du haut, tapez sur la plante et sautez en haut à gauche, derrière le rocher vous trouverez une pièce.

Sautez vous accrocher à la barbe à droite et sautez. Montez sur la roue et courez vers la droite pour faire monter le rocher et vous frayer un passage. Tuez tous les monstres bleus sur les têtes des Globox orange. Passez la porte bleue.

Sautez sur les monstres sur les plateaux, grimpez le long du mur et courez vers le haut sur la roue pour faire approcher la liane. Sautez et accrochez-vous à la liane, laissez-vous tomber sur les monstres pour les tuer et libérez les Electoons.

Niveau 2 - Babouins mystiques

Donnez un coup dans le bulbe sur le mur à gauche et montez au plafond récupérer les Lums. Evitez les épines et allez de l'autre côté. Prenez appui sur le mur, glissez sur la corde, sautez à gauche et marchez sur le mur pour atteindre le côté droit. Tuez le petit monstre bleu sur la tête du Globox. Sautez sur la corde, accrochez-vous à la barbe, faites attention à la boule qui flotte et sautez encore sur les cordes pour descendre attraper la pièce et remonter.

Courez sur le mur et montez sur le plateau. Sautez et allez passer la porte bleue.

Sautez et accrochez-vous à la corde pour descendre. Récupérez tous les Lums puis courez sur la paroi et attrapez la main bleue et sautez à droite. Sautez et attrapez le Lum endormi puis descendez et attrapez la pièce, continuez de descendre pour trouver une porte cachée.

Cassez le barrage, tuez tous les ennemis et montez libérer les Electoons.

Allez à droite, courez le long du mur, sautez sur le rebord et continuez de monter vers la droite. Passez la porte bleue.

Sautez sur la plaque et sautez à gauche, courez sur le mur et laissez-vous tomber sur la plaque plus loin en haut. Tuez les monstres. Descendez sous le promontoire pour trouver une pièce.

Sautez, attrapez les Lums et attrapez la main bleue. Glissez vers la droite et remontez en grimpant au mur. Descendez sur la corde et prenez la pièce.

Remontez sur la corde pour ramasser les Lums en volant. Passez la porte bleue.

Avancez dans la neige, courez sur la paroi et atterrissez sur le tuyau plus haut.

Sautez et évitez les petites boules de feu qui viennent dans votre direction. Allez à droite et courez le long du mur puis sautez et volez à gauche. Courez le long du mur, accrochez-vous à la corde puis prenez appui sur le mur et accrochez-vous à la corde en haut. Faites la même chose pour la dernière corde, accrochez-vous à la barbe, sautez pour prendre appui sur la gauche et atterrissez sur la neige. Passez la porte bleue.

Courez le long du premier mur qui vous bloque et sautez et planez à gauche. Courez sur la paroi pour éviter les épines.

Sautez au-dessus de la boule à piquants. Sautez sur la plaque puis resautez pour atteindre la corde. Accrochez-vous aux barbes et sautez pour récupérer les Lums. Puis descendez de la deuxième corde pour trouver une porte cachée.

Sautez sur la roue pour atteindre le robot et l'éliminer. Allez de l'autre côté sur la droite pour grimpez sur le mur et atteindre l'autre robot.

Libérez les Electoons Sautez par-dessus la boule encore et passez la porte bleue.

Montez sur la plateforme, donnez des coups aux leviers pour monter, évitez les épines et les créatures qui tombent tout en récupérant les Lums.

Le premier tentacule est à droite, puis à gauche, puis à gauche et à droite en même temps. C'est vous qui décidez si vous faites monter ou descendre la plateforme avec le petit navigateur accroché au rebord. N'oubliez pas la pièce au coin à droite.

Sautez à droite et passez la porte bleue une fois en haut.

Montez le long du mur droit, le long du mur gauche et sautez sur la plateforme pour monter encore une fois. Allez à droite pour éviter le premier tentacule puis rapidement à gauche pour éviter le deuxième. Descendez à gauche en même temps et courez sur la paroi pour atteindre un point sûr sur la plateforme et attrapez la pièce. Remontez et passez la porte bleue.

Tuez tous les robots en évitant les boules de feu qu'ils vous lancent et allez libérer les Electoons.

Niveau 3 - La voie des Electoons

Courez attraper le Lum endormi et planer pour récupérez les Lums rouges. Sautez sur la glace, sautez encore pour attraper les Lums, passez par le haut et planez pour attraper les autres Electoons en vous laissant atterrir dès que vous êtes au-dessus de la terre ferme. Sautez et planez encore pour attraper les Lums. Sautez et laissez-vous tomber sur l'Electoon géant vers le bas pour ramasser les Lums et rebondir. Sautez encore pour attraper les Lums et passez par le bas. Sautez et attrapez le Lum endormi et atterrissez plus loin en planant. Sautez et suivez les Lums. Arrivé au bout, tuez le robot et libérez les Electoons.

Niveau 4 - Un amour de golem

Sautez à droite, courez sur le mur, sautez attraper la corde et balancez-vous à gauche pour tuer le robot. Courez encore sur le mur de gauche puis tuez le deuxième robot. Montez au-dessus de la porte bleue, courez sur le mur et sautez pour vous accrocher à la corde.

Sautez complètement à gauche et courez sur la paroi jusqu'à droite pour ramasser une pièce en haut.

Descendez passer la porte bleue.

Sautez de l'autre côté en évitant le tentacule. Continuez et sautez sur le champignon rouge. Sautez vite sur le bloc de glace qui tombe puis courez sur la paroi et saisissez la corde. Servez-vous en pour atteindre le côté droit et trouver une porte cachée.

Attendez que tous les monstres soient alignés pour vous écraser à travers le barrage et tous les tuer et libérer les Electoons par la même occasion.

Accrochez-vous à la corde et allez à gauche cette fois. Evitez le tentacule et montez en courant sur le mur de gauche. Ramassez les Lums, courez sur le tuyau et évitez le tentacule. Laissez-vous tomber, courez sur le mur de gauche, laissez-vous tomber encore après avoir passé le tentacule du bas. Passez la porte bleue.

Courez le long du mur droit, sautez et courez sur le mur pour atterrir sur les plateaux. Sautez pour éviter les mâchoires, cassez le champignon rouge et remontez. Allez en haut à gauche, servez-vous de la paroi pour atteindre l'autre côté et cassez le barrage. Planez pour rattraper la pièce et allez passer la porte bleue.

Accrochez-vous à la corde et attrapez tous les Lums. Sautez sur le monstre bleu. Faites très attention ici : sautez sur les objets en chute libre.

Montez directement au-dessus de vous pour prendre une première pièce.

Sautez de nouveaux sur les objets qui tombent et dirigez-vous vers le haut pour aller vers la gauche où vous trouverez une pièce derrière le linge. Puis servez-vous encore une fois des objets pour atteindre le côté droit et passer la porte bleue.

Faites attention aux petits monstres bleus, allez vers la droite. Regardez vers le bas, vous devez apercevoir une corde. Descendez pour trouver une porte cachée.

Tuez les ennemis et servez-vous de la barbe et des parois pour accéder à la cage des Electoons. Maintenant, courez le long de la paroi pour monter. Sautez sur le tuyau, récupérant en même temps les Lums et tuez le monstre bleu sur votre chemin. Continuez de parcourir la paroi et faites attention au tentacule qui en sort un peu plus haut. Sautez sur le rebord à gauche, où se trouve les Lums, courez le long de la paroi gauche, laissez-vous tomber avant que le tentacule ne vous touche, courez le long de la paroi droite, sautez à gauche sur le rebord, faites attention au petit monstre bleu, courez sur la paroi gauche puis sautez à droite sur la neige. Passez la porte bleue.

Des objets sont encore une fois en chute libre. Faites attention, sur la droite vous verrez descendre une pièce juste entre deux bêtes épineuses. Attrapez la pièce et resautez vers la droite pour ne pas mourir. Sautez d'objet en objet pour atteindre la porte bleue en haut à droite.

Sautez et laissez-vous glisser mais faites bien attention aux tentacules devant. Un monstre-robot se réveillera. Attendez qu'il se lève pour atteindre la corniche gauche. Sautez entre le tentacule et sa tête pour casser le bulbe rose à gauche de cette dernière.

Attendez qu'il se lève encore pour retourner dans la corniche gauche. Courez sur la paroi, passez par le haut et laissez-vous tomber en volant pour atterrir tout doucement sur l'épaule droite.

Cassez ce bulbe également. Attendez qu'il se lève une dernière fois, sautez dans la corniche droite, courez le long du mur pour atterrir sur sa tête et cassez le dernier bulbe.

Montez sur les deux petites plateformes puis rebondissez sur la corniche gauche et courez sur le mur pour monter sur les autres plateformes et atteindre la porte bleue. Libérez les Electoons.

Monde 6 - Temples chatouilleux

Niveau 1 - Hors de mon chemin

Sautez et tuez les monstres. Rebondissez sur le champignon et attrapez les Lums. Remontez encore au-dessus des Lums pour trouver une porte cachée derrière les buissons.

Sautez à l'eau et cassez les champignons rouges. Montez sur les fusées qui sortent du mur à droite et tuez le monstre, puis montez pour libérer les Electoons.

Descendez et tuez les monstres. Montez et laissez-vous tomber dans la crevasse pour ramasser une pièce.

Glissez sous l'oeil, sautez sur les plateformes et éliminez les monstres, puis montez sur le mur de droite pour ramasser une pièce tout en haut.

Plongez à l'eau en faisant bien attention aux poissons, passez par le dessous pour atteindre l'autre côté. Remontez et tuez les monstres. Passez la porte bleue.

Tuez le monstre sur la plateforme et faites attention aux fusées lancées par l'ennemi à droite. Remontez et cassez le barrage pour passer. Montez et attrapez la pièce.

Faites attention de rester sur les plateformes car le sol s'effondre sous vos pieds. Servez-vous des fusées bleues pour avancer et atteindre la porte bleue.

Avancez à droite et faites attention aux fusées rouges que vous voyez. Servez-vous des plateformes pour monter tuer le scientifique et récupérer votre pièce. Sautez sur les plateformes pour aller à droite et tuer le scientifique. Cassez le barrage et trouvez une porte cachée.

Cassez le barrage et évitez les yeux en vous écrasant sur les ennemis en bas. Donnez un coup dans le bulbe bleu à gauche pour faire disparaître les yeux et libérez les Electoons.

Rebondissez sur le champignon et récupérez la pièce sans vous faire toucher par les yeux rouges.

Atterrissez sur les plateformes, récupérez le coeur en bas et remontez pour passer la porte bleue sans toucher le bas des plateformes bleues.

Tuez l'ennemi, rebondissez, sautez sur les rochers qui tombent et attrapez la main bleue, rebondissez encore pour attraper la pièce et courez sur le mur complètement à droite pour atterrir sur la plateforme. Sautez à gauche en évitant les fusées et courez sur le mur pour atteindre l'ennemi et le tuer. Libérez les Electoons.

Niveau 2 - Des hauts et des bas

Tapez sur le bulbe que vous voyez pour faire apparaître un champignon rebondissant. Sautez dessus pour atterrir sur les plateformes en haut. Tapez sur le bulbe accroché au plafond pour faire apparaître encore des plateformes. Attendez que les promontoires descendent pour passer, tapez encore sur le bulbe en haut, sautez sur le champignon et cassez le barrage pour passer. Faites attention aux créatures bleues piquantes. Récupérez les Lums alentours et la pièce tout en haut.

Cassez le barrage, remontez dans la crevasse juste avant la porte bleue pour ramasser encore une pièce.

Touchez le bulbe pour former un champignon, rebondissez sur les plateformes et rebondissez encore pour passer le promontoire. Sautez sur le champignon à droite complètement et sautez pour prendre la pièce puis planez pour atterrir en toute sécurité. Passez la porte bleue.

Remontez dans la crevasse juste au-dessus de vous sans toucher à aucun Lums pour trouver une porte cachée.

Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Descendez et attrapez maintenant le Lum endormi et tous les Lums qui deviennent rouges. Sautez sur la chenille pour monter, touchez les bulbes pour créer des plateformes et évitez de vous faire écraser par les roches qui descendent ou de vous heurter aux créatures bleues. Vous verrez un coeur qui flotte, ramassez-le et remontez dans la crevasse juste au-dessus pour récupérer une pièce avant de continuer.

Descendez et allez passer la porte bleue.

Tuez les ennemis en évitant de tomber entre les petits promontoires. Rebondissez sur le champignon dans l'eau, prenez appui sur le mur pour attraper la pièce et planez jusqu'à la terre ferme. Sautez sur le gros champignon bleu pour atterrir à l'arrière-plan. Attrapez le Lum endormi, rebondissez sur tous les champignons en commençant par la gauche pour attraper tous les Lums rouges. Revenez à l'avant-plan et passez la porte bleue.

Touchez le bulbe, sautez sur la plateforme en évitant l'oeil rouge, rebondissez sur les champignons pour attraper la main bleue. Montez en haut à gauche pour trouver une porte cachée.

Montez sur la mouche. Tirez sur les missiles. Cassez les barrages, descendez puis tirez dans les piliers et tuez les scientifiques.

Passez à travers le barrage du bas, descendez et sauvez les Electoons. Attrapez la main bleue et sautez à droite en touchant le bulbe au plafond.

Atterrissez sur la plateforme, attrapez la main bleue et passez la porte.

Tuez les monstres des deux côtés et libérez les Electoons.

Niveau 3 - Le début de la fin

Touchez le bulbe vert, sautez sur les plateformes et touchez le bulbe bleu pour faire disparaître les yeux rouges. Sauter sur la mouche. Tirez sur les monstres. Passez par le haut et évitez les yeux rouges ainsi que les piranhas. Tirez à la base des yeux rouges qui bloquent le passage. Vous devez porter attention aux bulbes bleus qui peuvent faire rétracter les yeux quand vous en voyez. Vous allez être amené à l'arrière-plan. Faites attention plus loin car la voie devant vous se resserre. Faites attention aux épines de haut en bas et aux mains qui sortent pour vous attraper. Vous êtes de retour à l'avant-plan et hors du Monde des Ombres. Evitez les yeux rouges en récupérant les Lums et en tuant les petites mouches bleues. Touchez le champignon rouge coincé en haut. Continuez entre les rochers et descendez de la mouche. Passez la porte bleue et libérez les Electoons de leur cage.

Niveau 4 - Grimpette

Allez à droite et attendez que le sol s'effondre pour attraper les Lums au vol. Passez la porte bleue en bas.

Sauter et ramassez les Lums. Servez-vous des chenilles pour monter. Montez, accrochez-vous à la main bleue et allez à droite pour trouver une porte cachée. Montez le long du mur de droite puis écrasez-vous sur les ennemis, libérant en même temps les Electoons. Sauter pour vous accrocher à la main bleue, allez à gauche vous accrocher à l'autre main bleue et attrapez la pièce et rebondir à gauche. Allez encore plus à gauche et servez-vous des plateformes qui sortent du rocher pour attraper la pièce en haut au coin. Montez au milieu, attendez que les Lums descendent pour attraper le Lum endormi et les Lums rouges. Passez la porte bleue.

Allez à gauche. Montez à gauche, attrapez la pièce à droite et montez récupérer tous les Lums. Montez et passez la porte bleue.

Allez à droite et servez vous des plateformes et des champignons pour monter. Attendez que le rocher fasse tourner les petits monstres bleus pour monter.

Sauter sur les plateformes en faisant attention à ne pas vous faire écraser entre les rochers mobiles. Montez et passez la porte bleue.

Servez-vous des chenilles pour monter et allez à gauche. Grimpez pour récupérer une pièce et allez vers les yeux rouges, ils se rétracteront d'eux-mêmes.

Attrapez la main bleue et montez. Ramassez le Lum endormi et sautez attraper tous les autres Lums. Montez et allez à droite pour trouver une porte cachée. Montez sur la mouche. Tirez vos ennemis. Tuez le dernier ennemi et allez libérer les Electoons. Allez à gauche passer la porte bleue.

Montez sur les plateformes et dépêchez-vous de monter sur les autres plateformes et sur les champignons pour ne pas vous faire écraser entre les épines. Allez passer la porte bleue.

Sauter et tapez dans le champignon rouge pour écraser tous les ennemis et libérez les Electoons.

Niveau 5 - En avant route

Sauter à droite, planez, attrapez les Lums en descendant, rebondissez et attrapez la pièce.

Planez pour ne pas vous faire piquer par les yeux. Allez à droite et passez la porte bleue.

Courez sur le mur, rebondissez, passez sur les plateformes pour récupérer tous les Lums. Passez dans les troncs d'arbres pour avancer. Allez à droite passer la porte bleue.

Descendez et allez à gauche ramasser une pièce.

Remontez sur le rebord pour trouver une porte. Grimpez le long du mur droite pour écraser l'ennemi et faites la même

chose à gauche.

Libérez les Electoons. Allez passer la porte bleue.

Montez et attrapez tous les Lums en évitant les yeux. Sautez sur les fleurs bleues pour aller passer la porte à droite.

Sautez sur les plateformes pour attraper les Lums. Plongez à gauche pour attraper une pièce sous l'eau, récupérez les Lums sans vous faire piquer par les poissons ou par les yeux rouges. Descendez tout en bas à droite pour trouver une porte cachée.

Montez à gauche pour casser le champignon rouge, sautez sur le promontoire, tuez l'ennemi, cassez le champignon rouge et libérez les Electoons. Sortez de l'eau et allez passer la porte bleue.

Utilisez la liane pour passer dans le tronc d'arbre. Tuez tous les ennemis à droite, passez en dessous de l'arbre et libérez les Electoons.

Niveau 6 - Pauvre Pâquerette

Allez à gauche. Un énorme monstre à épines rouge vous suivra d'en bas, ne tombez pas et ne le laissez pas vous toucher.

Cassez la fiole, montez et allez à droite récupérer la pièce. Cassez la fiole, montez et allez à gauche prendre la pièce.

Montez récupérer les Lums et allez à droite sur la terre ferme. Montez sur les fleurs bleues, passez en-dessous, puis allez à droite passer la porte bleue.

Courez pour vous accrocher à la liane et éviter les tentacules. Sautez et grimpez sur le mur de gauche. Descendez et sautez pour atteindre le tentacule vert complètement à droite. Le monstre rouge est réapparu en bas.

Grimpez le long du mur pour éviter l'attaque du monstre, puis descendez pour casser le bulbe rose sur sa tête. Restez au sol quand le monstre grimpe au plafond, faites attention à sa tête : elle peut facilement vous écraser contre le sol quand le monstre s'agite.

Cassez le bulbe sur son ventre quand il atterrit sur sa tête.

Évitez le corps du monstre quand il saute. Sautez sur sa langue et allez casser le bulbe dans sa bouche.

Monde 7 - Grottes grognonnantes

Niveau 1 - King Gong

Sautez prendre le coeur sur la plateforme, évitez les mouches qui forment des masses noires car vous ne pouvez pas les tuer. Passez en-dessous, sur le sable, sautez sur la tête dorée pour l'allumer et créer un passage entre les mouches.

Sautez sur les plateformes puis suivez les passages de lumière, descendez et touchez la tête à un oeil en bas pour obtenir un halo qui suit vos mouvements. Donnez encore un coup dans la tête, vous trouverez des monstres ou des Lums. Allez à droite et regardez en haut pour trouver un secret. Servez-vous des plateformes et du rebord pour monter prendre la pièce.

Passez la porte bleue en bas.

Allez à droite, sautez sur les plateformes et cassez le barrage pour récupérer des Lums. Servez-vous du tambour pour sauter en haut à gauche sur le rebord et trouver une porte cachée.

Utilisez les boules de lumières pour avancer et tuer les ennemis.

Libérez les Electoons de leur cage. Sautez sur le tambour pour passer au-dessus des oiseaux jaunes piquants et aller à droite. Faites attention à l'oiseau rouge, sautez à droite au-dessus des oiseaux jaunes pour récupérer une pièce puis retournez à gauche et atterrissez en bas.

Touchez encore une des boules de lumière pour créer votre halo. Remontez et cassez le barrage pour passer. Tapez le rond de lumière et allez à droite, sautez sur les plateformes en faisant bien attention à rester dans la lumière et en évitant tout contact avec les mouches. Sautez et sortez de la zone aux mouches. Attrapez tous les Lums. Passez la porte bleue.

Déclenchez votre halo. Montez et sautez sur les plateformes. Sautez sur la plaque pour enclencher un halo de lumière et suivez-le. Cognez dans la boule dorée plus loin pour obtenir un halo. Descendez et aller à gauche pour trouver une pièce.

Continuez de suivre les halos pour passer les mouches. Sautez sur le tambour pour attraper la main bleue, prendre appui sur le mur gauche et monter pour trouver une porte cachée.

Sautez sur la mouche et tirez sur toutes les boules de lumière pour éclairer votre chemin.

Tirez sur les oiseaux rouges à la fin, restez dans les halos et tirez sur le tambour en haut pour descendre libérer les Electoons. Passez la porte bleue.

Sautez sur le tambour pour attraper le coeur. Tapez dans la boule pour obtenir un halo. Descendez et faites attention aux oiseaux jaunes devant. Cassez le barrage, sautez sur la plateforme, montez et obtenez encore un halo. Passez entre les oiseaux jaunes en activant encore un halo. Passez la porte bleue.

Servez-vous des tambours pour atteindre et éliminer les oiseaux rouges.

Niveau 2 - A bout de souffle

Attrapez la main bleue et sautez à gauche pour attraper une pièce.

Attrapez la main bleue encore et sautez à droite pour vous laisser aspirer par le tube et atterrissez en bas en faisant attention à l'oiseau souffleur. Sautez et évitez le gros oiseau jaune. N'entrez pas dans le tuyau mais passez au-dessus pour obtenir des Lums. Sautez sur les tambours et allez passer la porte bleue.

Sautez sur la plaque pour activer les vents. Faites attention au tentacule en haut et attrapez la pièce. Entrez dans le tuyau et atterrissez de l'autre côté. Passez dans les tuyaux pour attraper les Lums et la main bleue plus haut. Sautez à gauche puis à droite pour trouver une porte cachée. Allez à droite pour vous laisser aspirer par le tuyau et tuez l'oiseau rouge. Laissez-vous aspirer par le tuyau en haut à gauche en sautant sur le tambour pour être aspiré encore une fois. Tuez le deuxième oiseau rouge. Descendez et cassez le barrage au sol pour tuer le dernier oiseau. Entrez dans le tuyau tout en haut à gauche pour atterrir près de la cage et sauver les Electoons. Attrapez la main bleue et passez la porte.

Montez entre les tuyaux en évitant les créatures à épines sur les parois. Cassez le barrage, attrapez la main bleue et montez encore. Evitez les oiseaux jaunes, puis allez un peu vers la droite pour attraper la pièce près du tentacule.

Cassez le barrage et continuez de monter. Allez à droite pour passer la porte bleue.

Sautez et naviguez entre les ennemis. Au dernier oiseau jaune, regardez en haut et passez entre les deux rebords pour trouver une porte cachée.

Passez entre les créatures sans vous faire toucher et tuez les trois oiseaux rouges au bout pour délivrer les Electoons.

Descendez et passez la porte bleue.

Faites attention au tentacule installé dans le tuyau au sol, volez entre les oiseaux jaunes et les tentacules. Trois tuyaux émettent un vent qui vous pousse dans la direction contraire, montez et trouver la plaque qui les désactive. Passez la

porte bleue.

Descendez trouver une pièce sans vous faire porter par le flot et vous piquer à la créature bleue.

Attrapez les Lums en montant et en évitant les oiseaux jaunes. Cassez le barrage et passez entre les tentacules. Allez passer la porte bleue à droite tout en haut.

Tuez les 4 oiseaux pour libérer les Electoons.

Niveau 3 - Ne tirez pas sur le DJ

Allez à droite sauter sur la mouche.

Tirez sur un maximum de petits oiseaux jaunes pour obtenir des Lums. Plus loin, évitez les mille-pattes. Faites attention aux oiseaux jaunes moyens et sans épines qui lancent des boules de feu. Voyagez dans les halos de lumière pour éviter les mouches noires. Passez par le bas pour activer un halo. Tirez sur le mille-pattes rouge pour le tuer. Continuez de tirer sur les oiseaux et sur les mille-pattes rouges.

Faites attention car ils deviennent de plus en plus nombreux. Suivez les halos de lumière et tirez pour activer les halos devant. Descendez de la mouche, passez la porte bleue pour aller ouvrir la cage et libérer des Electoons.

Niveau 4 - Haute tension

Allez à droite, cassez le barrage au sol pour obtenir un coeur et écrasez-vous sur le tambour en-dessous pour attraper les Lums. Faites attention à l'oiseau rouge et à l'étincelle rouge devant : attendez qu'elle rapetisse pour passer. Montez en faisant attention à ne pas vous faire électrocuter sur la gauche et tuez les deux oiseaux rouges pour passer. Atterrissez sur le tambour en ne vous faisant pas électrifier ni piquer par les oiseaux. Sautez pour récupérer la pièce en haut à droite.

Continuez à droite et montez. Dès que la première étincelle s'éteint, montez rapidement. Continuez tout à droite pour trouver une porte cachée.

Dépêchez-vous de casser le barrage et entrer dans le tuyau pour vous faire projeter au niveau au-dessus en éliminant les oiseaux au passage. Faites ceci avant de vous enfoncer dans le sable et libérez les Electoons.

Montez sur les plateformes et servez-vous des deux fils de chaque côté pour monter sans vous faire électrocuter. Allez passer la porte bleue.

Sautez sur les plateformes pour attraper un coeur et récupérer une pièce contre le tuyau à droite.

Descendez, attrapez les Lums et sautez sur les tambours. Sur le gros tambour, montez et sautez de fil en fil sans vous faire électrifier. Attrapez les Lums, cassez le barrage et servez-vous du souffle des deux oiseaux pour monter sur les rebords et trouver une pièce au milieu.

Descendez sur la droite, donnez un coup dans la plaque pour faire partir les oiseaux en bas. Sautez sur les tambours mobiles en bas et allez vers la droite pour trouver une porte cachée en bas.

Sautez sur le tambour pour tuer les oiseaux et libérer les Electoons.

Montez en évitant le courant sur les fils. Une dernière pièce vous attend en haut avant de passer la porte bleue.

Passez sur les fils en évitant le courant. Faites attention aux étincelles. Sautez sur les tambours et attrapez les Lums en allant vers la droite. Attendez que les étincelles s'éteignent pour attraper la pièce. Allez passer la porte bleue.

Allez à droite et courez sur le mur pour monter. Faites attention à ne pas vous heurter aux étincelles. Allez vers la gauche, sautez sur le mur avant de toucher l'oiseau jaune et montez sur le fil du haut. Sautez sur les trois oiseaux rouges et libérez les Electoons.

Niveau 5 - Les deux font la paire

Sautez sur la chenille qui passe et passez par le haut pour ne pas vous faire piquer ou écraser.

Sautez sur les oiseaux pour les tuer, évitez les oiseaux jaunes et avant de passer la porte bleue, sautez sur le mur de gauche pour atteindre le rebord d'en haut et trouver une porte cachée.

Grimpez entre les chenilles pour tuer les oiseaux et détruire la cage des Electoons.

Passez la porte bleue.

Cassez le barrage au sol, allez à droite pour monter sur le dos de la chenille. Montez au-dessus du fil pour ramasser la pièce.

Retournez sur le dos de la chenille. Sautez sur les nuages et remontez à dos des chenilles. Evitez le courant et les oiseaux rouges et jaunes. Attrapez la main bleue pour descendre en bas à droite et trouver une pièce puis remontez passer la porte bleue.

Descendez sur la chenille d'en bas pour prendre les Lums ou montez sur le dos de celle qui passe en haut pour augmenter vos chances de survie. Allez à droite et servez-vous de la chenille pour éviter les oiseaux jaunes et monter sur le bec des toucans. Continuez de monter, allez à droite pour monter sur une chenille à nouveau. Evitez les créatures bleues et les oiseaux jaunes pour aller passer la porte bleue.

Sautez sur le dos de la chenille. Cassez le barrage les barrages qui vous bloquent en évitant les oiseaux jaunes et en tuant les rouges. Passez par les tambours du haut et allez donner un coup dans la plaque sur le tuyau à droite pour faire partir les oiseaux jaunes à casque. Ecrasez-vous au sol pour atterrir sur la chenille. Tapez sur la plaque au-dessus pour attraper la pièce bloquée par le courant. Evitez le courant et les oiseaux jaunes tout en attrapant les Lums. Laissez-vous descendre avec la chenille sur le rebord en-dessous de la porte bleue pour trouver une porte cachée.

Montez sur la mouche. Tirez sur les oiseaux et faites attention aux mille-pattes, tuez le dernier mille-pattes rouge.

Descendez de la mouche et libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Tuez les deux oiseaux rouges et libérez les Electoons.

Niveau 6 - Le Boss sifflera trois fois

Vous devez affronter un boss. Sautez et attrapez la mèche qui pend pour le réveiller. Baissez-vous quand il revient pour vous attaquer et cassez le bulbe sur son ventre. Le vent se déclenche, volez pour ne pas tomber dans le vide et évitez le boss en allant vers la haut. Faites attention aux oiseaux qui viennent vers vous. Le boss s'écrasera contre le plafond : évitez-le et cassez le bulbe sur sa tête. Continuez de voler et évitez les oiseaux jaunes à épines qui apparaissent ainsi que le bec du boss qui essaie de vous aspirer. Evitez ses attaques de haut en bas et de gauche à droite. Il essaiera de vous aspirer encore : évitez-le encore. Il regarde vers le haut, allez en-dessous de lui pour lui tirer sur la queue. Montez vite pour casser le bulbe dans sa bouche.

Monde 8 - Lacs exquis

Niveau 1 - Soupe de Dragon

Sautez sur la plateforme à droite et accrochez-vous à la liane en haut pour éviter les flammes du cuisinier et le tuer. Sautez sur le couvercle de la marmite et allez à droite récupérer les Lums. Tapez dans la pinata pour récupérer des Lums et des coeurs. Attendez que les petits objets rouges montent pour passer au-dessus de la lave et atteindre l'autre côté. Sautez sur le gâteau et allez de l'autre côté. Accrochez-vous à la liane et sautez à droite puis à gauche en haut pour trouver une porte cachée.

Sautez sur la mouche.

Évitez les nombreuses boules de feu qui sortent de partout, allez de haut en bas pour éviter les flammes également puis toujours en évitant les boules de feu, tuez les monstres bleus et libérez les Electoons après être descendu de la mouche. Allez à droite passer la porte bleue.

Passez sur les choses rouges pour atteindre l'autre côté. Tuez tous les cuistots que vous trouvez. Montez sur la plateforme pour vous accrocher aux lianes et passer de l'autre côté. Rebondissez vers la gauche sur le saucisson pour attraper une pièce sur le rebord derrière les buissons.

Accrochez-vous à la liane et traversez la lave à l'aide des petites choses rouges encore. Tuez le croco et passez la porte bleue.

Montez sur le rebord au-dessus de vous en prenant appui sur le tuyau devant vous et trouvez une porte cachée au-dessus.

Courez le long du mur, puis sautez sur le bloc qui se balance pour tuer le crocodile rouge, montez encore tuer les deux autres monstres en haut, puis un quatrième et cinquième monstre plus haut. Vous pouvez maintenant libérer les Electoons.

Allez à droite et attrapez les Lums. Sautez entre les blocs pour attraper la pièce et remontez avant d'être englouti par la lave.

Montez et passez la porte bleue.

Montez le long du mur gauche puis sautez sur la poivrière et sautez de l'autre côté avant qu'elle se retourne. Attrapez les Lums et sautez sur le croco rouge pour le tuer. La poivrière en-dessous bouge de gauche à droite, attendez qu'elle arrive à droite pour sauter et attraper la liane. Sautez de poivrière en poivrière pour aller en haut et attraper une pièce. Faites attention, les poivrières ne sont pas stables. Allez vers la droite et attrapez la pièce en bas puis remontez vite.

Servez-vous des cuillères qui flottent pour aller à droite et passer la porte bleue. Sautez entre les blocs pour récupérer les Lums sans vous faire écrabouiller. N'atterrissez ni à gauche ni à droite, la lave vous brûlera. Sur le dernier bloc, sautez à droite pour passer la porte bleue.

Sautez sur les poivrières pour atteindre le côté droit, tout en haut pour récupérer une pièce mais faites attention : les poivrières se renversent. Sur le sol, les poivrières s'écraseront. Attendez que la première se lève et sprintez-en-dessous. Passez dans les deux lasers devant et servez-vous des lianes formées pour passer la porte bleue. Montez prendre le coeur, sautez sur les petites choses rouges et évitez les flammes pour aller à droite. Montez et servez-vous des cuillères pour aller à gauche en continuant à éviter les flammes. Cassez la pinata et remontez en allant à droite cette fois et en vous servant des lianes. Allez passer la porte bleue.

Ecrasez-vous sur les lasers pour éliminer les monstres. Cassez la cage des Electoons.

Niveau 2 - Tu t'enflammes !

Passez les lasers et sautez sur la mouche.

Attrapez le coeur en haut. Tuez les ennemis sur votre chemin. Passez les lasers rapidement pour ne pas vous faire tuer et évitez les flammes également. Faites attention aux flammes qui vous entourent plus loin. Montez entre les tuyaux pour atterrir dans le monde de glace. Tirez sur les rhinos, cassez la glace sous la canette et cassez-la encore au-dessus et en-dessous de la prochaine canette. Tirez sur le bloc de glace en diagonal pour casser la glace qui vous bloque plus loin.

Évitez les blocs que le monstre à l'arrière-plan vous lance et les oranges à épines en même temps. Cassez les barrages qui vous bloquent. Descendez et allez passer la porte bleue pour sauver les Electoons.

Niveau 3 - Tutti Frutti

Allez à droite et sautez sur les blocs de glace glissants sans tomber à l'eau.

Rebondissez sur le citron, cassez les barrages et passez par le haut récupérer les Lums. Passez encore par le haut pour récupérer les Lums, sautez sur les plateformes et courez le long de la paroi droite pour trouver une porte cachée en haut.

Cassez le barrage sur la boîte bleue et montez pour vous écraser sur le rhino et l'éliminer.

Passez sur la canette jaune en haut, écrasez-vous sur le rhino et écrasez le barrage vers le bas. Passez en haut sur les canettes jaunes, cassez le barrage et laissez la canette jaune écraser le rhino.

Libérez les Electoons. Descendez et allez vers la droite en évitant les fruits orange. Glissez sur la neige en évitant de vous piquer sur les poissons devant. Passez la porte bleue.

Ecrasez-vous sur le premier citron vert pour atteindre la corniche où se trouve la pièce. Cassez le barrage vers le bas puis vers la droite pour éviter les fruits piquants. Cassez le barrage à la base et entrez vite dans le petit coin droit pour obtenir votre pièce.

Cassez le reste du barrage et montez. Attrapez le Lum endormi et les autres Lums rouges. Sautez sur les plateformes et cassez le barrage au-dessus de la canette pour passer en volant afin de récupérer la pièce en faisant attention au fruit orange. Cassez le barrage vers le bas et allez à droite, accrochez-vous et ramassez les Lums. Cassez toutes les pièces du barrage pour récupérer un maximum de Lums. Descendez et passez la porte bleue.

Descendez sur le melon et allez à gauche pour récupérer un coeur. Laissez-vous aspirer par la trompette, accrochez-vous à la corde et montez trouver une porte cachée.

Rebondissez sur la chose verte qui flotte dans le vide et cassez le barrage au-dessus de vous. Tuez les deux rhinos et libérez les Electoons. Descendez le long de la canette et détruisez les barrages pour amasser des Lums. Faites attention au fruit orange qui vous suit.

Allez à droite et laissez-vous aspirer par la trompette. Rebondissez sur les citrons verts et allez passer la porte bleue.

Récupérez le Lum endormi et écrasez-vous vers le bas. Sautez sur le haut du barrage, près du fruit orange et courez le long de la paroi droite pour attraper la pièce en haut. Descendez et cassez les pièces du barrage encore pour attraper des Lums. Faites attention de ne pas tomber entre les canettes ni de vous faire piquer par les épines incrustées dans la glace. Servez-vous de la corde pour sauter à gauche et attraper la pièce en haut. Descendez et passez la porte bleue.

Cassez la glace pour laisser passer le fruit orange et libérez les Electoons.

Niveau 4 - Voyage au centre de l'artère

Laissez-vous glisser très rapidement pour ne pas vous faire attraper par les créatures en feu derrière vous. Attrapez la main bleue et rebondissez sur le citron vert. Passez par le bas pour attraper la pièce. Le sol redevient stable, soyez vigilant et commencez à sprinter dès que vous ne voyez plus Rayman glisser. Continuez de glisser et vous serez avalé par un monstre. Passez la porte bleue.

Allez vers la droite, courez le long de la paroi et attrapez la glande pour ouvrir le passage.

Descendez, tuez la créature verte et passez la porte bleue.

Allez à droite et tuez le monstre. Sautez sur les bulles pour récupérer les Lums et tuez la créature sur le rebord. Descendez et grimpez en haut le long des parois. Allez vers la droite en utilisant la corde pour passer la lave et tuez les créatures. Passez la porte bleue.

Continuez à droite et attrapez le Lum endormi ainsi que tous les autres Lums rouges. Passez tout doucement entre les flammes et descendez vers la corde. Passez la porte bleue.

Passez la porte bleue vers le bas.

Courez le long de la paroi gauche pour casser le premier bulbe.

Faites le tour dans le sens d'une montre pour éviter les flammes. Faites ceci encore une fois dans le sens inverse cette fois. Cassez le deuxième bulbe à gauche. Les flammes viennent des deux côtés et au milieu également. Restez sur le rocher au milieu et évitez la flamme qui vient sur vous à quatre reprises et montez vite en haut à gauche pour casser encore un bulbe. Des bulles apparaîtront : servez-vous en pour ne pas tomber dans l'acide en bas.

Cassez le dernier bulbe en bas à gauche. Ramassez les coeurs et courez passer la porte bleue en bas à droite complètement. Récupérez la pièce à droite.

Continuez de sprintez jusqu'à la petite scène animée.

Monde 9 - Aysse pétiohe

Niveau 1 - Un crabe qui pince dort

Plongez à l'eau. Allez vers la droite, remontez, sortez de l'eau et évitez les pics en bas, en haut et en bas encore. Plongez, passez entre pics pour récupérer la pièce.

Tuez le petit poisson lune quand il est encore petit. Attrapez le Lum endormi et tous les petits Lums rouges en passant par le haut puis par le bas. Evitez les poissons roses plus loin et descendez passer la porte bleue.

Evitez les pics en bas, puis en haut et attrapez aussi le coeur. Passez entre les poissons roses pour obtenir des Lums et faites attention au courant. Tuez tous les poissons rouges sur votre chemin à droite. Remontez en faisant attention aux pics des deux côtés. Passez entre les méduses pour récupérer vos Lums et allez passer la porte bleue à droite.

Continuez votre chemin en ramassant les Lums entre les méduses et en remontant tout droit au-dessus de vous pour trouver une porte. Allez sur la mouche. Tirez sur les poissons en évitant les rochers épineux qui tombent. Tuez les 4 poissons pour accéder à la cage des Electoons et les délivrer. Allez à droite, passez entre ou tuez les poissons. Montez en faisant attention aux pics à gauche et aux poissons roses portés vers vous par le courant. Il y a une crevasse en bas entre les pics où vous trouverez une pièce.

Remontez, continuez d'éviter les poissons et descendez passer la porte bleue.

Attendez que le crabe passe au-dessus de vous pour le tuer en cassant le bulbe rose sur son ventre. Allez à droite vers le bas pour trouver une crevasse recelant des Lums. Remontez et tuez le poisson rouge. Sortez de l'eau, tuez le monstre et resautez à l'eau pour trouver encore des Lums. Ressortez encore de l'eau pour éliminer l'ennemi, replongez pour vos Lums, resortez, évitez les pics et tuez l'ennemi. Replongez et trouvez la crevasse sous le poisson orange pour y obtenir une pièce.

Cassez le barrage en vous écrasant contre la créature, remontez avec l'aide du geyser pour attraper les Lums à droite puis redescendez passer la porte bleue.

Evitez toutes les anguilles lumineuses. Descendez plus bas que la deuxième anguille pour trouver une crevasse et une porte cachée.

Evitez toutes les pinces et attaquez-les à la base pour les faire disparaître.

Allez libérer les Electoons. Remontez, évitez le poisson, entrez sous l'araignée et cassez son bulbe. Descendez, faites attention au poisson orange et aux pics et récupérez la pièce. Remontez, allez à droite, descendez entre les pics et continuez à droite récupérez une pièce.

Descendez complètement à droite pour trouver une pièce.

Remontez, récupérez les Lums, tuez les deux crabes, passez entre ou tuez les poissons orange. Remontez en haut à droite pour passer la porte bleue.

Tuez tous les poissons rouges dans l'eau et les deux crabes pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Océano Mosquito

Allez à droite et sautez sur la mouche. N'entrez pas dans l'eau tout de suite, les pics vous tueraient. Tirez sur tout ce que vous voyez pour obtenir des Lums, faites attention aux pics. Vous pouvez aspirer les méduses et les projeter. Faites attention aux grosses bestioles qui s'approchent de vous. Touchez les petites bêtes lumineuses pour qu'elles vous suivent et vous éclairent. Elles disparaîtront néanmoins et vous devrez voyager entre les poissons pour voir où vous allez. Approchez-vous des bêtes lumineuses encore une fois et laissez-les vous faire de la lumière. Descendez sans vous coller au rocher pour éviter les pics. Servez-vous alternativement des poissons et des petites bestioles pour y voir clair sans trop vous approcher des rochers pour éviter les mains bleues qui essaient de vous attraper. Evitez les gros rocher qui tombent et les pics qui en sortent. Montez entre les deux créatures violettes sans les toucher, Descendez de la mouche, passez la porte bleue et allez sauver les Electoons.

Niveau 3 - Mini murène maxi galère

Attendez que le sol s'effondre, vous plongez à l'eau, allez donc à gauche pour trouver une pièce dans la crevasse.

Faites attention aux pics qui sortent de haut en bas des parois et aux poissons orange. Des piranhas vous poursuivent. D'autres pics sortent des parois devant, montez récupérer la pièce et évitez les pics.

Passez la porte bleue.

Descendez tout droit, récupérez les Lums, allez un peu vers la gauche pour récupérer une pièce.

Passez par en-dessous et allez vers la droite pour passer la porte bleue.

Descendez en-dessous pour récupérer vos Lums.

Continuez à droite en collectant les Lums et en faisant attention aux pinces qui essaient de vous attraper et aux poissons roches qui essaient de vous aspirer. Vous verrez également des espadons apparaître. Au troisième et quatrième espadon, remontez tout en haut et allez trouver la porte cachée.

Tuez tous les poissons en évitant l'insecte géant puis libérez les Electoons.

Allez passer la porte bleue à droite.

Synchronisez-vous avec les méduses et passez entre pour récupérer vos Lums et la pièce d'en haut.

Faites attention aux pinces qui vous attaquent devant. Détruisez les pinces et cherchez une crevasse dans le sol dans les parages pour trouver une porte cachée.

Evitez les poissons roses portés par le courant. Tuez tous les poissons rouges et détruisez la cage pour libérer les Electoons.

Remontez et passez au-dessus du poisson roche pour ramasser une pièce.

Descendez et allez passer la porte bleue à droite.

Descendez entre les poissons orange et faites attention à l'insecte qui sort de la droite. Descendez et passez la porte bleue en faisant attention aux pics qui sortent des roches.

Faites attention à l'insecte qui sort du sol. Evitez également les plantes lumineuses du fond à droite. Passez tout doucement entre celles du haut pour trouver une pièce.

Tapez dans leur base pour les faire disparaître. Allez passer la porte bleue en bas à droite.

Tuez tous les poissons orange en évitant le gros insecte. Délivrez les Electoons.

Niveau 4 - Boss à dent

Sautez à l'eau et récupérez le Lum endormi et tous les Lums rouges. Evitez les méduses en passant par le haut. Passez entre les méduses pour récupérer votre pièce.

Evitez les poissons roses et nagez vite pour ne pas vous faire dévorer par le monstre. Descendez en récupérant les Lums et en évitant les rochers. Sautez hors de l'eau et courez pour échapper au monstre. Replongez, nagez vite et remontez avec les geysers pour échapper aux deux monstres. Une sorte de dragon commencera à vous attaquer. C'est le boss que vous devez combattre pour terminer ce niveau.

Tournez en rond pour échapper à sa gueule et cassez le bulbe sur sa queue. Faites également attention aux anguilles rouges qui circule auprès de vous. Attendez de voir apparaître encore un bulbe sur la queue du dragon pour le casser. Le dragon foncera ensuite droit sur vous avec la gueule ouverte. Attendez qu'il soit assez près pour casser le bulbe dans sa bouche.

Monde 10 - Cumulo grincheux

Niveau 1 - Vas-y, si tu oses !

Avancez, éliminez les créatures vertes et atteignez la nymphe. Sprintez pour éviter les éclairs et sautez sur la mouche en évitant les éclairs. Tirez sur les bombes que vous lance le vaisseau et sur les insectes. Avancez quand la foudre aura frappé entre les nuages devant vous. Répétez ceci jusqu'à atterrir dans la zone mécanique. Tirez sur le mécanisme en haut pour ouvrir la porte, passez et tirez sur les tubes lumineux. Tirez sur tous les mécanismes, évitez le missile, naviguez entre les électrodes en éliminant les ennemis et tirez sur les missiles en évitant leurs mouvements circulaires. Descendez de la mouche et libérez les Electoons.

Niveau 2 - Ronds de fumée

Descendez récupérez le coeur et naviguez entre les nuages tout en évitant les éclairs. Descendez vers la droite passer la porte bleue.

Des machines créent un courant, évitez ce courant quand vous sautez vers la droite sur la plateforme mobile. Evitez également de vous heurter aux scies quand vous récupérez vos Lums. Montez et tuez le petit robot qui lance des éclairs. Descendez et évitez le courant. Passez la porte bleue à droite.

Descendez sur la plateforme mobile, montez entre les deux tuyaux en faisant bien attention au courant projeté par les trois machines. Tuez le robot et sautez sur la plateforme qui vient vers vous. Récupérez la pièce entre les deux plateformes.

Descendez la chaine à droite, prenez celle de haut de préférence, en attrapant les Lums. Passez la porte bleue.

Utilisez votre pouvoir de vol pour monter en évitant les drôles de créatures (éliminez celles qui vous bloquent la route) et les scies sur les parois. En haut, allez à gauche pour trouver une porte cachée.

Attendez que la plateforme s'approche de vous pour y monter. Servez-vous des deux jets d'air formés par la plateforme au centre de l'écran et par celle qui bouge de gauche à droite en bas pour éliminer les deux robots au plafond et celui sur la paroi gauche.

Libérez les Electoons. Passez la porte bleue à droite.

Evitez les deux lames et le courant pour atterrir en bas. Courez le long du tuyau de droite puis sautez à gauche et courez sur le plafond pour tuer les robots. Attendez que la scie monte pour passer et évitez les deux scies qui se balancent plus loin en récupérant la pièce en haut.

Descendez et trouvez une porte cachée plus bas. Courez pour éviter les mouches qui vous suivent, planez entre les créatures bleues et libérez les Electoons.

Remontez, tuez les robots et évitez la scie pour passer la porte bleue.

Sautez à droite en évitant les scies, descendez sans toucher le courant des trois électrodes et remontez sans toucher les scies, n'oubliez pas la pièce tout en haut.

Sautez sur les plateformes mais faites attention au courant et aux insectes qui vous survolent. Courez vers la gauche sur la grande roue tout en faisant très attention aux éclairs que vous lancent les nuages.

Passez la porte bleue à droite.

Descendez sur la plateforme et laissez-la vous porter jusqu'à droite, tuez les insectes qui vous survolent. Évitez les trois scies au sol, montez le long du mur droit en évitant la scie d'en haut et les deux autres scies qui se basculent. Passez la porte bleue.

Courez vers la droite sur la grande roue pour faire monter la plus petite.

Faites la même chose sur cette dernière pour vous libérer le passage et allez casser la cage des Electoons.

Niveau 3 - Des scies démentes

Rebondissez sur le mur pour attraper le cœur. Passez en-dessous du compresseur, tuez vite le robot au milieu avant qu'il ne vous électrocute et évitez en même temps les trois scies au sol plus loin. Un autre robot vous attend, tuez-le et ne vous laissez pas écraser par les multiples compresseurs en allant vers le bas. Passez la porte bleue.

Allez à droite et montez le long du mur en évitant les scies et les compresseurs. Vous devez faire très vite et faire bien attention à ne pas vous heurter aux scies en courant. En haut, allez à gauche pour trouver une première porte cachée.

Sautez sur la grande roue pour atteindre le champignon rouge à droite, cassez-le et retournez à gauche.

Ecrasez la cage des Electoons pour les libérer. Sautez à droite, ne tombez pas dans la lave, faites attention au robot, courez le long de la paroi à droite puis sautez à gauche pour éviter la scie et récupérer en même temps les Electoons. Descendez passer la porte bleue.

Évitez les scies au sol et en haut, le moyen le plus sûr et de voler entre celles-ci. Descendez en continuant de faire attention aux scies. Allez vers la droite courir le long du tuyau et montez. Attendez que la scie passe pour sauter et vous diriger vers la gauche pour trouver la deuxième porte cachée de ce niveau.

Sautez sur la roue et tuez tous les robots avant qu'ils ne vous lancent des charges électriques. Accrochez-vous aux cordes pour passer au-dessus des scies et sur l'autre roue. Tuez le robot, sprintez sur la roue, sautez et planez pour éviter la scie et atterrir sur l'autre roue. Ne sautez pas, mais sprintez et tuez le dernier robot. Sautez entre les scies et libérez les Electoons. Sautez sur la roue en évitant la scie en haut et passez la porte bleue.

Attendez le bon moment pour courir et sautez sur la plateforme. Sautez en les plateformes verticales qui s'allument rapidement. Ces plateformes ne fonctionnent plus quand elles s'éteignent. Planez et évitez la scie pour atterrir plus loin à droite. Continuez jusqu'à atteindre la porte bleue.

Descendez au centre du premier engrenage pour prendre la pièce. Remontez prendre les Lums entre les dents. Passez sur le haut du premier engrenage, entrez dans le second par la fente qu'il y a sur les côtés, passez au-dessus du troisième, entrez dans le quatrième et passez au-dessus du dernier pour atteindre la porte bleue sans oublier de prendre la pièce tout en haut.

Sautez sur les plateformes qui s'allument, sautez entre les scies, prenez appui sur le tuyau à droite en évitant le compresseur et sautez sur la plateforme. Servez-vous du pouvoir qui vous permet de courir sur le mur pour tracer les plateformes lumineuses en forme de spirale jusqu'au centre et sautez directement à droite sur la prochaine plateforme. Passez la porte bleue.

Le décor pivotera ici à plusieurs reprises, soyez vigilant et trouvez un repaire avant de mourir.

Tuez le premier robot vers le bas et planez vers la droite pour ne pas tomber dans le vide. Dirigez-vous vers le robot de

gauche et tuez-le. Trouvez les trois derniers robots et détruisez-les. Dirigez-vous au centre pour libérer les Electoons.

Niveau 4 - Décroche les étoiles

Dirigez-vous à droite.

Après la courte scène, sprintez vers la droite en sautant, en évitant les compresseurs et les charges électriques pour éviter le monstre. Vous devrez ensuite l'affronter.

Profitez de son premier bond vers la droite pour courir vers la gauche.

Repartez vers la droite quand il sautera à gauche. Courez sur le plafond pour éviter ses coups de tête, puis descendez vite casser le bulbe sur sa tête. Montez au plafond pour aller à gauche, laissez-vous tomber et allez de gauche à droite pour esquiver les coups de tête. Le monstre s'arrête, courez sur le plafond pour détruire le bulbe sur son ventre. Vous avez vaincu ce monstre-ci.

Vous tombez et devez affronter un nouveau boss. Sautez et cassez le bulbe sur son ventre quand il vous survole. Le sol disparaît, volez pour ne pas tomber. Tuez les drôles de poissons qui viennent sur vous par la droite et encore une fois par la gauche. Le monstre cogne sa tête contre le plafond, dépêchez-vous de casser le bulbe sur sa tête pour l'achever. Montez sur la plateforme qui apparaît. Allez vers la gauche, montez et passez la porte.

Allez à gauche, montez et tapez dans la plaque pour arrêter le courant en haut et passer. Repartez à droite. Après la cinématique, allez à droite.

Poursuivez le petit être, sautez sur le tuyau plié et évitez la scie au bout.

Attrapez la corde au passage, sautez sur la plateforme à droite, sautez sur le petit tuyau, puis sur le plus grand en évitant la scie qui tourne au milieu et sautez encore sur un tuyau plié. Courez le long de celui-ci, prenez appui à gauche et resautez en agrippant la corde à droite. Sautez sur le tuyau à droite et courez le long pour aller casser le champignon rouge, sautez tout de suite à gauche, courez jusqu'au bout et sautez à droite. Passez entre les deux scies, sautez entre les tuyaux, courez le long du tuyau de gauche et évitez la scie au bout. Sautez à droite, courez le long du tuyau, évitez la scie, sautez à gauche, resautez à droite et cassez le champignon rouge. Agrippez-vous à la corde au-dessus, sautez à gauche, courez vous ré-agripper à la corde et sautez à droite. Courez le long du tuyau, évitez la scie au bout, agrippez la corde, sautez à droite vers la neige et passez la porte bleue.

Sautez sur votre mouche et continuez la poursuite du grand méchant. Allez vers le bas pour récupérer un coeur. Aspirez les bombes pour les projeter sur vos ennemis ou tirez directement sur les insectes.

Évitez les projectiles quand vous faites exploser les bombes. Tirez sur les machines en bas. Montez pour ne pas vous écraser contre le pilier. Faites attention aux mouches qui lancent des boules de feu. Tirez sur les machines et remontez pour éviter les piliers. Tirez sur le mécanisme en haut pour faire ouvrir la porte.

Tirez également sur le barrage de glace devant. Pour le prochain engrenage, tirez sur le tuyau juste en-dessous pour faire rebondir les balles et l'activer. Cassez le barrage, tirez sur les mouches et le troisième engrenage. Continuez de tirer sur les mouches en allant à l'arrière-plan.

Évitez les missiles qui viennent par la gauche et tirez sur les mouches qui sortent du vaisseau ennemi.

Tirez sur le vaisseau et faites tomber son aileron. De retour à l'avant-plan, faites attention aux nombreux ennemis. Le vaisseau vient devant vous et tirez sur l'hélice du bas jusqu'à qu'il s'éloigne de vous. Faites encore attention aux missiles, aux bombes et aux insectes. Le vaisseau revient encore. Éliminez le scientifique sur le pont. Vous allez à l'arrière-plan, tirez sur le haut du vaisseau jusqu'à qu'il disparaisse.

Resistance : Burning Skies

© Sony / Nihilistic 2012

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

DÉVERROUILLEZ LE NEW GAME +

Lorsque vous avez terminé le jeu, ce nouveau mode sera disponible dans le menu Solo. Dans ce nouveau mode de jeu, vous conserverez vos armes débloquées et les cubes Tech Grey inutilisés que vous avez trouvés.

DIFFICULTÉ SUPERHUMAN

Lorsque vous avez terminé la campagne solo, ce niveau de difficulté sera disponible lorsque vous commencerez une nouvelle partie.

Retro City Rampage

© D3 Publisher / Vblank Entertainment 2013

+ D'INFOS

FORUM



CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer après avoir découvert le Face'R'Us de MJ.



Obtenir tous les niveaux

 ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  .



Obtenir toutes les armes

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,  ,  .

Obtenir tous les personnages

Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, R1,  , R1,  , R1.

Obtenir tous les styles

Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas,  ,  .




God Mode

Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Bas, R1,  .


Annuler le God Mode

Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Haut, R1,  .

Ne plus être poursuivi par la Police

Haut, Haut, Bas, Bas, R1,  , R1,  ,  .

Remporter 100.000 \$

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas, Bas, R1,  .

Aller plus vite

Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Bas.

CODES POUR CHANGER DE VISAGE

Il y a en ville un commerçant capable de changer l'apparence du Player en un membre de l'équipe du jeu. Il s'agit du MJ's Face-R-Us. Il est possible de débloquer d'autres visages en entrant des codes ("coupons"). En voici la totalité :

- Jouer Anthony Carboni: CARBONI
- Jouer Chris Hoffman et Dan Adelman: POWER
- Jouer l'equipe de Destructoid: DTOID
- Jouer les presentateur du Electric playground: ELECPLAY
- Jouer Sauce Boss et Muscle Glasses de Epic Meal Time: EMT
- Jouer l'equipe de Gaijin (Bit Trip): GAIJIN
- Jouer les amis de Maxime (graphiste du jeu): MAXIMEAMIS
- Jouer l'equipe de Mojang (minecraft): MOJANG
- Jouer PJ Fresh Phil, presentateur de la chaine YTV: PJFP
- Jouer Polytron, l'equipe creatrice du jeu Fez: POLYTRON
- Jouer l'equipe du blog PSN: URNOTE
- Jouer la team Meat (super meat boy): TEAMMEAT

Shinobido 2 : Revenge of Zen

© Namco Bandai / Acquire 2012

[+ D'INFOS](#)


[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES SECRETS

Quand le jeu est en pause, appuyez et maintenez enfoncées les touches L et R, et effectuez les combinaisons suivantes afin d'obtenir les récompenses associées :

Item Eater

Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, 

Ragdoll

Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, 

Un petit son indiquera que le code a bien été rentré.

Silent Hill : Book of Memories

© Konami / Wayforward Technologies 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Conseils de survie

Vue d'ensemble

L'aventure de Silent Hill Book of Memories est composée d'un enchaînement d'étages à parcourir. Chaque étage est à fouiller et à appréhender de la même manière, aussi est-il important de bien s'y prendre afin d'économiser objets, argent, armes ainsi que des vies synonymes d'heures entières de jeu. Dans chaque étage, l'objectif principal est de récupérer un nombre défini de statuettes (lapins, poupées, pièces d'échecs...) afin de pouvoir compléter l'énigme qui permet de sortir de la zone. Ces objets sont à récupérer au terme de combats spéciaux que l'on déclenche soi-même en brisant des sphères bleues placées au centre de certaines salles.

Chaque étage propose par ailleurs une mission annexe, dispensable, qui est définie dès votre arrivée par cette espèce de zombie géant, le même qui vous récompense à la sortie des lieux si vous avez réussi l'objectif fixé. Il peut s'agir de retrouver des objets, de vaincre certains gros ennemis, ou encore de protéger Mira, une chienne qui vous suit à travers la zone. Cela dit, il n'y a pas que des salles belliqueuses, puisque chaque étage comprend également son lot de salle " bonus " qui vous sont d'une grande aide. Ainsi, on recense :

{ La bibliothèque, qui vous permet de sauvegarder autant de fois que possible votre progression. Si vous mourrez, vous reprenez donc dans cette même salle en conservant tous vos objets et avancée dans la zone. Cela représente un sacré avantage car votre santé est alors régénérée à fond, et surtout, les objets dispersés dans les salles réapparaissent ! Un très bon moyen pour faire le plein d'items, donc.

Le magasin du facteur, dans lequel il est possible d'acheter des objets, médaillons, des améliorations de l'inventaire ou encore des techniques de combat.

Les cavernes au trésor, dans lesquelles quatre objets sont posés sur une table à votre disposition, parmi lesquels on peut trouver des armes comme des kits de soin ou d'outils.

Les salles de médaillon dans lesquelles vous est offert un médaillon à assigner dans le menu personnage.

Les salles de hasard dans lesquelles vous récupérez une amélioration aléatoire de vos capacités (vitesse, force...) durant les soixante prochaines secondes.

Les salles à thème, dans lesquelles vous assistez à une petite conversation qu'il est possible d'interrompre ou non, cela influençant directement votre karma de sang, neutre ou de lumière.

Dans les salles hostiles, vous trouverez parfois des notes, ces petits morceaux de papiers qui vous en apprennent davantage sur la personne liée à la zone. Une note par zone contient l'indice pour résoudre le puzzle de fin de zone.

Le sang, la lumière et l'acier

Le monde de Silent Hill Book of Memories est séparé entre trois forces dominantes : le sang, la lumière et l'acier. Le sang et la lumière sont les deux principales auxquelles vous serez confronté tout au long des étages, tandis que l'acier, bien plus puissant, apparaît plus rarement et surtout vers la fin de l'aventure. Votre propre karma, représenté par la jauge en haut à droite de l'écran, peut aller du sang (indicateur à gauche) à la lumière (indicateur à droite). Il est impératif dès le début du jeu de se concentrer sur l'un des deux pôles afin de profiter rapidement des nombreux avantages que cela procure.

Les nombreux ennemis que vous devrez affronter seront soit du type sang, soit du type lumière. Le principe est simple : tuer un ennemi de type sang améliore votre karma vers la lumière, et tuer un ennemi de type lumière améliore votre karma vers le sang. Récupérer les flaques de sang ou de lumière après la disparition des cadavres a le même effet.

Plus vous serez de type lumière, plus vous serez efficace contre les ennemis de type sang, et vice-versa. Bien sûr, il est possible de changer l'affiliation d'un ennemi en maintenant R + X (à débloquent au début du jeu), ce qui permet de n'affronter qu'exclusivement le type opposé.

Pour finir, de nombreux pièges sont disposés ci et là dans les nombreuses salles à traverser. Attention, certains d'entre eux sont fatals ! Heureusement, les ennemis sont également victimes de ces embûches invisibles à l'oeil nu.

{! Pics : ils infligent de légers dégâts quand on marche dessus.

Ralentisseurs : ils ralentissent énormément la victime qui est alors la prise des coups adverses.

Poison mortel : ils baissent de 99% la vie de la victime pendant dix secondes. Une véritable horreur si l'on se fait surprendre en plein combat !

Bouclier : ils offrent une invincibilité au bénéficiaire pendant dix secondes. A réactiver autant que nécessaire !

Pièges de sang : ils infligent des dégâts aux personnes de type lumière, mais régénèrent la vie des personnes de type sang !

Pièges de lumière : ils infligent des dégâts aux personnes de type sang, mais régénèrent la vie des personnes de type lumière !

Il est primordial de prêter une attention toute particulière à ces différents pièges qui peuvent causer votre mort en une fraction de seconde (surtout le poison mortel et le ralentisseur). Ainsi, dans les salles aux sphères bleues, prenez toujours le temps de parcourir en long et en large le sol afin de repérer les différents pièges. Ainsi, vous ne serez pas surpris et pourrez même les utiliser à votre avantage lors du combat pour la précieuse statuette.

Cheminement

Le Livre des Mémoires

Au début du jeu, vous êtes invité à créer votre personnage en choisissant son genre, son look, son visage, etc., ainsi que son prénom. Pour nous, le choix fut placé sous le signe de Jeuxvideo.com... Ce sera donc Jean-Victor pour le garçon (JV), et Geevey pour la fille (clin d'oeil à la première mascotte de Jeuxvideo.com). Ceci fait, vous recevez le Livre des Mémoires de la part du célèbre facteur récurrent à la série Silent Hill et décidez de vous plonger dans ses pages afin de modifier votre vie à votre avantage.

Pour chacune des vingt-et-unes zones de l'histoire principale, nous vous indiquons, grâce aux images tirées du jeu, la carte complète des lieux, ainsi que l'objet obtenu si la mission annexe est réussie. Par ailleurs, nous vous offrons également en images la résolution de toutes les énigmes qui peuvent en freiner plus d'un ! Enfin, chaque combat de boss fait l'office d'une petite explication sur la démarche à suivre afin d'acquérir la victoire. Bonne chance !

Derek

Zone 1

Les cinq statues sont à placer de la plus petite à la plus grande dans l'ordre suivant :

{! En bas à gauche

En bas à droite

Au milieu à droite

En haut au milieu

Zone 2

Les cinq lapins sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{! Rouge

Jaune

Vert

Bleu

Violet

Zone 3

Les six statues sont à placer de la plus grande à la plus petite, de gauche à droite.

Gardien du feu

Contentez-vous d'éviter les puissants jets de flammes du Gardien du feu et de le frapper dans le dos jusqu'à l'achever.

Matthew

Zone 4

Les cinq pions d'échecs sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{| Violet
Vert foncé
Vert clair
Orange
Rouge

Zone 5

Les cinq cierges sont à placer de haut en bas dans l'ordre suivant :

{| Violet
Vert foncé
Vert clair
Orange
Rouge

Zone 6

Les six cierges sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{| Rouge
Orange
Vert
Vert foncé
Bleu
Violet

Gardien des bois

Le combat est composé de deux phases : durant la première, évitez les attaques du Gardien des bois tout en le frappant là où il est accroché ; la seconde, évitez ses mouvements et frappez-le après chacun de ses vagues d'assaut.

Graham

Zone 7

Les cinq poupées russes sont à placer de haut en bas, de la plus grande à la plus petite.

Zone 8

Les six urnes sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{| Violet
Bleu
Vert

Jaune
Orange
Rouge

Zone 9

Les six lapins sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{| Violet
Bleu
Bleu ciel
Vert
Jaune
Rouge

Gardien de lumière

Le combat est composé de deux phases : durant la première, frappez simplement votre ennemi après chacune de ses attaques ; durant la seconde, vous devez lui renvoyer les espèces de cercles lumineux qu'il vous envoie afin de l'étourdir et de pouvoir le frapper au corps à corps.

Ashley

Zone 10

Les cinq urnes sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{| Blanc
Gris clair
Gris
Gris foncé
Noir

Zone 11

Les nourrissons sont à placer dans l'ordre suivant :

{| Blanc en bas à gauche
Blanc foncé en bas au milieu
Gris clair en bas à droite
Gris au milieu à gauche
Gris foncé au milieu à droite
Noir en haut au milieu

Zone 12

Les six lapins sont à placer dans l'ordre suivant :

{| Vert en haut à gauche
Jaune en haut au milieu
Rouge en haut à droite
Turquoise au milieu à gauche
Violet au milieu à droite
Bleu en bas à droite

Gardien de l'eau

Durant ce combat, vous devrez incessamment éviter les mains du Gardien de l'eau qui sortent des tuyaux, mais aussi les frapper une fois leur coup porté. Ceci fait, le Gardien émerge et vous devez alors le frapper au corps à corps. Attention, quand il sort en entier, c'est qu'il va faire une grosse attaque en avant : il suffit de se mettre sur un côté du

terrain pour l'éviter sans problème.

Merrick

Zone 13

Les cinq poupées russes sont à placer dans l'ordre suivant :

{| Verte en haut à gauche
Violette en haut à droite
Jaune au milieu à droite
Rouge en bas à gauche
Orange en bas au milieu

Zone 14

Les six poupées russes sont à placer de la plus grande à la plus petite dans l'ordre suivant :

{| En bas à droite
En bas au milieu
Au milieu à droite
Au milieu à gauche
En haut à droite
En haut à gauche

Zone 15

Les sept nourrissons sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{| Blanc
Blanc foncé
Gris clair
Gris
Gris foncé
Noir clair
Noir

Gardien de la terre

Voilà un boss assez simplet par rapport aux précédents puisqu'il suffit d'éviter ses assauts et de le frapper dans le dos à leurs termes pour en venir à bout.

Angélique

Zone 16

Les six poupées sont à placer de gauche à droite de la plus grande à la plus petite.

Zone 17

Les six mains sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{| Noir
Gris foncé
Gris
Gris clair
Blanc foncé
Blanc

Zone 18

Les sept nourrissons sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{I Rouge
Orange
Vert clair
Vert
Vert foncé
Bleu
Violet

Gardien de sang

Voilà le combat de boss le plus technique de Silent Hill Book of Memories. Dans un premier temps, évitez les boules que vous envoie l'ennemi par le ciel et frappez-le à plusieurs reprises au " visage " jusqu'à l'énervé. Il jette alors un jet de sang en tournant sur lui-même : à vous de courir pour l'éviter, de manière à ce qu'il brise les quatre boucliers des engrenages avec son attaque. A vous alors de casser les quatre engrenages placés à l'extérieur du cercle de combat pour stopper sa rotation. Le Gardien de sang donne alors naissance à de nombreux ennemis qui vous suivent et explosent s'ils vous approchent de trop près : débrouillez-vous pour que ces ennemis vous suivent alors que vous passez près du dos du Gardien. Il donne alors un puissant coup de bras, et si un ennemi explosif est en-dessous, le bras est explosé. Il faut ainsi exploser ses quatre bras arrières. Enfin, la dernière phase du combat est la plus simple puisque l'ennemie sort de sa carapace et c'est à vous de l'achever traditionnellement.

Conclusion

Zone 19

Les six ânkhs sont à placer dans l'ordre suivant :

{I Noire en haut à gauche
Gris foncé en haut à droite
Grise au milieu à droite
Gris clair en bas à gauche
Blanc foncé en bas à milieu
Blanche en bas à droite

Zone 20

Les sept ânkhs sont à placer de haut en bas dans l'ordre suivant :

{I Violette
Vert foncé
Verte
Vert clair
Jaune
Orange
Rouge

Zone 21

Les sept danseuses sont à placer de gauche à droite dans l'ordre suivant :

{I Blanche
Blanc foncé
Gris clair
Grise
Gris foncé
Noir clair
Noire

Gardien d'acier

Le boss final de Silent Hill Book of Memories propose un combat intéressant mais pas pour autant compliqué. Il s'agit d'éviter les nombreux pics d'acier qui sont envoyés par le Gardien et d'aller l'attaquer tandis qu'il se repose. Par moment, il peut faire appel à des ennemis communs d'acier qui sont bien moins robustes que dans les zones traditionnelles. Plus le Gardien d'acier perd de vie, plus ses pics sont rapides et nombreux. Cela dit, le combat ne devrait pas durer bien longtemps.

Félicitations, vous avez terminé Silent Hill Book of Memories !

Sly Cooper : Voleurs à travers le Temps

© Sony / Sanzaru Games 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ FIN SECRÈTE

Obtenir le trophée de platine puis terminer le jeu pour débloquer cette fin bonus.

+ TROPHÉES

Le masque et la bannière (Platine)

Récupère tous les trophées bronze, argent et or.

Problèmes familiaux (Bronze)

Sauve le membre du clan Cooper dans l'Épisode 1.

Sushi hypocalorique (Bronze)

Termine toutes les missions et bats le boss dans l'Épisode 1.

Grande prudence (Bronze)

Débloque le coffre Cooper dans l'Épisode 1.

As de la gâchette (Bronze)

Retrouve le membre du clan Cooper dans l'Épisode 2.

Moutons de poussière (Bronze)

Termine toutes les missions et bats le boss dans l'Épisode 2.

Plan d'épargne retraite (Bronze)

Débloque le coffre Cooper dans l'Épisode 2.

Le vrai Bigfoot (Bronze)

Traque le membre du clan Cooper dans l'Épisode 3.

Stalactitours (Bronze)

Termine toutes les missions et bats le boss dans l'Épisode 3.

Bas de laine (Bronze)

Débloque le coffre Cooper dans l'Épisode 3.

Bâton de dynamite (Bronze)

Présente Sly au membre du clan Cooper dans l'Épisode 4.

Je crois que le moment est venu (Bronze)

Termine toutes les missions et bats le boss dans l'Épisode 4.

Butin et rapines (Bronze)

Débloque le coffre Cooper dans l'Épisode 4.

Besoin d'un piège à souris (Bronze)

Rencontre l'un de tes vieux adversaires.

Garde ton turban (Bronze)

Deviens ami avec le membre du clan Cooper dans l'Épisode 5.

Mal du pays (Bronze)

Termine toutes les missions et bats le boss dans l'Épisode 5.

En petites coupures (Bronze)

Débloque le coffre Cooper dans l'Épisode 5.

Shopping en ligne (Bronze)

Fais ton premier achat sur VoleurNet.

Aura de capitaine (Bronze)

Utilise souvent la boussole pour naviguer.

Changement de garde-robe (Bronze)

Débloque ta première tenue alternative.

Fête costumée (Argent)

Obtiens tous les costumes du jeu.

Carte de visite Cooper (Bronze)

Récupère ton premier masque caché de Sly.

Regarde, ça brille (Bronze)

Vole 10 objets uniques.

Fan des années 80 (Bronze)

Bats le record absolu d'une borne d'arcade du Refuge.

Ce qui se cache derrière la porte numéro 1 ? (Bronze)

Débloque une zone à costume dans l'un des épisodes.

Technicien de salle d'arcade (Bronze)

Répare une borne d'arcade.

Collectionneur de Clockwerk (Bronze)

Récupère plus de 20 trésors.

Corps d'Apollon (Bronze)

Fais une séance parfaite lors de l'entraînement.

À bord de l'Hélico (Bronze)

Ne subis aucun dégât dans De la fumée sans flammes.

L'Open de Cooper (Bronze)

Fais un échange de 20 coups avec Bentley dans chaque Refuge.

Tchin ! (Bronze)

Ne rate aucun verre de salsepareille dans Le mouchard du saloon.

Vieux loup de mer (Bronze)

Examine toutes les cartes de chaque épisode.

Bravo, bravo (Bronze)

Ne rate aucune mesure lors du jeu de danse de Carmelita.

Grosse brute (Bronze)

Écrase 100 ennemis avec Murray.

Colis surprise (Bronze)

Place 60 bombes dans les poches de tes ennemis avec Bentley.

Démarche dandinante (Bronze)

Tire sur 40 pingouins avec Carmelita.

Aérien (Bronze)

Paraglisse pendant au moins 10 secondes sans utiliser aucun geyser !

Ancient Warfare 3 (Bronze)

Utilise ton Multi-coups sur 10 ennemis en 65 secondes.

Grimpeur fou (Bronze)

Grimpe jusqu'au repaire du dragon en moins de 90 secondes.

Flèche dorée (Bronze)

Termine le mini-jeu d'archerie sans jamais toucher tes amis.

Déclassement (Bronze)

Termine un Alter ego sans aucune amélioration.

Super Ninja (Bronze)

Tue discrètement 15 ennemis sans alerter personne.

Jour de paie (Argent)

Achète tous les objets sur VoleurNet.

Technologie de héros (Bronze)

Bats-toi avec une arme secrète.

Cité des nuages (Argent)

Bats El Jefe sur chaque tour sans perdre de vie.

Hassan serait fier (Argent)

Vole une collection complète de chaque objet du jeu.

Pilier de salle d'arcade (Argent)

Débloque les 6 bornes d'arcade.

Marque ton territoire (Or)

Récupère tous les masques cachés de Sly.

Bentley en mode rétro (Or)

Bats le record absolu de toutes les bornes d'arcade du Refuge.

Dernier chapitre ? (Or)

Termine toutes les missions et bats les boss de chaque épisode.

📌 DÉBLOQUER LES MINI-JEUX

Il y a 6 mini-jeux à débloquent dans le repaire, un par monde. Dans chaque monde vous devez trouver les 12 trésors cachés et les ramener à la planque dans le temps imparti.

📌 RÉCUPÉRER DEUX FOIS LES TROPHÉES VIA LE CROSS SAVE

Cette astuce est liée au fait que le jeu est compatible avec les fonctions Cross Buy et Cross Save, ce qui signifie que si vous l'avez acheté sur PS3, vous pouvez télécharger gratuitement la version Vita (et inversement), et qu'il est possible de reprendre à tout moment sur Vita une partie sauvegardée sur PS3 (et inversement).

Si vous avez terminé le jeu sur PS Vita et récupéré le platine, synchronisez votre sauvegarde sur le Cloud puis démarrez le jeu sur la PS3. Récupérez la sauvegarde sur le Cloud et vous verrez que les trophées vont également se synchroniser entre les deux versions, ce qui fait que le platine tombera tout seul sur la PS3.

Réciproquement, si vous avez terminé le jeu sur PS3 et récupéré le platine, synchronisez votre sauvegarde sur le Cloud puis démarrez le jeu sur la PS Vita. Récupérez la sauvegarde sur le Cloud et vous verrez que les trophées vont également se synchroniser entre les deux versions, ce qui fait que le platine tombera tout seul sur la PS Vita.

📌 RÉCOMPENSES DES BOUTEILLES

Chaque monde renferme 30 bouteilles qui sont requises pour ouvrir les coffres-fort contenant les récompenses suivantes.

Japon féodal

Aimant en or de Coopergiya : attire les pièces.

Far West

Pièce de Muggshot : augmente le nombre de pièces obtenues.

Vallée préhistorique

Oeil de Clockwerk : affiche l'emplacement des bouteilles sur la map.

Angleterre médiévale

Chapeau de Sir Raleigh : vous rend insensible à l'eau.

Arabie antique

Morceau de bâton de Gourou : dégâts réduits de moitié.

Histoire principale

Note : Les screenshots ont été pris sur la version Vita.

Casse du musée

Débutons l'aventure par un retour aux sources, à Paris ! Le jeu commence classiquement par un tutoriel dans lequel vous découvrirez une bonne partie des capacités du raton laveur. Avancez donc dans le chemin en effectuant sauts et double sauts. Dans la zone suivante, faites attention à l'hélicoptère et sautez sur une cheminée en face puis sur une seconde afin de grimper sur le câble. Traversez ainsi la rue puis continuez en suivant les câbles.

Descendez ensuite sur le toit en contrebas puis remontez immédiatement avec la gouttière. Longez alors la corniche pour contourner le bâtiment, puis, en quelques sauts, atteignez le toit, un câble et enfin un panneau d'affichage. Grimpez après sur le réservoir puis servez-vous du câble comme d'une tyrolienne. Passez encore une fois par le rebord pour atteindre un balcon, escaladez la façade puis continuez vers la droite.

Vous avez atteint la bonne lucarne mais un garde en a la clé : approchez-vous de lui et subtilisez-la. Éliminez-le ensuite puis utilisez la clé pour rentrer dans le musée. C'est au tour de Bentley d'entrer en jeu à présent : suivez le chemin, posez une bombe puis sautez pour franchir l'eau. Continuez, posez encore une bombe puis planez pour traverser le vide. Après, lancez une bombe pour détruire l'engrenage et pouvoir traverser puis franchissez une nouvelle fois une grande salle.

Arrivé devant la bouche d'égout, détruisez-la avec une bombe. Sautez à l'intérieur, évitez la grille de lasers au sol, tuez les deux gardes de la salle de contrôle puis prenez le contrôle de l'ordinateur. Le mini-jeu de piratage est très similaire à ceux des anciens opus : dirigez le vaisseau avec un stick et tirez avec l'autre. Suivez donc le chemin en détruisant les éléments rouges et en déplaçant les clés dans leurs emplacements. Dans la dernière portion, utilisez le tank rose pour détruire les barrières résistantes puis reprenez la tortue verte pour déplacer la clé et finir le piratage.

Au tour de Murray maintenant, le spécialiste en bagarre. Rien de bien compliqué pour le début, il s'agit simplement d'avancer en tuant tout le monde, Bentley vous listant en même temps tous les coups disponibles. Arrivé à l'entrepôt, vous devez détruire les boîtes de fusibles en ramassant puis en lançant des objets dessus. C'est presque la fin du niveau, vous pouvez un peu contrôler la camionnette pour éviter les obstacles mais sans conséquences de toute façon. Appréciez la cinématique et la référence à Retour vers le futur, l'aventure va commencer !

Japanisation

Opération photo

Dans cette mission, Sly doit prendre des photos pour aider Bentley. Utilisez le binocom pour viser puis quand le réticule est au vert, prenez le cliché. Il y en a 5 en tout à prendre pour réussir la mission : l'armure du garde, la prison, la porte aux dragons, le restaurant et enfin la maison des geishas. El Jefe apparaît, profitez-en pour le prendre en photo aussi.

Evasion !

Pour entrer dans la prison, vous devez dans un premier temps vous déguiser. Pour se faire, subtilisez aux gardes désignés les 3 éléments nécessaires à la confection du déguisement. Ensuite, allez près de la prison et équipez-vous de celui-ci afin de passer sans encombres. Dernière étape, traversez le couloir en restant en armure pour atteindre la cage du prisonnier. Pour l'atteindre ensuite, passez sur la gauche et rampez dans le conduit.

Poursuivez en rampant sous la table puis continuez le chemin en évitant les gardes, équipez-vous du déguisement dès que nécessaire pour vous simplifier la tâche. Pour la partie suivante, gardez l'armure car elle résiste au feu mais faites tout de même attention aux lames. Progressiez toujours de la même manière en évitant gardes puis flammes et

empruntez la tyrolienne. Après un peu d'escalade, vous arrivez à la dernière salle : volez la clé du garde du fond pour pouvoir ouvrir la porte. Pour conclure la mission, vous n'avez plus à qu'à vous servir du bouclier du déguisement pour renvoyer les boules de feu sur les dragons de pierre.

Réouverture du restaurant de sushi

Toujours aux commandes de Sly, votre nouvelle mission est de faire entrer votre ancêtre Rioichi dans le restaurant. Pour cela, approchez-vous des gardes de l'entrée en portant vous-même l'armure. Une fois à l'intérieur, vous contrôlez le ninja. Avec sa technique de concentration, passez au-dessus de la porte puis longez la corniche en évitant le projecteur.

Redescendez ensuite pour subtiliser un couteau au garde. De l'autre côté de la porte, utilisez à nouveau la projection pour franchir les lasers au sol.

Ensuite, grimpez sur les câbles pour atteindre le deuxième garde auquel il faut voler un couteau. Passez la porte, le principe est le même que la dernière fois avec deux difficultés supplémentaires : les arbres sur lesquels vous vous tenez se cassent au bout d'un moment et les lasers peuvent vous griller si vous choisissez mal votre moment pour utiliser la téléportation. Dans la salle avec trois gardes, grimpez sur la gauche puis faites le tour jusqu'à pouvoir redescendre derrière la porte. Nouveau passage de lasers puis le garde qui a votre troisième couteau est juste là. Finissez la mission en abaissant le levier qui remettra en marche le restaurant.

Ca mord

Une fois rendu sur place, votre première tâche sera de pirater le système d'ouverture de la porte via un nouveau mini-jeu de piratage de Bentley. Avancez dans le niveau en évitant les ennemis et en essayant de récupérer un maximum de bonus pour améliorer vos équipements. Arrivé au bout, vous devrez affronter " le coeur du système " qui est un boss peu dangereux qui alterne entre rayon laser destructeur (cachez-vous à ce moment) et phase de vulnérabilité. Une fois entré dans la caverne, soulevez une première grille puis une seconde.

Ensuite, tapez sur la plante pour attirer les insectes et peu après, franchissez le piège en évitant les piques qui sortent à intervalle régulier. Lancez un rocher sur la plante suivante pour pouvoir traverser l'eau puis continuez jusqu'au coin secret de pêche. Attrapez alors huit poissons en une minute trente pour pouvoir poursuivre. Le seau sur la tête, vous devez à présent faire le chemin inverse, faites attention à ne prendre aucun dégât et pour activer les plantes à lucioles, jetez le seau dans les chariots.

L'hippo-t'au-rose

Au tour de Rioishi d'entrer en scène ! Pour commencer, entrez dans la maison des geishas par la trappe du toit. A l'intérieur, allez dans le coin en haut à gauche et traversez les pièges en utilisant bien sûr la capacité spéciale du ninja. Arrivé au terminal, ce sera à Bentley de pirater le système en conduisant l'étincelle à travers un parcours tortueux. Ensuite, atteignez la tour de verre puis faites danser en rythme Bentley-geisha afin de conclure ce niveau.

Sur les traces du tigre

Cette mission exploite un autre gadget de Bentley, la voiture téléguidée. Suivez avec El Jefe afin de découvrir ses plans, le parcours est désigné par la flèche verte. Utilisez le " camouflage poule " pour passer les gardes sans encombres mais retirez-le vite après car cela vous ralentit beaucoup et les chronos sont assez serrés. Après 3 séquences de conduite, la mission s'achève.

Sushis somnifères

Dès que vous êtes dans la grotte, allez tout droit en direction du marqueur de la carte en éliminant les ennemis au passage. Restez au sol et en évitant les pièges à piques, tapez la plante lumineuse. Revenez alors sur vos pas pour grimper sur la plateforme et accéder à la suivante sans craindre les lucioles-mammouths. Frappez la plante pour en extraire le poison. Revenez dans la salle principale, grimpez par une liane sur la gauche et faites tout le tour pour atteindre la seconde plante.

Mal de l'altitude

Il est temps d'en finir avec El Jefe et pour commencer, il va falloir franchir la porte du dragon. Volez d'abord une clé au garde endormi puis ouvrez un des mécanismes sur le côté. Avec le costume de samouraï, renvoyez une boule de feu au dragon. Faites de même de l'autre côté et la porte s'ouvrira. A l'intérieur, suivez le chemin pour rencontrer El Jefe et le combat s'engagera. En parallèle, suivez le chemin de plateformes avec Rioichi pour accéder au mécanisme qui ouvrira la porte.

El Jefe vole la serpe de Rioichi et c'est à Sly de le poursuivre. Après avoir passé la porte, une cinématique s'enclenche puis vous devrez enchaîner les sauts pour atteindre le tigre en évitant ses projectiles enflammés. Le combat final est arrivé : El Jefe utilise quatre attaques distinctes. Pour l'anneau et le coup d'épée électrique, restez en costume normal et courez ou sautez mais sinon équipez-vous de l'armure afin d'être protégé du feu et de pouvoir renvoyer les projectiles. Quand vous y parvenez, foncez sur le boss pour lui asséner un maximum de coups.

Au tiers de sa vie, il s'enfuira et vous devrez le poursuivre pour une seconde phase. Les attaques changent mais le principe reste le même, esquivez avec le bon costume puis renvoyez les boules de feu dès que possible. A la fin de cette deuxième partie rebelote, suivez-le et continuez la bataille, attention à la nouvelle attaque double lame qui demande d'être bien en rythme.

A l'ouest, jeune raton laveur

En état d'arrestation

A peine arrivé au Far West qu'il va falloir jouer les hors-la-loi pour se faire enfermer avec Tennessee. Commencez par taguer six affiches à l'effigie du shérif. La phase 2 consiste à voler la sucette de Toothpick. Pour la troisième étape, grimpez sur la banderole et donnez quelques coups pour la détacher de son support. Toothpick va venir vous chercher pour vous mettre en prison, mission accomplie !

Le blues de la prison

Pour une fois, c'est à Bentley de faire les photos de reconnaissance. Suivez les trois points successifs et prenez les clichés pour passer à la suite. Après la cinématique, servez-vous du nouveau gadget de Sly (le boulet) pour détruire le mur puis descendez et revenez défoncer la porte. Tapez après la cage métallique puis allez sur la droite, contournez la seconde cage et tapez-la encore.

Rampez pour passer derrière le garde, tuez les araignées avec le boulet et tapez la cage pour créer un pont pour Tennessee. Vous devrez ensuite protéger le cow-boy des autres car il porte le TNT. Poussez les 3 wagons afin de pouvoir grimper dessus et tapez sur la cage pour ouvrir la porte à Tennessee. L'étape suivante est de pousser le cow-boy en évitant les flammes mais ce n'est pas bien compliqué, il suffit d'attendre que le feu s'éteigne pour vite taper le chariot avec le boulet.

Nouvel obstacle et nouvelle utilisation du boulet : rouler dessus. Évitez les projecteurs et la TNT pour vous rendre jusqu'au bouton et ainsi débloquent le passage. La partie suivante est une énigme : poussez vers le fond le chariot de gauche, celui de droite également puis poussez le chariot de droite vers la gauche. Ensuite, déplacez le bloc spécial vers le fond puis vers les deux autres chariots et enfin dans le mécanisme. Un autre passage d'équilibrisme se présente, atteignez le bouton en roulant sur le boulet et en tapant les cages pour créer des ponts. Libérez ensuite le chemin pour Tennessee et vous en aurez fini de cette mission.

Les Cooper hors-la-loi

Commençons cette nouvelle mission aux commandes de Bentley. Il faut suivre discrètement Toothpick en se cachant derrière les caisses, fiez-vous au radar pour connaître son champ de vision. Au bout, les scorpions attaquent et ce sera à Bentley de défendre son ami à l'aide du canon. Ensuite, vous pourrez pirater tranquillement le système : utilisez le nouveau vaisseau bleu pour encercler certains éléments et les détruire.

A Tennessee maintenant, tirez à répétition sur la porte du coffre pour pouvoir entrer dedans. Visez ensuite l'interrupteur vert pour enlever les lasers et tuez les araignées qui s'amènent. Utilisez après le multi-coup pour ouvrir la porte puis glissez sur les rails en évitant l'électricité. Ensuite, continuez toujours à suivre le chemin dans cette caverne aux trésors

en tirant sur tout ce qui bouge. Encore des rails et encore du monde à tuer. Dans la dernière glissade, utilisez en même temps le fusil pour tirer sur les portes et ainsi les débloquent avant de les heurter de plein fouet.

Le mouchard du saloon

La mission commence par un mini-jeu barman avec Bentley : lancez les choppes aux clients avant qu'ils ne s'énervent, certains en demandant plusieurs mais attention vous n'avez droit qu'à trois erreurs. Ensuite, vient le tour de Sly, il suffit de rester en hauteur en évitant les projecteurs. Cassez après le panneau coloré avec le boulet pour entrer dans le casino. A l'intérieur, allez au balcon en face et tapez le conteneur avec votre boulet pour le placer au bon endroit. Grimpez dessus et passez par les décorations murales pour atteindre la conduite d'aération. Retour de la voiture téléguidée, dans un parcours nettement plus difficile cependant. Suivez la flèche verte pour connaître la direction et faites surtout attention aux ventilateurs.

Rendez-vous arrangé

Aussi étonnant que cela puisse paraître, Carmelita est là aussi et elle a été enlevée par Toothpick. C'est à Kid Cooper de s'en charger et la mission est une alternance entre glissades sur rail (en évitant l'électricité) et tirs pour dégager les obstacles du passage de la diligence (utilisez le multi-coup pour aller plus vite).

Evasion de prison

Une alliance inattendue, Carmelita et Tennessee, va maintenant s'attaquer à la prison pour libérer le gang Cooper. Vous commencez avec l'inspecteur et il vous faut tirer sur les obstacles et ennemis pour que le radeau arrive entier et à bon port. Un premier barrage bloquera alors la route et ce sera à Tennessee d'aller l'ouvrir : grimpez dessus, tuez les quelques ennemis et actionnez le levier. Retournez sur le radeau et répétez le processus une seconde puis une troisième fois. Arrivé à la prison, Kid Cooper doit simplement se débarrasser des gardes et libérer ses amis en tirant sur les cibles pour que la mission s'achève.

Vol de clés

Maintenant que les plans de Toothpick sont connus, il faut les déjouer et récupérer le van. Trois clés sont détenues par trois gardes dans la ville et donneront lieu à des épreuves. D'abord, ce sera un combat en arène avec Murray, éliminez tous les ennemis puis le champion. Ensuite ce sera la course de Sly qui doit rouler sur son boulet en évitant les obstacles et atteindre l'arrivée avant la fin du temps imparti. La troisième épreuve revient à Carmelita qui doit affronter un garde au tir. Pour gagner, il suffit de viser les cibles oranges en évitant les vertes : focalisez-vous en priorité sur les cibles mobiles et l'oiseau du fond car celles-ci rapportent beaucoup plus de points.

Opération : chercheur d'or

Il est temps d'asséner le coup fatal à Toothpick et de reprendre le van ! Après la cinématique, dirigez Murray pour qu'il détruise les attaches du camion en lançant dessus des tonneaux. Ensuite, ce sera à Carmelita de tirer sur quelques gardes avant que Murray ne pirate le terminal. Le mini-jeu est le même que précédemment, en scrolling automatique, atteignez le boss en ayant ramassé le plus d'améliorations possibles et tuez-le.

Au tour de Tennessee maintenant, la première salle n'est pas bien compliquée, il suffit de tirer au multi-coup sur les caisses et de désactiver les interrupteurs, le tout en évitant lasers et projecteurs. Arrivé au bout, détruisez la porte pour permettre à vos amis de récupérer l'or. Continuez ensuite et refaites la même chose dans un deuxième wagon du même style. A Sly d'entrer en jeu maintenant.

Roulez d'abord sur le boulet jusqu'au bouton des lasers puis donnez des coups sur les pistons afin d'enclencher le sifflet. Toothpick va alors grossir et tenter de vous écraser, puis lancera des tornades qui vous infligent des dégâts. Après, profitez de sa faiblesse pour lui donner un coup de boulet et le taper à répétition. Recommencez deux autres fois et le boss sera vaincu : il est maintenant temps de quitter cette époque !

Le clan des rats laveurs des cavernes

Reconnaissance à l'âge de pierre

Nouvelle mission paparazzi pour Sly dans cet environnement préhistorique enneigé. Il y a trois clichés à prendre d'un bout à l'autre de la map : un oiseau volant, un pingouin qui se pointe au balcon de temps à autre et un dernier objet derrière une clôture (prenez de la hauteur). Ensuite, vous pourrez partir à la rencontre du boss du niveau : Le Grizz et le prendre en photo au passage.

Des liens insoupçonnés

Enquêtons maintenant sur cet étrange ours anachroniquement vêtu. Entrez dans la caverne puis après quelques sauts, rampez pour continuer le chemin. Grimpez ensuite sur le poteau pour éviter simplement les gardes puis allez sur la gauche. Après d'autres acrobaties, Bentley repère un autre ancêtre de Sly. Encore quelques sauts et vous atteindrez le repaire du grand méchant. Volez-lui la clé et vous pourrez repartir avec le nouveau costume de tigre !

Avec ce costume, vous avez la possibilité de faire le mort mais surtout de faire des bonds sur vos ennemis ou sur des éléments du décor. Il faut bien sûr s'en servir dans la suite du niveau contre les vilains que vous croiserez ou pour faire de grands sauts au-dessus du vide. Utilisez cette nouvelle capacité pour progresser dans le niveau puis vous pourrez enfin libérer votre ancêtre en éliminant par bonds successifs les gardes tout autour.

Endurcissement

Pour se remettre sur pieds, Bob a besoin d'un petit entraînement et c'est Murray qui va jouer le coach. La mission est composée de 6 mini-jeux basés sur l'adresse ou les réflexes que vous pouvez faire dans l'ordre que vous voulez. Une fois terminés, ils reviendront dans des versions plus rapides et entrecoupés de délicieuses cinématiques aux références bien visibles.

Ascension

Pour récupérer une première pièce du van, Murray devra d'abord nettoyer la zone des quelques gardes qui patrouillent. Ensuite, ce sera à Bob de grimper sur la paroi dans un court parcours d'initiation où vous pourrez apprendre les contrôles. Continuez après l'ascension en évitant les obstacles, sur la plateforme détruisez les nids à insectes puis remontez encore. Évitez les oeufs géants qui vous tombent dessus et sautez au-dessus des piques. Pour finir bondissez entre les nids pour récupérer une première pièce.

Pour la deuxième partie, continuez le trajet avec toujours les mêmes obstacles mais une difficulté supplémentaire s'ajoute : vous ne devez pas réveiller les ptérodactyles et donc attendre qu'ils soient bien endormis pour passer à côté. Arrivé au sommet, vous pourrez vous emparer de la seconde pièce du van et ainsi conclure la mission.

Hippo affamé

Encore une mission pour Murray et encore une pièce à récupérer ! Cette fois-ci, vous devez attraper les pingouins pour leur faire recracher les morceaux. Attention, les animaux fuient quand ils vous aperçoivent et vous devrez donc courir vite pour les avoir ! Une fois les 5 pingouins délestés de leur dernier repas, la mission s'achève.

Bentley des glaces

Comme le nom de la mission l'indique, c'est à Bentley de s'y mettre cette fois. Pour cette mission, il doit explorer les cavernes à la recherche du Grizz. Dans la première salle, utilisez vos bombes pour détruire un mur de glace puis sur la plateforme élevée, détruisez les objets au centre pour sauter dessus et atteindre la suite. Dans la salle suivante, tirez avec vos fléchettes sur les éléments en surbrillance du tableau et la porte s'ouvrira.

Après, traversez un premier tunnel aux oeufs en esquivant ses derniers dans les petites niches. Posez une bombe au bout pour briser la glace pour continuer. Dans cette nouvelle zone, repérez le porteur des bijoux avec le binoculaire puis subtilisez-leur. Vous pourrez ainsi passer la porte et affronter un autre tunnel à oeufs. Pour finir le niveau, vous devrez marquer le Grizz à l'aide de trois fléchettes spéciales mais en visant uniquement le trou dans son pantalon, changez de plateforme pour toujours garder un point de vue dessus.

L'appel du devoir

Cette mission au titre parodique est une vaste filature à travers toute la zone. Sly doit suivre discrètement le Grizz pendant qu'il déambule et reçoit des appels de LeParadox. Privilégiez au maximum les lianes en hauteur sauf quand l'ours se mettra subitement à courir, auquel cas vous n'aurez pas vraiment le choix et devrez passer au sol (en évitant les autres gardes tout de même).

Opération : vol jurassique

Comme le dit Bentley, il est temps de mettre un terme à l'entreprise de Grizz. Commencez par entrer dans la zone avec Sly, puis, avec la tortue, avancez dans le niveau en éliminant les ennemis et en utilisant vos bombes pour faire descendre les plateformes. Vous pourrez alors monter jusqu'aux hélices puis au pont et tirer sur les cibles autour de la cuve afin de la détruire. Interagissez après avec le terminal pour avoir droit à un très simple mini-jeu de piratage. Sautez ensuite sur les plateformes puis tirez à nouveau sur les cibles.

C'est à Bob d'entrer en action dans une autre phase d'escalade. Celle-ci est plus courte que la précédente : vous devez vous approcher des valves pour les ouvrir. Après en avoir fait trois, une cinématique s'enclenche et l'équipe perd Murray. C'est donc à Sly de rentrer en action et avec son costume de bête, sautez sur le mannequin puis le garde afin d'atteindre un levier. Accrochez-vous aux anneaux puis utilisez le parapluie afin de franchir le gouffre en évitant les boules de feu.

Pour une fois c'est à Murray d'affronter le boss de la zone ! Le combat se déroule en trois étapes : dans la première, le Grizz patine et vous devez juste éviter ses attaques. Ensuite, il construira autour de lui un genre de palissade et vous devez repousser les blocs de glace tout en faisant attention à ses attaques tout de même. Après, il y a un mini-jeu de rythme dans lequel vous devez reproduire les mouvements du Grizz. Après le patinage, vous pourrez frapper le Grizz, il faut y revenir deux autres fois pour l'achever. Une fois tout ceci fini, vous pourrez embarquer pour l'Angleterre médiévale !

Des souris et des robots

Achat compulsif

Nouvelle époque et nouveau lieu, bienvenue chez Robin des Bois ! Pour commencer, rattrapez les gardes et entrez dans la taverne. Tout en restant sur les hauteurs, atteignez l'autre côté de la salle, passez sous la table et traversez à nouveau en sens inverse. Prenez le métal puis sortez de la taverne. Ensuite, refaites de même, la cible sera la boulangerie mais vous devrez pirater la porte avant.

A l'intérieur, tapez sur les deux volets pour passer et que la trappe arrière soit ouverte, vous permettant par la même occasion de récupérer le bois. Retournez espionner d'autres gardes qui vous mèneront chez le cordonnier. Pour obtenir le cuir, accrochez-vous à la structure tournante puis rampez pour contourner le bloc. La mission s'achève mais ce n'est que le début de vos aventures médiévales.

Jonglerie

A présent, il faut délivrer le pauvre Richard Cooper piégé dans la fête foraine mais le chapiteau semble inaccessible. Grimpez sur la tour non loin et enfiler votre nouveau costume d'archer puis tirez sur la cible pour tendre une corde et passer dessus. Entrez alors dans le cirque puis utilisez votre nouvelle capacité pour franchir différents obstacles. Certains vous demanderont de bien viser avec la flèche, d'autres d'être rapide pour ne pas finir grillé. Au bout du chapiteau, vous retrouverez votre ancêtre et pourrez le ramener au refuge.

Coup de serpe

Comme d'habitude, il faut aider l'ancêtre de Sly en lui rendant sa serpe. Premièrement, prenez en photo le chevalier noir de face (anticipez son déplacement et attendez qu'il s'arrête) puis la caisse. Ensuite, éliminez les deux gardes de l'escorte avec un smash discret et interagissez avec la caisse. Nouveau mini-jeu de piratage, le shoot'em up de Murray, le principe reste toujours le même mais cette fois il semble presque plus facile.

L'oeil qui voit tout

Pour vos premiers pas avec Richard, vous allez devoir détruire les ballons de surveillance du chevalier noir. Pour cela, grimpez aux tours et utilisez la capacité spéciale de l'ancêtre intitulée "catapulte". Il suffit de s'accrocher à un anneau et de charger pour monter plus haut que la normale. La mission est assez courte et facile, détruisez trois ballons pour la conclure sans peine.

Menace mécanique

Attaquons-nous à présent à un autre problème : celui du monstre des douves. Approchez-vous de son repaire et utilisez la catapulte pour accéder à la plateforme et entrer. A l'intérieur, vous devez gravir une imposante machine, encore une fois la capacité spéciale de Richard sera bien exploitée. Arrivé au sommet, vous rencontrez le monstre qui tient d'ailleurs plus du robot qu'autre chose, passez sur la droite puis sautez dessus et utilisez la tyrolienne pour aller le débrancher.

Richard se fait avaler contre son gré et c'est à Carmelita d'entrer en scène pour le sauver. Boss avant l'heure, le monstre est assez long à battre : vous devrez tout d'abord tirer dans sa bouche quand il crachera des flammes, vous approcher et tirer à fond dans l'oeil pour lui supprimer une tête. Une fois les trois éliminées, elles reviendront et vous pourrez détruire les autres yeux de la même manière. Bien sûr, tout du long, défendez-vous et esquiviez les attaques, notamment les missiles à tête chercheuse sur lesquels vous devez tirer.

Ressources limitées

Toujours dans la préparation de l'attaque finale, cette nouvelle mission en trois parties vous permettra d'affaiblir le chevalier noir en s'attaquant à ses ressources. Pour commencer, Murray doit jeter des objets dans les trois machines de la taverne pour les détruire. Ensuite, Sly devra s'infiltrer dans la cordonnerie et grimper à l'étage. Vous devrez alors tirer une flèche en évitant le laser afin d'atteindre rapidement la plateforme centrale et refaire de même pour arriver à l'interrupteur.

Court mini-jeu de piratage pour Bentley puis c'est à Richard d'entrer en scène pour la troisième partie. Entrez dans la boulangerie, tapez le volet pour passer les flammes et contournez le poteau pour y voir un anneau. Utilisez la catapulte et vous monterez ainsi directement à l'étage. Ici, vous devez utiliser trois fois l'attaque catapulte pour détruire les conduits mais prenez garde, le temps est limité et vous ne devez prendre aucun dégât. Échappez-vous ensuite rapidement pour finir la mission.

Dans ma carapace

Pour cette nouvelle mission, commencez par suivre le chevalier noir avec Sly puis Bentley prendra le relais. Utilisez vos bombes pour détruire les obstacles et lasers chez le forgeron et accédez à un premier terminal à pirater. Recommencez dans un nouveau parcours en utilisant cette fois vos fléchettes pour parvenir au second terminal. Encore un dernier parcours et vous aurez droit à une cinématique riche en révélations.

Cible difficile

Pour atteindre le château, vous avez besoin d'explosifs et les deux Cooper vont s'associer pour s'en procurer. Richard d'abord, doit atteindre les arbres contenant les plantafeu et utilise sa catapulte pour en attraper trois. Sly quant à lui, devra jouer de son talent d'archer dans un mini-jeu : visez les cibles sans toucher vos ennemis pour marquer suffisamment de points avant la fin du temps imparti, les cibles mobiles et plus petites rapportent plus et notamment le dragon qui passe en haut.

Opération : piège à la souris

Portons le coup fatal au chevalier noir alias Pénélope, avec pour une fois Carmelita en cerveau de l'équipe ! Pas de plan compliqué donc, juste une petite explosion pour entrer dans le château et le combat s'engage. Pour toucher le robot, sautez sur les tours et tirez des flèches sur les cibles. Courez alors rapidement sur les cordes tendues avant que le laser ne les découpe et tirez rapidement plusieurs flèches. Recommencez ce procédé 6 fois sur plusieurs parties du corps pour détruire le gros robot. La deuxième partie est un face à face assez simple, attendez que Pénélope prépare

un coup pour lui en asséner trois et vous aurez facilement la victoire.

Les quarante voleurs

Objet trouvé

Pour débiter dans cette nouvelle zone il va falloir retrouver l'ancêtre disparu de Sly. Dès que vous êtes dans le bâtiment, sortez votre binocle et cherchez les indices : d'abord un vase sur la gauche, puis la porte en face. Ressortez du magasin de lampes et parcourez maintenant la ville à la recherche des autres indices. Après en avoir trouvé trois, Bentley déduira l'endroit où se cache Salim.

Sésame, ouvre-toi

Encore une fois, vous allez devoir parcourir la ville de part en part mais cette fois à la recherche de pierres précieuses. Il y en a trois à obtenir avant de les ramener au magasin pour acheter le costume de voleur. Utilisez votre nouveau déguisement pour ralentir le temps et passer sous la grille. Après la cinématique, détruisez les engrenages pour pouvoir passer les épées. Ensuite, suivez LeParadox et Miss Decibel dans la ville sans vous faire repérer pour en apprendre plus sur leurs plans. Utilisez alors le pouvoir de ralentissement du temps et l'épée pour atteindre la tente des méchants et glaner ainsi des infos sur les planques des voleurs.

Des tapis et des hommes

Commençons par la Panthère : elle se situe dans une tour proche d'un magasin de tapis et c'est à Salim de s'en charger. Tout d'abord, rampez dans le conduit puis utilisez la technique du cobra grimpeur pour monter en un éclair le poteau. Continuez à faire un peu d'escalade en commençant par la barre au fond à gauche de la salle suivante. Traversez ensuite celle des scorpions et rampez pour accéder à une sorte de machinerie. Grimpez à quelques cordes et vous serez arrivé à la tour.

Une fois dans la tour, faites monter la barre pour grimper dessus et passer deux autres poteaux aux serpents. Longez le balcon en évitant la lumière des gardes, grimpez de nouveau à des chaînes et recommencez jusqu'à atteindre le sommet où vous retrouverez la Panthère. Pour le libérer de la machine hypnotique, Bentley devra pirater le terminal non loin dans un mini-jeu d'adresse toujours aussi simple.

De la fumée sans flammes

Pour cette nouvelle mission, Bentley va utiliser son hélicoptère téléguidé. L'objectif est de déposer des bombes fumigènes sur les cibles au sol afin que les Cooper puissent avancer sans difficultés. Faites surtout attention à l'inertie de chute des bombes, calculez bien avant de tirer et veillez à éviter les missiles également. Après trois séries de bombardements et une cinématique, un nouveau jeu de piratage vous permettra de libérer le Lion.

Faux-semblants

Encore un voleur à sauver mais dès le début ça ne va pas se passer tout à fait comme prévu puisque les deux compères seront propulsés dans une sorte de crique secrète. Après avoir sorti l'épave de l'eau avec Bentley, la main passe à Sly qui va devoir se servir de son costume pour ralentir le temps afin de passer les portes et sauter sur les objets emportés par le courant.

Retour à Murray qui, après quelques coups de poings bien placés, doit détruire les canons de la forteresse avant de sortir une autre épave de l'eau pour aider Sly. Pour la partie suivante justement, vous devez faire très attention à ne pas toucher les pièces ou réveiller les gardes afin d'arriver en un seul morceau. Continuez à fonctionner ainsi et l'ami voleur sera libre après avoir piraté sa machine.

Du riffi chez l'éléphant

Nouvelle mission d'espionnage afin de découvrir les plans de Miss Decibel et c'est à Salim de s'en charger. Dans un premier temps, il suffit juste de s'introduire par la fenêtre mentionnée par le radar. A l'intérieur, utilisez vos talents de grimpeur pour poser les trois émetteurs puis avec Bentley tirez dessus avec vos fléchettes pour les activer : faites

attention à ce que l'éléphante ne vous voit pas. Après la cinématique, concluez la mission en allant poser le mouchard sur le bureau.

Rouleau à tapisserie

Pour cette dernière opération, tout le monde est mis à contribution, à commencer par Sly qui doit entrer dans le magasin de lampes afin que Carmelita use de ses talents de danseuse pour distraire les gardes. Après, Bentley pourra utiliser sa voiture téléguidée pour attirer d'abord les gardes au conduit puis traverser ce dernier afin de détruire la source d'énergie. Piratez ensuite le terminal un peu plus loin sur la gauche. A Murray d'entrer en scène, il doit simplement attraper les gardes et les lancer sur les tourelles laser.

Une longue cinématique et le combat s'engage. Tout d'abord, ralentissez le temps pour sauter sur les plateformes en verre puis évitez l'attaque de Miss Decibel avant de lui asséner quelques coups. Ensuite, marchez sur les pistes musicales et évitez les notes qui viennent vers vous. Frappez à nouveau l'éléphante puis détruisez la chaîne avec l'épée pour continuer à la poursuivre. Pour la seconde phase de ce boss, évitez simplement les attaques et forcez Miss Decibel à foncer dans les poteaux électriques pour la blesser.

Du déjà-vu en veux-tu, en voilà !

Il est temps de conclure l'aventure et de mettre un terme définitif aux vils plans du Paradox. Essayez de sauver Carmelita même si bien sûr, c'est un piège. Heureusement, Bentley a fait venir les ancêtres de Sly pour s'occuper du méchant. Rioichi va d'abord récupérer sa serpe et celle de Bob puis ce dernier la serpe de Salim. Battez-vous avec les gardes puis faites encore un peu d'escalade avec Salim pour rendre sa serpe à Richard.

Avec ce dernier, utilisez l'attaque catapulte pour détruire les fusibles et atteindre la serpe de Tennessee. Le cow-boy quant à lui, doit tirer sur les cibles pour remettre en ordre les plateformes puis sauter sur les tuyaux. Pour ouvrir la dernière porte, utilisez le multi-coup pour tirer dans l'ordre sur les points lumineux.

Le combat final entre le Paradox et Sly s'engage ! Après deux phases de plateformes et de QTE, glissez sur le dirigeable en évitant les trous et les flammes. Une dernière phase de QTE et vous en aurez fini avec le boss et le jeu, voire la série malheureusement. Enfin, ça reste à prouver car un raton-laveur a toujours plus d'un tour dans son sac.

Bonus à collecter

Masques

Introduction

Dans tout le jeu sont cachés 60 masques de Sly et ils ne sont pas simples à trouver. Notez que contrairement aux trésors et aux bouteilles, les masques peuvent être absolument partout, même dans les lieux qui ne se visitent qu'en mission. Ouvrez donc l'oeil ou suivez le guide. Sachez également que ces masques vous donnent accès à des récompenses spéciales que vous pouvez voir dans le menu " Bonus > A débloquent " :

- { 5 : Paraglisser singe (paraglisser aux couleurs de Sanzaru)
- 10 : Paraglisser Camouflage (paraglisser militaire)
- 15 : Sly ultime (tenue alternative)
- 20 : Bentley ultime (tenue alternative)
- 30 : Murray ultime (tenue alternative)
- 40 : Carmelita ultime (tenue alternative)
- 50 : Clé de Ratchet (arme alternative de Sly issue de Ratchet & Clank)
- 60 : Amplificateur de Cole (arme alternative de Sly issue d'inFamous)

Paris - Prologue

{ 1 Peu avant d'entrer dans le musée, juste derrière la verrière (attention au projecteur)
Dans la partie avec Bentley, après avoir eu l'initiation à l'aéroglisser, derrière des poubelles

Japon féodal

{! Mission " Évasion ! " : juste avant de rencontrer l'ancêtre de Sly, dans une cellule sur la gauche. Contournez et rampez dans le conduit pour l'atteindre

Mission " Évasion ! " : après la tyrolienne, escaladez puis rampez sur la droite pour en trouver un dans une autre cellule

Mission " Réouverture du restaurant de sushi " : dès la première salle du restaurant, sur la droite en haut d'une corniche

{! Mission " Réouverture du restaurant " : tout dernière salle (celle du levier), sur la gauche

Mission " Ça mord " : juste derrière vous en entrant dans la caverne

Mission " L'hippo-t'au-rose " : sur une plateforme en hauteur, dans la salle avec plusieurs gardes

{! Mission " Mal de l'altitude " : derrière vous dès que vous avez passé la porte du dragon

Mission " Mal de l'altitude " : juste après le vol de la serpe de Rioichi, le masque est à gauche avant la porte

Machine d'arcade : prenez le premier portail et vous trouverez le masque immédiatement sur votre chemin

{! Zone Japon féodal : derrière une statue de rhinocéros dorée, à atteindre avec le saut de ninja

Zone Japon féodal : tout au nord de la map sur un rocher, à atteindre avec le saut de ninja

Far West

{! Mission " Le blues de la prison " : au moment où Tennessee récupère le TNT, le masque est derrière des caisses dans une cabane sur la gauche

Mission " Le blues de la prison " : dans la zone avec l'énigme de l'arche, sur la gauche derrière des caisses

Mission " Les Cooper hors-la-loi " : juste à l'arrivée de la première séquence de rails, en haut à gauche

{! Mission " Les Cooper hors-la-loi " : sur la droite devant une porte blindée, il faut utiliser le multi-coup pour supprimer les caisses

Mission " Le mouchard du saloon " : dans le casino, sur la structure centrale

Mission " Évasion de prison " : après avoir ouvert le deuxième barrage, descendez par la corde et le masque se situe sur un rocher juste à côté

{! Mission " Opération : chercheur d'or " : vous le verrez forcément au début de la partie de Tennessee puisqu'il faut tirer sur une caisse puis un interrupteur pour débloquer le passage. N'oubliez pas cependant de revenir le chercher une fois les lasers au sol désactivés.

Mission " Opération : chercheur d'or " : dans le deuxième wagon, comme pour le précédent désactivez les lasers et revenez le chercher.

Zone Far West : dans une allée au sud-ouest, derrière un magasin

{! Zone Far West : montez sur le train et attendez pour sauter sur une plateforme au nord. Tapez avec le boulet puis montez sur la cage pour voir le masque

Machine d'arcade : sur la droite derrière des murs destructibles avec le tank rose

Vallée préhistorique

{! Mission " Des liens insoupçonnés " : derrière le lit au moment de récupérer le costume

Mission " Ascension " : vers la droite durant l'escalade, au moment où vous rencontrez pour la première fois les œufs

Mission " Bentley des glaces " : au bout du deuxième tunnel aux œufs, à droite dans une petite alcôve

{! Mission " Opération : vol jurassique " : quand vous avez le contrôle de Bob, descendez après la deuxième valve et vous trouverez un masque sur la plateforme

Mission " Opération : vol jurassique " : dans la phase de parapluie avec Sly, faites une étape sur la colonne de gauche

Zone Préhistorique : au milieu de la map, sous un pont (sautez sur un bout de banquise flottant pour l'avoir)

{! Zone Préhistorique : au sud de la base sur traverse de pierre, contournez pour grimper derrière le sapin et de la plateforme enneigée utilisez le parapluie

Zone Préhistorique : (Bob requis) en haut d'un mur de glace à l'ouest de la map

Zone Préhistorique : (Bob requis) au bout du mur de glace proche d'un pont sur la rivière

{! Zone Préhistorique : dans un nid juste derrière le refuge

Machine d'arcade : au tout début du parcours sur la gauche

Angleterre médiévale

{! Mission " Jonglerie " : avant de prendre le trapèze, détruisez les tonneaux pour trouver des flèches et tirez avec sur une cible sur la gauche

Mission " Jonglerie " : après avoir traversé les trompettes, grimpez sur la corde raide à droite pour trouver un masque sur une plateforme en hauteur

Mission " Menace mécanique " : à la base de la tour, sur la droite en contrebas

{l Mission " Dans ma carapace " : derrière des caisses au début du niveau

Mission " Dans ma carapace " : après le deuxième piratage il faut passer sur des engrenages, le masque est derrière des caisses au fond

Zone Angleterre médiévale : sur la taverne en face de la planque

{l Zone Angleterre médiévale : à mi-chemin de la tour à gauche de la planque

Zone Angleterre médiévale : (Richard requis) en haut de la tour au sud de la map

Zone Angleterre médiévale : (Richard requis) sur une plateforme à mi-hauteur de la tour au sud-est de la map (près du bateau)

{l Zone Angleterre médiévale : (Richard requis) tout en haut de la tour non loin de l'entrée du château

Machine d'arcade : à travers un portail en bas du niveau

Arabie Antique

{l Mission " Des tapis et des hommes " : sur une plateforme à mi-hauteur dans la tour, contournez les trois gardes pour l'obtenir

Mission " Faux-semblants " : sur une plateforme à droite dans la coque de l'épave

Mission " Du rififi chez l'éléphant " : sur une plateforme intermédiaire dans le bureau de Miss Decibel

{l Mission " Rouleau à tapisserie " : avant de détruire la deuxième chaîne avec l'épée, sautez derrière les barils toxiques pour voir le masque

Zone Arabie Antique : (Salim requis) au sommet de la plus haute tour au centre de la map

Zone Arabie Antique : (Salim requis) sur le toit d'un grand bâtiment au toit vert à l'ouest de la map. Pour l'atteindre, grimpez à la tour non loin avec Salim et planez jusqu'au masque.

{l Zone Arabie Antique : au sommet de l'arche au centre de la map

Zone Arabie Antique : derrière la tour sur l'île en face de la planque, utilisez le costume d'archer et vos flèches pour l'atteindre en passant par l'île de gauche.

Zone Arabie Antique : sous un pont au nord de la map

{l Zone Arabie Antique : à l'intérieur du spa sur le grand coussin. Pour entrer dans ce bâtiment, rampez dans un tunnel non loin du pont au nord de la map

Machine d'arcade : dans une salle pleine de tourniquets électriques, derrière un mur destructible

Paris - Epilogue

{l Avec Rioichi : la deuxième fois que vous le contrôlez, à droite en sautant au-dessus du grand trou avant de commencer à grimper

Avec Tennessee : au deuxième niveau de la première salle, derrière vous avant de vous accrocher aux anneaux

Machine d'arcade : sur la dernière plateforme du jeu d'équilibre

Trésors

Introduction

Dans chaque monde (excepté Paris) sont cachés 12 trésors que vous devez trouver et ramener à la base en un temps limité. En plus de vous permettre de débloquent les machines d'arcade (et donc les derniers masques), ils vous feront également gagner des sommes d'argent conséquentes et vous pourrez ainsi acheter toutes les améliorations. Notez cependant que les trésors nécessitent très souvent l'utilisation d'un des costumes de Sly, attendez donc la fin du jeu avant de vous lancer à leur recherche.

Astuce importante : si vous n'arrivez pas à ramener les objets au refuge avant la fin du minuteur, utilisez la capacité du costume de voleur pour ralentir le temps.

Cartes de localisation des trésors

Far West

Vallée préhistorique

Angleterre médiévale

Arabie antique

Japon féodal

1. Tortue de méditation : au nord de la map, sur le toit d'une maison
2. Daruma raton laveur : au nord de la map sur un rocher, avec l'archer, tirez sur la cible depuis un autre rocher du bord de la zone pour l'atteindre
3. Statue de griffe de dragon : à l'ouest de la zone, derrière une porte en hauteur (utiliser le costume de samouraï pour renvoyer une boule de feu)
4. Guerrier samouraï : non loin de la planque en contrebas, utilisez le boulet pour pousser les obstacles
5. Chat porte-bonheur : sur un pilier de pierre près de la planque
6. Théière dorée : entre deux maisons au nord de la planque
7. Gyrotrancheuse 2000 : sur un pilier de pierre au nord-ouest de la planque
8. Le livre de recettes du ninja : sur un bateau proche de la prison (est de la zone)
9. Statue de lion en or : au sud-ouest de la map, repérez un pilier avec un seau de flèches. Tirez sur la cible puis sautez sur le mannequin avec le costume de tigre.
10. Casque de samouraï en jade : sur un cabanon derrière la maison des geishas
11. Pêche en jade : derrière une maison non loin du restaurant, au sud de la map
12. BD du samouraï hippopotame : derrière le restaurant de sushis, il y a un rocher à atteindre avec l'arc puis une porte à franchir en ralentissant le temps

Far West

1. Chapeau de cow-boy : sur des rochers au sud-ouest de la map, non loin des rails du train
2. Fausse moustache : à l'ouest de la map, sautez au-dessus du canyon avec le costume de tigre et continuez via la corde
3. Sac de billets : descendez à droite en sortant de la planque pour voir une cage à pousser en tant que prisonnier, vous trouverez le trésor dans cette pièce cachée
4. Bouteille de salsepareille : derrière des plantes tout au nord de la zone
5. Plaque de rue : sur le toit du shérif (bâtiment avec la grosse étoile qui tourne)
6. Conducteur de flux temporel : entre deux cabanes près des rails du train au nord-est de la map
7. Pierre tombale kitsch : au croisement des deux ponts couverts se trouve un seau de flèches vous permettant d'accéder à un endroit secret
8. Cactus orné de diamants : dans la partie nord-est de la map, le trésor est entre les deux portes de gauche là où vous aviez protégé Bentley des scorpions précédemment
9. Cornes de bouvillon : au même endroit que précédemment, montez sur la plateforme et sautez sur le mannequin avec le costume de tigre puis roulez sur votre boulet pour atteindre le trésor
10. Fer à marker : en contrebas des ponts couverts
11. Pointe dorée : au sud-est de la map, repérez un poteau vous permettant de monter sur un rocher surélevé. De là, utilisez l'archer puis le voleur pour atteindre le trésor
12. Singe de l'amour : montez sur le train et arrivé au pont, sautez sur la plateforme en bois de droite puis tirez une flèche afin de trouver ce trésor

Vallée préhistorique

1. Pierre couverte de rubis : à l'extrême sud de la map, entre des arbres
2. Roue en pierre : à l'ouest de la map sur une plateforme surélevée
3. Œuf de dinosaure : sur un pilier à l'ouest de la map, tombez depuis la tyrolienne partant d'un peu plus haut pour l'atteindre
4. Crâne de dents de sabre : à l'ouest sur une plateforme au bord de la rivière
5. Patins à glace de Grizz : au nord de la map, là où la rivière prend sa source, repérez un mur destructible proche d'un dino-catapulte. Sautez après avec le costume de tigre et vous aurez le trésor
6. Mona Lita : presque au même endroit que le précédent, continuez dans la caverne sur la droite
7. Lutrela Nivadensis : à gauche juste après le trésor précédent se trouve un lac de lave : traversez-le avec le costume de prisonnier en roulant sur le boulet
8. Vase de Slytankhamon : au nord de la map se trouve un squelette de dinosaure, le trésor est dans sa bouche
9. Peinture préhistorique : proche de la rivière, non loin d'un dinosaure catapulte
10. Clé du repaire de grizz : à l'est de la map, utilisez le saut du tigre puis le ralentissement du temps pour obtenir ce trésor caché derrière une porte au bord de l'eau
11. Crâne de T-Rex : non loin de l'emplacement du précédent trésor, se trouve une statue géante d'oiseau. Grimpez dessus avec la vigne et utilisez vos flèches pour trouver un nouveau trésor.
12. Massue à pointes : près du dinosaure et du geyser, au centre de la map, se trouve une caverne de lave dans laquelle vous pourrez utiliser l'archer et le samouraï pour trouver un trésor

Angleterre médiévale

1. Longue-vue en cuivre : au sud-ouest de la map, derrière une tente non loin de la base
2. Rouleau à pâtisserie : au sud-ouest de la map, montez sur le tour pour atteindre un seau de flèche (le premier où vous avez essayé le costume d'archer), tirez et sautez ensuite en bas à droite un toit en bois d'une attraction
3. Potion magique : au sud-est de la zone se trouve un bateau, vous trouverez dessus un seau de flèches vous permettant d'atteindre la tour isolée en face
4. Tasse en argent : à l'intérieur d'un bâtiment juste au nord-ouest du bateau
5. Clocher : au nord-est de la map, sur un balcon en face du château
6. Soulier précieux : presque au même endroit que le précédent, en contrebas, se trouve une porte à détruire avec le boulet
7. Homme mécanique médiéval : à la base d'un des murs d'enceinte du nord-ouest se trouve un mécanisme dont vous devez renvoyer une boule de feu avec le samouraï
8. Flèche dorée : au nord-ouest de la map se trouve une porte dorée, allez en face avec le costume de dents de sabre et utilisez le ralentissement du temps ainsi que le catapulte pour obtenir le trésor
9. Bourse : à l'intérieur du château, sur la droite se trouve un seau de flèche et une cible en face avec un trésor sur la même plateforme
10. Guide de l'archer : même endroit que le précédent mais à gauche cette fois, utilisez l'archer et le tigre pour l'atteindre
11. Boussole à verre teinté : (Richard obligatoire) au sommet de la tour à l'extrémité nord-est de la map
12. Enclume en or : (Richard obligatoire) au sommet de la tour juste au sud de l'horloge de ville

Arabie Antique

1. 101 recettes de scorpion : sur l'île en face de la planque, créez un passage avec des flèches en passant par la gauche
2. Coffre au trésor de voleur : longez la plage vers l'ouest puis contournez un bâtiment pour atteindre une corde rose vous permettant de monter. Sur la droite, roulez sur votre boulet et renvoyez une boule de feu pour obtenir le trésor
3. Tapis arabe : au nord-est de la map, sautez avec le costume de tigre pour atteindre ce trésor
4. Cimetière en argent avec bijoux : au nord-est de la zone, sur une caisse
5. Tête de cheval en marbre : dans le palais à l'ouest de la map, utilisez le costume du prisonnier et de dents de sabre

pour atteindre le trésor

6. Cirage pour canne éclatante : au sommet de la plus haute tour au nord de la map

7. Coussin avec bijoux : à l'ouest de la map, à l'intérieur d'une sorte de musée

8. Portrait de Miss Decibel : à l'ouest il y a un seau de flèches vous permettant d'atteindre une cible dans l'eau. Ensuite, utilisez le ralentissement du temps pour ouvrir la porte.

9. Lampe magique dorée : à l'est de la map, sous une passerelle de bois

10. Cobra en or : au centre de la zone, sur une tour

11. Portrait de Le Paradox : à l'ouest, à côté d'un escalier

12. Boîte à gâteaux de Mrs Puffin : au nord-ouest sur un balcon

Bouteilles

Introduction

Dans chaque monde (à l'exception de Paris) sont cachés 30 bouteilles. Une fois que vous les avez tous, vous pourrez ouvrir un coffre-fort qui s'affichera sur la carte. Pour l'ouvrir il y a un simple mini-jeu dans lequel il faut aligner les marques dans un temps donné. Les récompenses à débloquent sont les suivantes :

{l Japon féodal : l'aimant en or de Coopergiwa (attire les pièces)

Far West : pièce de Muggshot (augmente le nombre de pièces lootées)

Vallée préhistorique : œil de Clockwerk (affiche les bouteilles sur la map)

Angleterre médiévale : chapeau de Sir Raleigh (vous rend insensible à l'eau)

Arabie antique : morceau de bâton de Gourou (divise tous les dégâts par deux)

Cartes de localisation des trésors

Japon féodal

Far West

Vallée préhistorique

Angleterre médiévale

Arabie antique

Japon féodal

Bouteille 1 / Bouteille 2 / Bouteille 3

Bouteille 4 / Bouteille 5 / Bouteille 6

Bouteille 7 / Bouteille 8 / Bouteille 9

Bouteille 10 / Bouteille 11 / Bouteille 12

Bouteille 13 / Bouteille 14 / Bouteille 15

Bouteille 16 / Bouteille 17 / Bouteille 18

Bouteille 19 / Bouteille 20 / Bouteille 21

Bouteille 22 / Bouteille 23 / Bouteille 24

Bouteille 25 / Bouteille 26 / Bouteille 27

Bouteille 28 / Bouteille 29 / Bouteille 30

Far West

Bouteille 1 / Bouteille 2 / Bouteille 3

Bouteille 4 / Bouteille 5 / Bouteille 6

Bouteille 7 / Bouteille 8 / Bouteille 9

Bouteille 10 / Bouteille 11 / Bouteille 12

Bouteille 13 / Bouteille 14 / Bouteille 15

Bouteille 16 (assez difficile à atteindre, planez du toit de la bouteille 14) / Bouteille 17 / Bouteille 18

Bouteille 19 / Bouteille 20 / Bouteille 21

Bouteille 22 / Bouteille 23 / Bouteille 24 (montez sur le train et sautez sur une plateforme à droite avant de revenir en ville, déplacez ensuite la caisse avec le boulet et regardez sur le toit)

Bouteille 25 / Bouteille 26 / Bouteille 27

Bouteille 28 / Bouteille 29 / Bouteille 30

Vallée préhistorique

Bouteille 1 / Bouteille 2 / Bouteille 3

Bouteille 4 / Bouteille 5 / Bouteille 6

Bouteille 7 / Bouteille 8 / Bouteille 9

Bouteille 10 / Bouteille 11 / Bouteille 12

Bouteille 13 / Bouteille 14 / Bouteille 15

Bouteille 16 / Bouteille 17 / Bouteille 18

Bouteille 19 / Bouteille 20 / Bouteille 21

Bouteille 22 / Bouteille 23 (sautez sur un bloc de glace pour passer sous le pont) / Bouteille 24

Bouteille 25 / Bouteille 26 / Bouteille 27

Bouteille 28 / Bouteille 29 / Bouteille 30

Angleterre médiévale

Bouteille 1 / Bouteille 2 / Bouteille 3

Bouteille 4 / Bouteille 5 / Bouteille 6

Bouteille 7 / Bouteille 8 / Bouteille 9

Bouteille 10 / Bouteille 11 / Bouteille 12

Bouteille 13 / Bouteille 14 / Bouteille 15

Bouteille 16 / Bouteille 17 / Bouteille 18

Bouteille 19 / Bouteille 20 / Bouteille 21

Bouteille 22 (costume d'archer obligatoire pour tirer sur la cible) / Bouteille 23 / Bouteille 24

Bouteille 25 / Bouteille 26 / Bouteille 27

Bouteille 28 / Bouteille 29 / Bouteille 30

Arabie antique

Bouteille 1 / Bouteille 2 / Bouteille 3

Bouteille 4 / Bouteille 5 / Bouteille 6

Bouteille 7 / Bouteille 8 / Bouteille 9

Bouteille 10 / Bouteille 11 / Bouteille 12

Bouteille 13 / Bouteille 14 / Bouteille 15

Bouteille 16 / Bouteille 17 / Bouteille 18

Bouteille 19 / Bouteille 20 / Bouteille 21

Bouteille 22 / Bouteille 23 / Bouteille 24

Bouteille 25 / Bouteille 26 / Bouteille 27 (Salim obligatoire)

Bouteille 28 (Salim obligatoire) / Bouteille 29 / Bouteille 30

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

📌 COMMENT DÉBLOQUER LES JEUX PLUS RAPIDEMENT

Pour débloquent les jeux libres plus rapidement, vous pouvez changer la date de la console afin de débloquent un nouveau jeu à travers une nouvelle séance d'entraînement.

📌 LISTE DE TOUS LES JEUX LIBRES

Voici la liste de tous les jeux libres ainsi que les journées d'entraînement correspondantes.

2 journées d'entraînement :	Cube Mania
3 journées d'entraînement :	Séquence Numérique
4 journées d'entraînement :	Orthographe
5 journées d'entraînement :	Le Jeu des Gobelets
6 journées d'entraînement :	Puzzle Express
7 journées d'entraînement :	Additions à Bulles
8 journées d'entraînement :	Piège Alpha
9 journées d'entraînement :	Dans la Boîte
10 journées d'entraînement :	Réaction en Chaîne
11 journées d'entraînement :	Pince-Chiffre
12 journées d'entraînement :	Cherchez l'intrus
13 journées d'entraînement :	Réflexes Turbo
14 journées d'entraînement :	Labyrinthe
15 journées d'entraînement :	Calcul à Trous
16 journées d'entraînement :	Lettre Manquante
17 journées d'entraînement :	Le Jeu des Différences

Sonic & All Stars Racing Transformed

© Sega / Sumo Digital 2012

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

+ DÉBLOQUER ALEX KIDD

Paramétrez la date de votre console au 25 décembre, ou attendez sagement cette date-là, pour que le personnage d'Alex Kidd se débloque automatiquement. Cela fonctionne également avec le 1er janvier.

+ DÉPART CANON

Au démarrage, faites une pression sur l'accélérateur à chaque fois que l'intervalle devient noir durant le compte à rebours pour obtenir un boost de niveau 3.

+ COUPES MIRROIR DU GRAND PRIX

Rempportez les 5 coupes standard du Grand Prix.

+ DIFFICULTÉ EXPERT

Rempportez les 5 coupes miroir du Grand Prix.

+ TOUS LES PERSONNAGES

AGES

En mode World Tour : Superstar Showdown

Rempportez la course Ranger Rush (Sprint) et achetez le personnage pour 165 étoiles.

Alex Kidd

Réglez la date de votre console au 25 décembre ou attendez cette date.

Amigo

En mode World Tour : Sunshine Coast

Rempportez la course Studio Scrapes (Versus) et achetez le personnage pour 8 étoiles.

Danica Patrick

En mode World Tour : Frozen Valley

Rempportez la course Pirate Plunder (Race) et achetez le personnage pour 16 étoiles.

Eggman (Dr. Robotnik)

Rempportez les 5 coupes miroir du Grand Prix.

Gilius Thunderhead

En mode World Tour : Moonlight Park

Rempportez la course Molten Mayhem (Ring Race) et achetez le personnage pour 120 étoiles.

Gum

En mode World Tour : Moonlight Park

Rempportez la course Jet Set Jaunt (Boost Challenge) et achetez le personnage pour 105 étoiles.

Joe Musashi

En mode World Tour : Twilight Engine

Rempportez la course Shinobi Showdown (Versus) et achetez le personnage pour 85 étoiles.

NiGHTS

En mode World Tour : Scorching Skies

Rempportez la course Carrier Crisis (Sprint) et achetez le personnage pour 80 étoiles.

Pudding

En mode World Tour : Twilight Engine

Rempportez la course Hatcher Hustle (Sprint) et achetez le personnage pour 50 étoiles.

Reala

En mode World Tour : Superstar Showdown

Rempportez la course Nightmare Meander (Ring Race) et achetez le personnage pour 160 étoiles.

Shadow the Hedgehog

En mode World Tour : Frozen Valley

Rempportez la course Seaside Scrap (Versus) et achetez le personnage pour 35 étoiles.

Vyse

En mode World Tour : Scorching Skies

Rempportez la course Rogue Rings (Ring Race) et achetez le personnage pour 30 étoiles.

TURBO LOOPINGS

Lorsque vous êtes en l'air, suite à un saut sur un tremplin, exécutez un looping à l'aide du stick analogique droit pour gagner un turbo en atterrissant. L'atterrissage doit évidemment être réussi, et plus vous enchaînez de loopings, plus votre turbo sera important.

Soul Sacrifice

© Sony / Marvelous 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

LES RITES OBSCURS À DÉBLOQUER

Excalibur

Boostez votre magie jusqu'au niveau 40.

Gleipnir

Boostez votre magie jusqu'au niveau 20.

Gorgon

Boostez votre vie jusqu'au niveau 20.

Gungir

Boostez votre vie et votre magie jusqu'au niveau 40 (simultanément).

Vulcan

Boostez votre vie jusqu'au niveau 40.

SOLUTION COMPLÈTE

Bases du gameplay

Sorts et alchimie

Les sorts, aussi appelés offrandes, sont au coeur du gameplay de Soul Sacrifice puisqu'ils représentent vos attaques au combat. Vous ne pouvez en avoir que six à la fois ce qui implique donc de bien les sélectionner avant chaque quête. Pour cela, rendez-vous dans la partie " Portrait " puis Besace.

Chaque sort dispose d'une fiche signalétique, vous permettant de les sélectionner au mieux avant chaque combat, ces caractéristiques sont les suivantes :

f Le type de sort : attaque (inflige des dégâts), soutien (octroie un bonus comme du soin, un leurre ou l'augmentation d'une caractéristique de votre personnage ou de ceux de votre équipe) ou spécial

f La zone d'effet du sort : indiqué juste à côté du type, cette indication vous permet par exemple de savoir comment s'applique le sort, (arme, projective, bouclier, groupe, invocation, ...). Notez que l'attribut " sang " est spécial, son attaque consommant votre santé

f Pouvoir/Récupération : la puissance du sort ou le nombre de PV qu'il rend, selon le type

Sorts : le nombre d'utilisation maximale du sort sans qu'il soit perdu (nous y reviendrons)

f Élément : à part l'élément " cure " qui s'applique aux sorts de soin, les éléments ont une grande importance dans le

gameplay puisqu'il s'agit d'un système de force/faiblesse classique, utiliser un sort d'un élément particulier contre un ennemi faible face à cet élément est plus efficace. L'ordre est le suivant : Pierre bat Foudre, Foudre bat Glace, Glace bat Feu, Feu bat Poison, Poison, bat Pierre

f Portée/zone : précision supplémentaire sur la zone d'effet du sort

f Durée : temps en secondes durant lequel le sort restera actif

Les sorts s'obtiennent à la fin de chaque quête sous forme de récompenses, il y en a trois qui sont mentionnés au moment où vous lancez une mission et leur obtention dépend de votre score, pour plus de détails, consulter la partie " Avoir de meilleurs scores en quête ". Étant donné que vous pouvez refaire chaque quête à n'importe quel moment, vous pouvez gagner plusieurs fois le même sort, ce qui sera utile pour l'alchimie.

L'alchimie justement, est une composante importante de votre préparation. Classiquement, il est ainsi possible de fusionner les sorts pour en posséder de nouveaux, les recettes se déverrouillent progressivement et les ingrédients sont indiqués. Mais il y a également une autre forme d'alchimie vous permettant de fusionner deux offrandes identiques en appuyant sur " bonus ". Cela sert uniquement à augmenter le nombre maximal d'utilisation du sort et peut donc de prime abord sembler inintéressants, notamment quand on a deux sorts utilisables 5 fois avant qu'il soit perdu qui se fusionnent en un seul à utiliser 6 fois maximum. Le quatrième niveau de combinaison vous permettra d'obtenir un sort de niveau et donc de puissance supérieur mais cela requiert tout de même 16 offrandes de base.

Cependant, la consommation de sorts est assez particulière dans Soul Sacrifice : si vous dépassez le maximum, le sort sera consommé et donc plus utilisable pour la suite (enfin presque, voir la partie sur Lacrima) mais si vous ne l'utilisez pas entièrement, au combat suivant il sera de nouveau complètement disponible. C'est là tout l'intérêt de la fusion de deux sorts identiques en un, pour reprendre l'exemple précédent, si vous devez utiliser 6 fois un sort dans le même combat, sans la fusion vous pourrez le faire deux fois avant de ne plus l'avoir mais avec vous pourrez le faire autant de fois que vous voulez.

Lacrima et rites obscurs

Assez rapidement dans l'aventure, Librom vous expliquera le fonctionnement de Lacrima qui est une sorte de monnaie d'échange dans Soul Sacrifice. Pour la récupérer, il faut simplement attendre que Librom vous en fasse part, en général quand vous allez ouvrir le livre, celui-ci se manifestera pour vous faire savoir qu'il y en a à récupérer. Son utilisation sert à quatre choses : renouveler une offrande consommée (voir la partie précédente sur ce point), ressusciter un allié laissé pour mort au combat, supprimer des niveaux et effacer les effets d'un rite obscur.

Ressusciter un allié est utile si vous souhaitez effectuer toutes les missions secondaires (notamment les quêtes " Autres sorciers " qui nécessitent de garder en vie son allié) ou simplement si vous aviez une bonne affinité avec tel ou tel sorcier et que vous ne souhaitez pas repartir de zéro avec un autre. Supprimer des niveaux vous permet de rééquilibrer votre personnage si vous le souhaitez.

En effet, vous avez deux niveaux distincts Vie et Magie mais la combinaison des deux est de 100 maximum donc une fois ce nombre atteint, vous ne gagnerez plus rien. L'utilisation de Lacrima est alors nécessaire si vous souhaitez vous spécialiser plus dans l'un ou dans l'autre (la limite étant bien sûr 99/1).

Les rites obscurs à présent, sont des aptitudes spéciales que vous débloquez au fil de votre progression. Ils apparaissent en combat quand votre vie a beaucoup diminué et ceux-ci vous offrent un important bonus mais également un lourd malus ayant un effet permanent, vous devez donc utiliser les rites obscurs à bon escient. Le seul moyen d'effacer les effets d'un rite obscur est l'utilisation du Lacrima, ce qui coûte de plus en plus cher.

Voici les différents rites et leurs effets :

{l f Infernus : une importante attaque de feu contre la défense réduite de moitié

f Gleipnir : (magie niveau 20) vous octroie une puissante chaîne mais vous fait perdre l'effet des runes

f Excalibur : (magie niveau 40) échange votre coeur contre une épée puissante, la vie descendra lentement et en permanence après

f Gorgone : (vie niveau 20) tire des missiles pétrifiants mais affecte votre champ de vision

f Vulcain : (vie niveau 40) permet aux alliés de récupérer des épées de lumière en échange de la moitié de la vie du sorcier

Sacrifier ou épargner ?

Le sacrifice est au coeur du jeu comme son titre l'indique et cette mécanique est primordiale pour progresser. A chaque monstre vaincu, vous serez ainsi donné la possibilité de le sacrifier ou de l'épargner mais vous l'aurez également pour vos alliés qui tombent au combat. Ce choix impacte le gameplay à court et long terme, il n'y a pas de bon ou de mauvais choix, cela dépend grandement de la situation et de votre manière de jouer. Notez tout de même que ce choix peut avoir des conséquences sur les quêtes que vous débloquent (dans les pactes d'Avalon par exemple) et parfois vous n'avez pas vraiment le choix.

Sacrifier

{ Pour le combat : vous rend quelques utilisations supplémentaires de vos sorts avant qu'ils ne soient consommés
Augmente votre niveau de magie et donc votre attaque à long terme

Vous donne des essences d'âme, utile pour les runes

Sacrifie un allié en échange d'un puissant sort blessant tous les ennemis, le joueur sacrifié sera alors en mode fantôme et ne pourra qu'apporter de légers boosts pour aider à terminer la quête

Epargner

{ Pour le combat : vous rend un peu de vie

Augmente votre niveau de vie et donc votre défense et votre récupération à long terme

Vous donne des essences de vie, utile pour les runes

Ressuscite un allié en échange d'une partie de votre vie

Certains boss uniquement : vous permet de l'avoir dans votre équipe à l'avenir

Les runes

Les runes sont des bonus supplémentaires que vous pouvez vous octroyer en les gravant sur votre bras droit. Elles se débloquent naturellement au fil de vos aventures mais leur utilisation dépend de plusieurs paramètres. Tout d'abord, il y a trois types d'emplacements : bras, avant-bras et paume et les runes à y graver diffèrent. Ensuite, l'utilisation d'une rune demande de posséder suffisamment d'essences de vie ou d'âme de monstres particuliers, vous devez donc faire des quêtes et sacrifier ou épargner certains monstres précis selon les essences que vous souhaitez.

De plus, la plupart des runes disposent de deux niveaux d'aptitudes qui dépendent de votre alignement. Selon votre niveau de vie et de magie, vous serez plus " bras divin " ou plus " bras occulte ", à différents niveaux, cela peut donc vous aider dans le choix des runes ou à l'inverse vous guider pour savoir quel niveau monter plus que l'autre.

Combat, troisième oeil et monstres courants

Le combat est bien sûr la mécanique principale de Soul Sacrifice, maintenant que nous sommes bien préparés, il est temps de passer à l'action. Les arènes sont généralement assez vastes, parfois en plusieurs parties et vous apprendrez progressivement à les connaître, notamment pour vous aider de l'environnement (voir partie suivante).

L'une des premières choses à apprendre à maîtriser est l'esquive, mieux vous connaîtrez votre adversaire et plus vous l'esquivez, plus vous tiendrez longtemps en combat et pourrez donc le vaincre. Mais cela ne suffira bien sûr pas et l'utilisation du troisième oeil sera également très importante.

En l'activant, vous ne pouvez plus combattre mais en revanche vous avez accès à de nouvelles informations :

{ En rouge vous pouvez voir les parts maudites des archidémones et donc savoir où vous devez concentrer vos forces pour infliger un maximum de dégâts

La couleur des monstres est également importante puisque c'est la seule manière d'évaluer la vie qu'il leur reste : vert s'il a plus de $\frac{3}{4}$, jaune s'il a entre $\frac{3}{4}$ et $\frac{1}{2}$, orange s'il a entre $\frac{1}{2}$ et $\frac{1}{4}$ et rouge s'il a moins d'un quart de sa vie restante
De plus, le troisième oeil permet de localiser les points d'intérêt de la zone mais également les monstres vaincus que vous pouvez sacrifier ou épargner

Il peut également arriver que vous soyez paralysé, auquel cas, demandez à un de vos coéquipiers de vous aider (si vous jouez online) ou secouez le stick gauche pour en sortir plus rapidement. Si vous êtes en feu, enchaînez simplement les roulades pour vous éteindre. Maintenant que l'on sait parer à toute situation, entrons dans le vif du sujet avec les monstres les plus courants, ceux que vous croiserez sous diverses variantes et quasiment à chaque quête.

Notez que pour détecter simplement les faiblesses d'une variante de ces créatures, vous pouvez vous référer aux sorts à gagner en fin de combat : par exemple, si un monstre vous permet de gagner des offrandes de feu, il est probablement de ce type et vous devez donc utiliser la glace.

Gobelin

Le gobelin est un rat corrompu disponible sous de nombreuses formes mais n'est jamais bien puissant. Faites attention à bien tourner autour pour éviter les coups de griffe et également à esquiver lors qu'il creuse sous terre.

Orques

Les orques sont des chats corrompus, nettement moins rapides que les gobelins mais plus puissant et plus résistant. Ses attaques sont un genre de crachat et un écrasement, ce qui est assez simple à éviter. Faites cependant attention, les orques chercheront à se nourrir des autres monstres que vous avez vaincus, pensez donc à les sacrifier/épargner avant qu'un orque ne le dévore sinon il deviendra plus gros et plus fort.

Goules

Les goules sont des oiseaux charognards légèrement plus pénibles à vaincre que les autres monstres courants car vous devez penser à prendre des sorts à distance afin de les faire tomber au sol. Vous pouvez également leur tendre un piège en laissant le cadavre agonisant d'un autre monstre.

Araignées

Beaucoup plus rares, les araignées sont assez dangereuses puisqu'elles peuvent vous paralyser avec leurs toiles. Tuez-les donc rapidement (ce qui n'est pas compliqué) afin d'éviter ce genre de problème, surtout si l'araignée est accompagnée d'un archidémon.

Une autre technique pour vous faciliter le combat est d'utiliser l'altération et l'attaque enchaînée. Les altérations sont simplement 5 effets qu'il est possible d'infliger à un ennemi, il y en a un par élément : électrocution, brûlure, gel, poison et pétrification. Juste après, pour faire encore plus de dégâts, utilisez une attaque de l'élément opposé, par exemple si l'ennemi est gelé, utilisez la foudre.

Utiliser l'environnement

Dans chaque lieu se trouvent des points d'intérêts permettant de récupérer divers bonus utiles, pour les repérer utilisez le troisième oeil ou approchez-vous jusqu'à voir l'interaction.

Les bonus disponibles sont :

{ Créer une arme (épée, hache, bras, ...) : souvent en lien avec la faiblesse du monstre

Créer une armure : augmente la défense

Créer un bouclier : pour bloquer les charges notamment

Se soigner

Renouveler l'offrande : utilisation supplémentaires de vos sorts

Améliorer l'esquive

Essence de vie

Essence d'âme

Avoir de meilleurs scores en quête

A la fin de chaque quête vous sera attribué un score en fonction de vos performances et des actions réalisées, selon votre score vous aurez un rang et les récompenses associées, plus votre rang est élevé et meilleure sera la récompense.

Voici la liste des possibilités pour gagner des points :

{ Ne pas être trop blessé : Indemne (0 dégâts, 150 points), Presque indemne (100 points), Blessure légères (80 points)

Terminer rapidement la quête : Quête brève (100 points), Quête rapide (80 points), Quête éphémère (50 points)

Utilisez un rite obscur (80 points)

Etre sacrifié (80 points)

Ciblez en priorité les parts maudites des archidémons : Parts maudites détruites (toutes les parts maudites de l'archidémon 70 points), Part maudite détruite (au moins une, 50 points), Part maudite attaquée (30 points)

Trouvez les parties faiblesses des adversaires : Vulnérabilité d'archidémons (50 points), Vulnérabilité (40 points)

Ripostez quand les monstres s'apprêtent à attaquer : Riposte (30 points), Nombreuses ripostes (3 fois, 30 points), Ripostes incessantes (5 fois, 50 points)

Attaquez en premier : Première attaque (20 points)

Utilisez le troisième oeil (10 points)

Sacrifiez tout le monde : Sacrifice d'allié (30 points), Sacrifice d'archidémon (30 points), Sacrifice d'ennemi (plus précisément d'un sorcier ennemi, 30 points) Sacrifice collectif (3 monstres sacrifiés dans le combat, 10 points), Folie sacrificielle (5 monstres, 10 points)

Utilisez les altérations : 10 points pour chaque (électrocution, brûlure, gel, poison, pétrification) et 60 points pour l'attaque enchaînée

Les différents types de quêtes

En plus des quêtes principales, il y a un grand nombre de missions secondaires dans Soul Sacrifice.

f Pactes d'Avalon : ils sont divisés en 10 chapitres, chacun ayant un niveau de difficulté propre. Dans chacun d'entre eux, plusieurs chemins sont disponibles selon que vous épargnez ou sacrifiez un archidémon mais vous pouvez très bien compléter un chemin et refaire les quêtes précédentes pour débloquer l'autre. En plus des classiques pactes d'extermination, on trouve des pactes d'exploration qui requièrent simplement de retrouver des éclats d'âme ou de vie disséminés dans la map, utilisez le troisième oeil pour les trouver. Parfois également, les quêtes sont masquées et vous devrez les faire une première fois juste pour retrouver les souvenirs afin que la quête apparaisse normalement

f Les pactes oubliés : ce sont des quêtes normales mais qui disposent d'une condition supplémentaire pour les réussir

f Les quêtes Autres sorciers : ce sont les plus courtes et les plus faciles, elles se déroulent cependant avec un unique allié que vous devez donc éviter de le perdre pour continuer à progresser

Boss principaux

Sorciers

Sortiara

Sortiara est la première sorcière que vous affronterez dans l'aventure. Celle-ci n'a aucune faiblesse et vous êtes obligé de la sacrifier une fois vaincue sinon le combat reprendra. Ses attaques à courte, moyenne et longue distance sont de type glace mais elle les prépare assez longtemps donc vous pouvez les éviter sans mal et profiter des temps morts pour la frapper. En revanche, la boule électrique qu'elle vous envoie temps à autres est nettement plus pénible à esquiver donc ne vous arrêtez pas de rouler tant qu'elle est encore là. Notez enfin que pour vous aider, il y a une zone de soin juste sous la grande statue.

Illecebra

Illecebra est la seconde sorcière que vous rencontrez dans l'aventure et la méthode pour la vaincre est assez similaire à celle utilisée contre Sortiara. Que vous adoptiez le corps à corps ou l'attaque à distance, esquiviez toujours au maximum les attaques de ce boss qui sont l'oeuf de guivrefeu, la racine brûlante, la racine froide Tri et le Cri de bêtes des éclairs. Notez que cette dernière a le pouvoir de vous paralyser donc s'avère quelque peu dangereuse. Pour finir, sachez qu'Illecebra est assez rapide dans ses esquives donc pas forcément évidente à atteindre si vous n'anticipez pas.

Nihil

Du même genre que les autres sorciers, Nihil est très mobile et utilise diverses attaques assez faciles à esquiver en tournant autour. Faites toujours attention à prendre du recul quand il se met en boule car cela signifie qu'il prépare une attaque de zone. Attention également aux golems qu'il invoque, évitez de vous retrouver à proximité, préférez plutôt battre en retraite pour que le sorcier vienne à vous dans la zone hors de danger.

Magusar

Toujours plus ou moins la même chose à quelques exceptions près : Magusar utilise un sort pour modifier son esquive, ce qui le rend plus difficile à atteindre et il peut également s'équiper d'une armure. Sinon, soyez assez prudents et tout ira bien.

Illecebra (forme démoniaque)

Après quelques combats contre Illecebra, vous ferez connaissance avec sa forme démoniaque qui n'a pas grand-chose à voir avec l'originale. Autant être prévenu d'avance, le combat risque d'être très long car les fenêtres d'opportunités sont minces. Quand Illecebra est debout, elle tirera des projectiles mais si vous êtes assez rapide pour l'atteindre avant, vous pourrez l'attaquer au corps à corps, pas trop longtemps cependant car elle dispose également d'une attaque courte portée. Sous sa forme à quatre pattes, elle devient très violente et vous devez absolument la bloquer sous peine d'encaisser de lourds dégâts. Quoi qu'il en soit, profitez des nombreuses araignées qui surviennent pour regagner vie et offrandes en permanence.

Archidémons

Jack-o'-Lantern/Jack Frost

Le Jack-o'-Lantern est le premier archidémon que vous rencontrerez dans l'aventure. Celui-ci étant de type feu, préconisez les offrandes de glace et notamment le bouclier de glace. Les attaques de ce boss ne sont pas si dangereuses si vous pensez à bien esquiver. Le Jack-o'-Lantern se servira d'abord de ses bras pour donner des coups enflammés assez localisés mais puissants. Ensuite, il se mettra en boule et chargera en ligne droite, vous pouvez au choix l'éviter ou le bloquer avec un bouclier, ce qui aura l'avantage de l'assommer. Faites particulièrement attention quand celui-ci se met en boule ce qui signifie qu'il prépare un aura de feu pouvant vous enflammer et donc vous infliger beaucoup de dégâts. Si cela arrive, effectuez des roulades pour vous éteindre. Notez que les parts maudites de cet archidémon sont comme souvent, ses bras et sa tête.

Jack Frost est le penchant glacial du Jack-o'-Lantern, sa faiblesse est l'électricité.

Harpie

La Harpie peut-être être très longue à vaincre du fait qu'elle s'envole souvent mais si vous acharnez sur une de ses ailes, elle ne pourra plus partir et vous pourrez l'attaquer au sol. La principale difficulté se manifeste quand la Harpie essaie de vous aspirer mais vous pouvez résister sans peine en quelques roulades. Pour finir, sachez que cet archidémon est sensible aux attaques de feu et que cet élément devrait vous aider à conclure rapidement l'affrontement.

Mucus Carnivore/Mucus Cupide

Bien qu'impressionnant, le Mucus n'est pas bien compliqué à vaincre. Il n'a certes pas de faiblesse élémentaire mais sa part maudite est très accessible car il est peu mobile. Concentrez-vous donc sur ses pieds maudits (voir avec le troisième oeil) pour qu'il soit cloué au sol à votre merci. Attention tout de même aux attaques de l'archidémon, surtout quand il s'agit de l'approcher car il jette des objets en permanence.

Reine des Elfes

Comme vous pouvez vous en douter, qui dit elfe dit forêt et qui dit forêt dit faiblesse feu, privilégiez donc au maximum les attaques de ce type. Faites bien attention quand vous vous approchez de l'archidémon car ses attaques sont nombreuses et assez puissantes, notamment la pluie de poisson et la tornade. Mais ce que vous devez encore plus redouter est sa forme rouge durant laquelle elle vous foncera dessus sans relâche, prévoyez donc un bouclier pour la repousser.

Cyclope

Le cyclope est un ennemi redoutable qui requiert un peu de préparation avant de le défier. Ses parts maudites étant son oeil et son sceptre vous vous doutez que l'atteindre ne sera pas une mince affaire, d'autant qu'il est assez mobile. Pour la stratégie à adopter, choisissez une arme de corps à corps puissantes mais roulez dès qu'il prépare une attaque. Quand il plongera au sol pour vous atteindre, saisissez votre chance et ciblez ses parts maudites avant qu'il ne se relève. En revanche, quand il se mettra à creuser, ses déplacements étant imprévisibles et ses sorties meurtrières ; vous n'aurez pas d'autre choix que de rouler en attendant qu'il revienne sur la terre ferme.

Cerbère

Cerbère est un boss plutôt difficile à battre, la première grosse difficulté que vous rencontrez peut-être dans l'aventure : ses attaques sont puissantes, ses déplacements rapides, ses parts maudites inaccessibles et en plus il est assez résistant ! Pour le vaincre, utilisez l'élément pierre auquel il est faible et surtout esquivez-le souvent. Quand il se préparera à charger, dégainez un bouclier afin de l'assommer, ce qui aura en plus l'avantage de vous permettre de l'attaquer au sol. Cependant, cela ne marche pas très longtemps puisqu'il se relève bien vite après quelques tentatives, la seule solution est donc de faire constamment attention quand vous l'attaquez et d'utiliser régulièrement les puissants sorts de soin dont vous disposez à ce stade.

Phénix

Cet archidémon de feu est bien évidemment faible à la glace. Ses attaques sont puissantes et risquent de vous enflammer, privilégiez donc plutôt les bombes ou racines afin de rester à bonne distance. L'utilisation d'un bouclier vous prémunira également de ses charges. Attention cependant, le phénix a deux attaques à très grande portée, quand il se met en boule ou commence à battre des ailes, fuyez aussi loin que possible sinon vous brûlerez. Quoi qu'il en soit, n'oubliez pas que pour vous éteindre en cas de brûlure, enchaînez rapidement les roulades au sol.

Hydre/Kraken

L'hydre est un monstre assez faible mais très dangereux à cause de sa tendance à vous empoisonner en permanence. Si vous ne portez pas d'armure de venin, prévoyez de puissants sorts de soin et sacrifiez les monstres qui apparaissent pour les recharger. Une fois toutes vos précautions prises, éliminez simplement l'hydre en lui envoyant des bombes de feu ou bien en martelant ses tentacules (qui sont ses parts maudites), ce qui est aisé juste après un de ses sauts pour vous écraser.

Le Kraken est quasiment identique à l'hydre, à l'exception de son type glace qui est donc vulnérable à l'électricité.

Centaure

Le centaure est un archidémon facile à battre mais plutôt long, celui-ci se déplaçant constamment. Cependant si vous vous équipez d'un bouclier, vous pourrez bloquer ses charges et également sa pluie de flèche. Sinon, pourchassez-le à travers la zone en faisant attention aux bombes qu'il laisse derrière lui, utilisez des offrandes de glace et ciblez en priorité ses parts maudites.

Griffon

Cet archidémon ressemble à la Harpie par son comportement mais est plus compliqué à battre. Comme pour la harpie, focalisez-vous en priorité sur les ailes afin de l'empêcher de s'envoler, en utilisant par exemple les oeufs explosifs. Son attaque spéciale est un rayon de lumière très puissant qui vous rendra aveugle quelques instants, ce qui peut être contourné en utilisant le troisième oeil, notamment pour vérifier qu'il ne vous charge pas pendant ce temps-là.

Vouivre

La vouivre est un archidémon assez original qui dispose de plusieurs attaques assez pénibles bien que peu meurtrières. Qu'il se dédouble, passe sous terre ou s'envole, surveillez son ombre car c'est elle qui vous indiquera réellement l'emplacement de l'archidémon. La vouivre n'a pas de faiblesse mais vous pouvez sans trop de difficultés l'attaquer au corps à corps, faites attention quand même de vous écarter quand elle prépare une attaque car cela peut-être un aveuglement ou un empoisonnement.

Valkyrie

Aucune technique particulière n'est conseillée face à la valkyrie. Attendez qu'elle ait fini son petit tour dans les airs et utilisez le bouclier pour contrer ses charges. Prévoyez des offrandes de type pierre auxquelles elle est vulnérable pour vous en défaire rapidement.

Loup-garou

Le loup-garou est quasiment le même archidémon que le Cerbère, à l'exception près que celui-ci utilise des attaques de feu. Attaquez-le donc avec de la glace, bloquez ses charges avec un bouclier et ciblez en priorité ses parts maudites pour parvenir à le vaincre.

Liste des quêtes

L'épreuve du sorcier

Chapitre 1

Cible : Gobelin

Lieu : Lac d'Andromède

Récompenses : Graine de soin P / Hache d'armes / Glace de bretteur

Chapitre 2

Cible : Orque

Lieu : Babylone - cité arboricole (est)

Récompenses : Bouclier de glace P / Glèbe funèbre P / Carapace de pierre P

Chapitre 3

Cible : Jack-o'-Lantern

Lieu : Plaines de l'Olympe

Récompenses : Tornade de fer P / Racine brûlante / Racine brûlante Tri

Chapitre 4

Cible : Goule arriviste

Lieu : Plaines de l'Olympe - collines

Récompenses : Graine de soin P / Œuf de guivrefer P / Fourche lutine

Chapitre 5

Cible : Harpie

Lieu : Abbaye de Valhalla - sanctuaire

Récompenses : Tornade de fer P / Griffe de taupe P / Glèbe fulgurante

Chapitre 6

Cible : Sortiara

Lieu : Abbaye de Valhalla - sanctuaire

Récompenses : Graine régénératrice P / Herbe à monstres P / Fer de hache pierreux

Des années plus tard

Chapitre 1

Cible : Gobelin Grigou

Lieu : Désert de Noé (Ouest)

Récompenses : Bouclier de lave P / Bras d'ogre / Carapace de pierre P

Chapitre 2

Cible : Mucus carnivore

Lieu : Désert de Noé (Est)

Récompenses : Glèbe incinératrice P / Bras d'ogre de feu / Entrailles de boue

Chapitre 3

Cible : Gobelin fossoyeur

Lieu : Plaines de l'Olympe - passage

Récompenses : Bouclier de pierre P / Plume de faucon P / Œuf de guivrevolt P

Chapitre 4

Cible : Orque

Lieu : Val des elfes

Récompenses : Œuf de guivrefer P / Branche de bretteur / Œuf de guivresylve P

Chapitre 5

Cible : Reine des elfes

Lieu : Val des elfes

Récompenses : Fleur de soin P / Sable temporel / Entrailles de boue

Destinées anciennes

Chapitre 1

Cible : Cyclope

Lieu : Champ d'Icarus

Récompenses : Cri de chien sauvage / Bourse d'avarice P / Entrailles de pierre

Chapitre 2

Cible : Mucus cupide

Lieu : Aquarius - cité aérienne (Est)

Récompenses : Glace de bretteur / Duvet glacial P / Hache sanglante

Chapitre 3

Cible : Illecebra

Lieu : Aquarius - cité aérienne (Est)

Récompenses : Graine de soin M / Sable temporel / Coffre au trésor P

Chapitre 4

Cible : Œuf-araignée

Lieu : Val des elfes - hauteurs

Récompenses : Fruit de gourmandise P / Aura toxique P / Œuf de guivrefer M

Chapitre 5

Cible : Mucus Carnivore

Lieu : Catacombe de Pandore - tréfonds

Récompenses : Œuf de guivrevolt P / Bulbe de foudre P / Entrailles de foudre

Humanité en déclin

Chapitre 1

Cible : Cierge-araignée

Lieu : Ruines du Tartare

Récompenses : Hache sanglante / Bouclier de pierre G / Sable temporel ferreux

Chapitre 2

Cible : Cerbère

Lieu : Ruines du Tartare (Ouest)

Récompenses : Tornade de fer M / Bouclier de foudre G / Fer de hache fulgurant

Chapitre 3

Cible : Illecebra

Lieu : Ruines du Tartare (Est)

Récompenses : Tornade de fer M / Sable temporel / Coffre au trésor P

Chapitre 4

Cible : Cerbère

Lieu : Ruines du Tartare (Centre)

Récompenses : Bulbes de foudre P / Chaîne protectrice / Bras de géant de volt

Le début du la fin

Chapitre 1

Cible : Nihil

Lieu : Plaines de l'Olympe - collines

Récompenses : Vase marécageuse P / Glèbe funèbre M / Sable temporel ferreux

Chapitre 2

Cible : Magusar

Lieu : Plaines de l'Olympe - collines

Récompenses : Carapace de pierre M / Sable temporel / Coffre au trésor P

Chapitre 3

Cible : Illecebra

Lieu : Plaines de l'Olympe

Récompenses : Plume de faucon M / Aura foudroyante M / Œuf de guivrevolt M

Chapitre 4

Cible : Illecebra (forme démoniaque)

Lieu : Plaines de l'Olympe

Récompenses : Bouclier de pierre G / Aura foudroyante M / Racine foudroyante

Chapitre 5

Cible : Illecebra

Lieu : Plaines de l'Olympe

Il n'y a rien d'autre à faire ici que de sacrifier Illecebra.

Juste des souvenirs

Chapitre 1

Cible : Harpie

Lieu : Auberge de Poséidon (Est)

Récompenses : Bouclier de glace G / Aura glaciale M / Racine gelée

Chapitre 2

Cible : Cyclope

Lieu : Auberge de Poséidon (Ouest)

Récompenses : Épine de givrerosse M / Entrailles de glace / Œuf de guivregel M

Chapitre 3

Cible : Jack-o'-Lantern

Lieu : Mont Hélios (Est)

Récompenses : Graine de soin G / Racine infernale / Bras de titan de feu

Chapitre 4

Cible : Phénix

Lieu : Mont Hélios (Ouest)

Récompenses : Glèbe incinératrice M / Œuf de guivrefeu M / Cri d'oiseau de feu

Chapitre 5

Cible : Magusar

Lieu : Mont Hélios (Ouest)

Récompenses : Bras de titan / Sable temporel / Coffre au trésor P

Chapitre 6

Cible : Hyde

Lieu : Nécropolis (Est)

Récompenses : Glèbe funèbre M / Bourse d'avarice G / Œuf de guivrefer G

Chapitre 7

Cible : Magusar

Lieu : Nécropolis (Ouest)

Vous perdez automatiquement ce combat qui vous permettra d'apprendre le secret de Librom et donc d'affronter Magusar pour le combat final

Combat final contre Magusar

Magusar a deux formes et bien sûr est assez compliqué à vaincre car il n'a pas de faiblesse mais fait surtout assez mal. Pour la première partie, vous devrez commencer par briser son bouclier, avec des obus ou au corps à corps puis enchaîner très rapidement les coups jusqu'à ce qu'il invoque ses golems. Battez alors en retraite et restez à bonne distance le temps qu'ils disparaissent ou bien équipez-vous d'une armure. Économisez les sorts car vous n'avez aucun monstre à portée pour renouveler vos offrandes.

Dans la deuxième partie, vous affrontez le sorcier sous forme de dragon et celui-ci risque donc en permanence de vous brûler à moins que vous ne restiez proche de ses pieds. Continuez les attaques, utilisez un rite obscur si besoin ou encore tirez des obus. Heureusement, de temps en temps il lâchera des petits monstres sacrificiables afin de récupérer quelques sorts. Après un combat long et harassant, vous aurez enfin droit à la conclusion de cette aventure épique !

OBTENIR LE RITE OBSCUR BERSERKER

Le Rite obscur Berserker est un rite obscur que vous pouvez obtenir gratuitement avec le PlayStation Store. Avec ce Rite Obscur, vous aurez une sorte de cerveau rose au dessus de votre tête, lequel déclenchera un très puissant tourbillon de rochers autour de vous.

Sound Shapes

© Sony Computer Entertainment / Queasy Games 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

TROPHÉES

Vous êtes au niveau Platine (Platine)

Terminez tous les niveaux du mode Démence et de l'École de rythme.

Mode Campagne terminé (Or)

Terminez tous les niveaux du mode Campagne.

Mode Démence : Hills n' Spills (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Sparkle Darkle (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Sneak n' Deke (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Rowdy Cloudy (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Thermogenica #1 (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Thermogenica #2 (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Mechanica (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Aquatica (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Extraterrestria (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Disasteroids (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Galaxanoids (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Invaderoids (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Break-a-noids (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Purgatory #1 (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Purgatory #2 (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Event Horizon #1 (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Event Horizon #2 (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Cities (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Touch The People (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

Mode Démence : Spiral Staircase (Argent)

Terminez le niveau du mode Démence.

École de rythme : En haut (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Mini groove (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Épice Charleston (doux) (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Berceuse (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Accord modifié (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Accordeuse (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Papillonnage (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Ça devient tendu, ici (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Oh oh (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Jeter le dé grave (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Grattements (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

École de rythme : Technique sans son (Argent)

Terminez le niveau de l'École de rythme.

RÉCUPÉRER DEUX FOIS LES TROPHÉES VIA LE CROSS SAVE

Cette astuce est liée au fait que le jeu est compatible avec les fonctions Cross Buy et Cross Save, ce qui signifie que si vous l'avez acheté sur PS3, vous pouvez télécharger gratuitement la version Vita (et inversement), et qu'il est possible de reprendre à tout moment sur Vita une partie sauvegardée sur PS3 (et inversement).

Si vous avez terminé le jeu sur PS Vita et récupéré le platine, synchronisez votre sauvegarde sur le Cloud puis démarrez le jeu sur la PS3. Récupérez la sauvegarde sur le Cloud et vous verrez que les trophées vont également se synchroniser entre les deux versions, ce qui fait que le platine tombera tout seul sur la PS3.

Réciproquement, si vous avez terminé le jeu sur PS3 et récupéré le platine, synchronisez votre sauvegarde sur le Cloud puis démarrez le jeu sur la PS Vita. Récupérez la sauvegarde sur le Cloud et vous verrez que les trophées vont également se synchroniser entre les deux versions, ce qui fait que le platine tombera tout seul sur la PS Vita.

+ D'INFOS

FORUM

↓ ARGENT À L'INFINI

En sacrifiant un crâne doré sur un autel de Kali, on obtient un singe en or qui "crache" de l'argent à l'infini. On peut ensuite le porter et l'amener de niveau en niveau.

↓ PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Black Van Helsing

Dans un cercueil du niveau Haunted Castle, au sommet du manoir.

Blue Bear Suit Man

Obtenu aléatoirement dans un cercueil dans l'un des niveaux suivants : Mines, Jungle, Ice Cave et Temple.

Green Mariachi Man

Obtenu aléatoirement dans un cercueil dans l'un des niveaux suivants : Mines, Jungle, Ice Cave et Temple.

Leopard Suit Man

Terminer le jeu.

Meat Boy

Dans un sac du niveau The Worm, tout en bas.

Purple Pirate Girl

Obtenue aléatoirement dans un cercueil dans l'un des niveaux suivants : Mines, Jungle, Ice Cave et Temple.

Yang

Vaincre Hell.

Yellow Miner Girl

Obtenue aléatoirement dans un cercueil dans l'un des niveaux suivants : Mines, Jungle, Ice Cave et Temple.

📌 LES OFFRANDES À KALI

Au cours de votre aventure vous pouvez être amené à découvrir un autel. Cet autel est celui de Kali. Pour vous attirer ses bonnes faveurs, il vous faudra lui offrir un sacrifice. À chaque palier de points vous recevrez une récompense, à savoir :

5 points : Un objet aléatoire, pouvant être la colle, les bottes à ressort, les bottes à pique, les gants d'escalade, les gants de baseball, la cape ou encore les lunettes.

10 points : Le Kapala, objet qui permet de regagner 1 coeur à chaque fois qu'il est rempli du sang des ennemis tués.

20 points : 8 coeurs.

A savoir que chaque sacrifice n'offre pas le même nombre de points.

-La demoiselle vivante ou un joueur humain = 5 points

-1 PNJ étourdi pour la première fois (scorpion, homme des cavernes...) = 2.5 points

-1 PNJ mort = 1 point

📌 RACCOURCIS

Quand vous finissez un monde (Mine, Jungle, Caverne de glace, Temple), vous rencontrez l'homme des galeries qui creuse des raccourcis vers les différents monde. Il vous faut finir en tout trois fois chaque monde pour débloquent le raccourci et satisfaire sa demande. A savoir que tant que le raccourci précédent n'est pas débloquent, le raccourci suivant ne pourra être débloquent.

Pour chaque raccourci, il vous faut ceci :

Jungle :

-1 bombe

-1 corde

-10 000\$

Caverne de glace :

-2 bombes

-2 cordes

-1 fusil à pompe

Temple :

-3 bombes

-3 cordes

-la clé en or que vous trouvez dans le monde des mines

RÉCOLTER DES DIAMANTS

Si vous restez plus de 2 min 30 dans un niveau, un fantôme apparaît. Attention à ne pas le toucher car il vous tuerait instantanément. Mais vous pouvez en profiter, car s'il passe sur les pierres précieuses, il les transforme en diamants valant 5000 \$ chacun.

LES MONDES SECRETS

En plus des mondes que vous allez traverser, vous pouvez aller dans des niveaux dits secrets. Suivant le niveau, vous pouvez découvrir des items que vous ne trouverez nulle part ailleurs.

Château hanté

Accessible depuis le monde de la Jungle et lorsque "les morts vivants sont de sortie". Trouvez la tombe royale, et faites-la exploser, depuis la couronne, faites-la de nouveau exploser pour trouver l'entrée secrète.

Dans ce niveau vous trouverez le "bouclier" qui vous protégera et qui permet de pousser les ennemis contre les murs pour les tuer, par exemple.

Le ver

Accessible depuis le monde de la Jungle et depuis n'importe quel niveau composant ce monde. Il vous faut trouver tout d'abord la damoiselle. Une fois que vous l'avez, il vous faut trouver "les glandes rouge orangé", qui sortent des murs. Lâchez la damoiselle dessus et attendez. Vous serez alors mangé par un ver géant et serez dans son estomac. Vous y trouverez un couteau sacré qui remplace le fouet.

Le marché noir

Accessible depuis le monde de la Jungle, l'entrée est cachée dans un niveau de façon aléatoire. Pour le localiser il vous faudra l'oeil d'Oudjat, celui-ci se mettra à briller quand vous vous approcherez de l'entrée, vous n'aurez qu'à faire exploser le décor pour la révéler. Vous y trouverez l'Ankh (50 000\$), qui, quand vous mourrez, vous ramène à la vie avec 4 coeurs et à l'entrée du niveau. Utile pour avoir accès aux enfers.

Vaisseau mère

Accessible depuis le monde de la caverne de glace, niveau 4. Prévoyez des cordes pour y entrer. Ce niveau est particulièrement difficile, mais si vous arrivez à terrasser la Reine extraterrestre, vous pourrez obtenir le canon à plasma.

La cité d'or

Pour y accéder il vous faut d'abord remplir plusieurs pré-requis, à savoir qu'il faut l'Hedjet, le sceptre, et trouver la porte d'or.

Pour avoir l'Hedjet, il faut avoir en sa possession l'Ankh (que vous obtiendrez au marché noir contre 50 000\$), ensuite dans le monde de la caverne de glace (le niveau où vous trouverez la statue est aléatoire) vous trouverez une grosse tête bleue, il vous faut mourir à côté d'elle pour pénétrer à l'intérieur et obtenir le sceptre.

Vous garderez tous vos objets, sauf ce que vous portez dans la main, à savoir le fusil à pompe. De plus, ça ne sert à rien d'arriver devant cette statue avec plein de coeurs, car vous repartirez avec 4 coeurs. Et petite astuce, quand vous sauvez la damoiselle, peu importe à quelle sortie vous l'amenez et laquelle vous prenez, vous aurez le droit au coeur supplémentaire, donc sauvez-la avant de vous tuer pour être à 5 coeurs.

Pour le sceptre, il vous faut tuer Anubis qui se trouve au Temple, premier niveau. Il est assez dur à tuer, puisque le corps à corps, vous est impossible, car si vous êtes touché une fois, vous êtes mort. Si vous avez la chance de trouver un fusil à pompe, vous y viendrez à bout facilement, sinon, la meilleure solution est d'utiliser les bombe, avec de la colle. Une fois tué, ramassez le sceptre, il vous tuera tous vos ennemis d'un coup.

Généralement, la porte d'or, se trouve au niveau suivant. Trouvez-la et vous accéderez à la cité d'or. Vous y trouverez le livre des morts et, dès que vous le ramasserez, Anubis II apparaîtra.

Les enfers

Là aussi il y a quelques pré-requis, à savoir être allé à la cité d'or et avoir récupéré le livre des morts. Ensuite, il vous faudra tuer Olmec à l'endroit où se trouve la porte menant aux enfers pour s'en servir de plateforme pour accéder aux enfers. À savoir que quand vous vous trouvez au-dessus de la porte, le livre tremble fortement.

Au premier niveau des enfers vous trouverez Vlad, un ennemi qu'il faut tuer. Quand vous l'aurez tué, vous donnera sa cape et, dans un bloc, à côté, vous trouverez l'amulette de Vlad qui protège son porteur du feu.

Au niveau 4 des enfers, vous aurez affaire à un nouveau boss, Yama. Pour le vaincre, il faudra d'abord détruire ses deux mains, puis sa tête. Quand les deux mains seront détruites, sa tête se mettra à virevolter partout dans le niveau.

LES NIVEAUX PARTICULIERS

Trouver la pioche

Au premier monde, vous pouvez être amené à lire, au début, "j'entends des serpents". Pour y trouver la pioche, il faut aller dans le nid et faire exploser le sol avec une bombe.

Trouver le fusil à pompe

Au deuxième monde, quand vous entrez dans le niveau des morts-vivants (les morts sont debouts), trouvez la tombe de Ash et faites-la exploser pour le trouver.

Trouver le jet-pack

Au troisième niveau, quand vous avez le message "je sens une présence télépathe", battez l'extraterrestre et faites exploser le mur derrière lui pour y trouver le jet-pack.

Street Fighter X Tekken

© Namco Bandai / Capcom 2012

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

ACTIVER LE PANDORA MODE EN BURST KUMITE

Si vous remportez 10 victoires consécutives, vous pourrez activer ou désactiver le mode Pandora. Activé, il permet de faire passer les deux équipes en mode Pandora durant toute la durée du combat.

Sumioni : Demon Arts

© Acquire / Xseed Games 2013

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

TOUTES LES FINS

Pour débloquent les 6 fins du jeu, vous devez emprunter les différents embranchements visibles dans l'arborescence des niveaux. Le seul moyen de passer à un embranchement secondaire est d'obtenir un score de trois étoiles sur le niveau en cours.

Super Crate Box

© Vlambeer 2012

+ D'INFOS

FORUM

 DÉBLOQUER DES NOUVEAUX PERSONNAGES

Ninja

Score 20 sur n'importe quelle carte en mode Ambush

Astronaute

Score 10 sur Lune Temple

Crocodile

Score 25 sur Chantier De Construction

Robot

Score 30 à Rocket Silo

Piklupu

Score 35 sur Lune Temple

Billy

Note 100 points sur n'importe quelle carte en mode Normal

Poulet

Score 50 points sur n'importe quelle carte en mode SFMT

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

➤ SOLUTION COMPLÈTE

Histoire principale

Les Pierres levées

Après l'introduction présentant le monde de Tearaway, commencez par utiliser le pavé tactile pour éliminer les scraps qui poursuivent Iota. Avancez ensuite pour qu'on vous demande de nettoyer la zone envahie de ces petits ennemis : sur la droite il y a deux groupes et sur la gauche, faites tourner l'aiguille pour voir apparaître le dernier. Une fois ceci fait, la zone suivante est débloquée et vous pouvez y aller.

Continuez ensuite tout droit et jetez une pomme ou un rongeur sur le scrap coincé dans les rideaux pour pouvoir les ouvrir. À l'aide de votre doigt, déplacez alors le bloc vers la gauche pour pouvoir traverser et avoir droit à une initiation à la personnalisation de votre personnage. Continuez alors à progresser en faisant bouger le cylindre pour atteindre la zone suivante.

À cet endroit, votre ami se fait attaquer, approchez-vous et éliminez les scraps comme d'habitude. Vous êtes encore une fois dans une grande zone à explorer : avancez tout droit une fois les confettis récoltés pour ouvrir le rideau puis le refermer. Utilisez alors vos meilleurs talents de bricolage pour recréer la couronne de l'écureuil et prenez-le en photo avant de faire de même avec vous. Plus que quelques pas et le chapitre se termine.

Le Verger festif

Avancez un peu pour découvrir une nouvelle mécanique introduite dans ce niveau : les tambours. Grâce à eux, vous pouvez faire bondir Iota en tapotant le pavé tactile, servez-vous de cela pour progresser dans le niveau. Vous rencontrerez après le roi des écureuils et devrez le prendre en photo pour lui rendre ses couleurs puis peu après, un de ses compères vous explique comment vaincre les scraps avec le héros : en les ramassant et en les jetant après une de leurs attaques.

Faites ensuite tomber la pomme et jetez-la dans le panier à côté de l'écureuil pour faire apparaître un pont. Après quelques rebonds, vous voici face à trois scraps : éliminez-les comme appris précédemment puis approchez-vous de la "fabrique à pommes" et faites-en rebondir une plusieurs fois pour que Iota puisse la récupérer et la mettre dans le panier. Vous pourrez alors continuer à avancer en faisant attention cette fois au timing avec ces feuilles qui s'enroulent.

Quand le chemin se sépare en deux, prenez à gauche pour obtenir quelques bonus ou à droite pour continuer le niveau. Sautez alors en rythme sur les tambours puis faites décoller le rondin pour passer en-dessous avant de vous en servir pour grimper à l'étage supérieur. Ici, lancez des pommes dans les trois paniers, servez-vous du tambour pour les récupérer et atteindre le plus haut réceptacle.

Sautez ensuite sur les tambours puis faites-vous photographier pour le bon plaisir des rongeurs. Continuez sur le chemin, faites décoller les rondins pour pouvoir avancer et servez-vous du troisième pour monter sur la plateforme au-dessus. Éliminez ensuite quelques scraps puis jetez une pomme dans la coupelle pour donner le coup d'envoi de la fête. Continuez à avancer et faites bouger le disque pour ralentir les feuilles qui vont bien trop vite pour avoir le temps de traverser.

Un peu plus loin, allez sur la droite pour obtenir une nouvelle capacité : le saut. Continuez alors le chemin en passant

sur les disques puis sur les feuilles vertes. Après avoir traversé les rubans, montez dans la nacelle au fond pour repartir du verger. Descendez en contrebas grâce aux feuilles

Les Plaines de l'arbre de mai

Après avoir décoré le cochon, sautez-dessus et rejoignez ainsi rapidement les plaines. Soulevez ensuite le cylindre avec vos doigts pour que Lota puisse passer en dessous. Dans la plaine, allez vers la droite pour entrer dans la grange et y récupérer une tête de citrouille permettant de faire fuir les oiseaux qui bloquent le passage à gauche.

La Grange

Avancez un peu pour qu'un homme vous demande de lui dessiner une moustache puis continuez votre route. Pour monter, jetez un gland sur le monte-charge, allez-dessus puis envoyez les glands ailleurs afin que le contrepoids fonctionne. Avancez encore un peu et utilisez le même procédé en envoyant cette fois le gland sur les étoiles pour qu'il rebondisse plus haut. Encore une fois, utilisez le même principe mais cette fois, contentez-vous de replier les feuilles pour que les glands tombent directement sur la plateforme.

Un homme vous demande alors de dessiner ce que vous recherchez, faites votre plus belle citrouille puis continuez vers les tambours au fond à gauche. Peu après, des scraps vous attaquent, défendez-vous comme d'habitude ou utilisez le carré au centre pour les faire tomber dans le vide. Un peu plus loin, utilisez votre doigt pour ouvrir le passage vers la suite, Lota se met en boule et vous devez veiller à ce qu'il ne rencontre pas d'obstacles sur son trajet.

Roulez ensuite sous le fromage puis foncez dans les piles de cubes pour avoir un accès à la plateforme supérieure. Ici, vous rencontrez de nouveaux ennemis : détruisez leurs échasses en roulant dessus puis éliminez-les comme les autres. Après le monte-charge, allez vers la gauche et utilisez l'écran tactile pour recréer le chemin. D'autres scraps vous attaquent et vous pourrez ensuite passer dans le petit trou que vous indique la souris puis rebondir sur les tambours.

Encore d'autres scraps sont de la partie, cette fois ce ne sont que des échassiers. Sautez ensuite sur les tambours puis faites tourner les mécanismes dans le sens indiqué par les flèches pour faire fonctionner le tapis roulant. Montez dessus et servez-vous de ces tapis successifs pour continuer à progresser. Arrivé au bout du chemin, attendez qu'une surface rebondissante se présente et servez-vous en pour sauter à l'étage au-dessus.

Vous arrivez alors face à la fameuse citrouille : rendez-lui ses yeux puis continuez l'ascension. Vous sortez alors de la grange, roulez jusqu'à la plaine puis jetez la citrouille sur l'épouvantail pour rouvrir le passage et continuer votre voyage.

La Colline au Gibet

Après avoir dessiné les flocons de neige, suivez le chemin jusqu'à la colline et utilisez l'écran tactile pour reformer les pentes violettes et pouvoir continuer. Sautez ensuite sur les étoiles puis servez-vous du bloc pour monter à l'étage supérieur. Refaites de même encore quelques fois pour poursuivre le chemin, rien de bien compliqué à ce stade. Arrivé devant l'épouvantail, dépliez la structure en restant sur la cible au centre pour vous servir des étoiles sur la droite et récupérer la citrouille : placez-la au bon endroit pour faire fuir les oiseaux.

Continuez toujours votre ascension grâce aux plateformes dépliables et dessinez-vous des moufles pour endurer l'hiver. Juste après, quelques scraps vous attaquent puis vous devrez continuer vers la gauche et utiliser la grande structure dépliable pour atteindre le sommet en quelques allers retours. Passez ensuite dans le tunnel pour rencontrer de nouveaux ennemis : les scraps bondissants, vous pouvez les éliminer en sautant dessus puis en les touchant avec l'écran tactile. Prenez l'autre tunnel et cette fois servez-vous des papiers à déplier pour orienter correctement les étoiles.

Cela est d'autant plus important que vous devez ouvrir le sol sur la gauche pour récupérer la citrouille et les utiliser pour la ramener sur la tête de l'épouvantail. Utilisez ensuite d'autres structures dépliables pour monter dans les étages et continuer votre ascension de la colline. Au bout du chemin, vous trouverez un autre épouvantail, faites tomber la citrouille grâce aux papiers et rendez-lui. Battez-vous ensuite contre quelques scraps puis continuez vers la gauche. Vous n'aurez alors plus que quelques mètres à gravir pour conclure ce niveau et changer complètement d'ambiance.

Le site du crash

Avancez tout droit et devant la maison, grimpez sur les rochers sur la gauche. Vous tomberez alors un peu plus loin sur de nouveaux scraps ayant la particularité de s'empiler, éliminez-les puis descendez pour aider la créature. Continuez à progresser et utilisez la colle pour marcher sur le mur puis vaincre les scraps de toutes sortes. Peu après, descendez dans l'eau et éliminez encore d'autres ennemis, cette fois vous pouvez vous servir des monstres marins pour les avoir plus rapidement.

Passez ensuite par la fleur pour remonter sur le rebord et déroulez le papier pour faire un pont à votre ami. Juste après, vous êtes de nouveau attaqué par de nombreux scraps, défendez-vous comme d'habitude et parlez à l'écureuil pour repartir vers la gauche. Ici, le petit monstre se fait enlever, allez le chercher en marchant sur le mur. Remettez-lui ensuite ses yeux en place et prenez une photo avec lui.

Vous pourrez alors continuer et contourner la barrière sur le cylindre en passant sur la colle sur le côté.

Avancez encore un peu et ouvrez successivement trois portes pour votre ami en sautant sur les languettes. Ensuite, à l'aide de deux doigts, poussez le pont et traversez en même temps, cela peut demander un peu d'agilité mais se fait sans peine. Soudain, catastrophe, votre petit monstre se fait aspirer, éliminez alors un paquet de scraps à l'aide des écureuils pour

Le port

Dans ce niveau de transition, vous devez tout d'abord atteindre le phare puis redescendre en empruntant le toboggan. En plus des classiques activités secondaires, vous n'avez qu'à atteindre la taverne, vous faire un tatouage de coeur et une photo puis entrer pour accéder à la Faille du Wendigo.

La Faille du Wendigo

Commencez ce niveau tout tranquillement en vous dirigeant vers le fond de cette zone pleine de confettis et dessinez les yeux du monstre pour les besoins du panneau. Après avoir marché sur le mur, déplacez les blocs avec vos doigts pour frayer un chemin au messenger puis utilisez la même mécanique mais cette fois-ci pour aligner les blocs et permettre à Iota de sauter sur les étoiles pour atteindre le bord.

Après quelques sauts, vous voilà face aux monstres, courez en suivant le chemin et marchez sur le mur plein de colle. Placez-vous ensuite au centre du carré et attendez que le monstre vous jette une pierre mais esquiviez-la pour entrer dans le passage nouvellement créé. Soulevez ensuite les feuilles pour libérer les tambours et sautez dessus pour vous enfuir avant de courir une nouvelle fois quand le monde s'écroule derrière-vous.

Traversez ensuite sur les plateformes centrales les fosses où se trouvent les monstres, pas de panique si vous tombez il y a largement le temps de foncer jusqu'aux tambours. Toujours aussi rapidement, utilisez vos doigts pour déplacer les blocs et reformer le passage sur la droite. Sautez ensuite encore une fois sur les tambours en ayant enlevé au préalable les papiers qui sont dessus puis foncez pour éviter les trous qui se forment sous vos pieds.

Après une autre fosse et une autre section pleine de trous, l'action s'intensifie : déroulez les papiers collants pour traverser de part en part ce nouvel obstacle puis courez comme vous pouvez. Arrivé au bout, descendez doucement sur le mur et continuez à dérouler le passage. Plus qu'un sprint et vous serez tiré d'affaire, vous n'aurez alors qu'à grimper sur la colline pour atteindre le labo.

Le labo

Suivez le chemin et entrez dans le labo puis parlez au réceptionniste. Descendez ensuite et approchez-vous de la porte pour pouvoir entrer. A l'intérieur, sautez sur les accordéons puis évitez que les suivants ne vous poussent dans le vide. Un peu plus loin, traversez le cylindre qui tourne sur lui-même en évitant les trous et affrontez deux petits scraps. Rentrez ensuite dans la salle suivante pour obtenir votre " arme " : l'accordéon.

Servez-vous en pour d'abord souffler sur les moulins, casser le mur puis reconnecter le circuit avant d'aller dans l'autre pièce pour l'utiliser pour projeter les perles sur les cibles. Éliminez après les nouveaux scraps volants en les aspirant et en les propulsant sur le mur puis sortez et servez-vous de l'accordéon pour faire pivoter la plateforme. Un peu plus loin, utilisez une nouvelle fois le pouvoir du vent pour ouvrir une porte, libérer un tambour et dérouler un pont.

Faites ensuite bouger les bascules pour traverser et atteindre le moulin à vent, celui-ci contrôlant le disque juste à côté, il suffit de bien positionner l'ouverture pour qu'en revenant de l'autre côté vous puissiez passer en-dessous. Continuez ensuite à progresser en sautant sur les accordéons puis en descendant dessus sans vous faire écraser avant de vous servir d'un nouveau moulin à vent pour positionner correctement le ventilateur afin qu'il vous mène au-dessus.

Après, servez-vous du moulin pour amener la balle sur la droite, affrontez quelques scraps et continuez. Là, placez la passerelle en travers, montez-dessus grâce au ventilateur sur la droite et au bout du chemin, utilisez votre accordéon pour rediriger le conduit d'air : la passerelle se met à tourner et vous pouvez vous en servir pour traverser. Dernière énigme : positionnez la passerelle suivante dans le bon sens, montez grâce à la bascule et déplacez-vous avec le moulin.

Éliminez ensuite quelques scraps et sautez dans le trou pour être propulsé et atteindre la plateforme suivante. Un peu plus loin, parlez au scientifique qui vous proposera de vous prendre en photo et continuez le chemin. Prenez l'ascenseur et poussez les blocs pour passer malgré les ventilateurs dirigés vers vous. Enfin, débarrassez-vous des derniers scraps et vous aurez atteint le bureau de la chef des scientifiques.

Les grottes

Après la chute libre, vous voici dans les grottes, l'environnement le plus infesté de scraps de tout le jeu ! Avancez un petit peu pour commencer les festivités puis enlevez le monstre qui bloque le ventilateur pour vous en servir pour monter. Un nouveau combat s'engage ensuite, vous devrez après utiliser votre accordéon pour faire tourner le ventilateur et ainsi continuer votre progression. Éliminez alors d'autres scraps puis sautez dans le tube pour traverser la paroi.

Continuez en suivant les tuyaux et dessinez une flamme pour éclairer la zone. Une nouvelle mécanique se met en place : des blocs qui bougent quand vous appuyez sur les touches, rien de bien difficile à cet endroit. Activez ensuite un nouveau ventilateur grâce à un moulin à vent puis, à l'aide des tuyaux, faites tourner la scie pour qu'elle vous laisse passer derrière. Prenez après un peu d'élan pour passer le premier bloc puis roulez sur toute la longueur des suivants pour ne pas être envoyé dans le vide.

Affrontez encore un bon paquet de scraps de différentes sortes puis contournez la bandelette de papier en faisant bien attention de ne pas être poussé dans le vide par les ventilateurs en alternance. Utilisez après votre accordéon pour repousser de plus petites bandes et dévoiler les étoiles rebondissantes. Encore une fois, servez-vous de cet instrument de musique pour faire tourner le moulin à vent et monter dans le tuyau avant de suivre le trajet jusqu'à la cage de votre petit copain.

Pour libérer le gentil monstre, vous devez souffler sur le moulin à proximité mais à trois reprises, vous serez ennuyés par les scraps et devrez les éliminer tous avant de continuer. Une fois secouru, le petit Wendigo va vous suivre et vous devrez le garder avec vous pour traverser les étendues de colle. Peu après, libérez sa mère et elle vous aidera à vous débarrasser des nouveaux ennemis.

Montez ensuite un peu plus haut et soufflez sur la paroi pour passer de l'autre côté. Là, sautez et roulez sur les petits blocs avant de pouvoir libérer les scientifiques en déroulant le papier puis en secouant la console. Continuez ensuite à avancer sur les blocs mobiles en alternant judicieusement entre les touches dans ces mini-énigmes jusqu'à trouver un autre Wendigo à libérer de sa cage.

Après quelques scraps supplémentaires, prenez un peu de hauteur puis décalez le bloc sur le tambour pour grimper encore un peu plus haut. Là, libérez de nouveau un Wendigo puis redescendez grâce aux tuyaux pour vous battre encore une fois contre de nouveaux ennemis. Enfin, concluez le chapitre en soufflant sur moulin pour faire démarrer la fusée et en éliminant les derniers scraps.

Entre les pages

Avancez sur la bande de papier puis sautez sur les rouleaux et les tambours. Sur la plateforme suivante, roulez pour passer dans le petit trou puis marchez sur la colle et servez-vous des étoiles pour changer de côté. Continuez toujours à suivre le chemin puis arrivé devant les croix qui tournent, servez-vous de la surface adhésive pour coller au support. Après, prenez une photo et ajoutez-y votre touche personnelle puis continuez vers la gauche en roulant pour passer suffisamment rapidement sur les pages qui s'abaissent.

L'énigme suivante vous demande d'utiliser le pavé tactile pour gérer les croix : placez-vous sur la première, faites-la tourner lentement pour atteindre la seconde et recommencez. Passez ensuite sur les livres et laissez-vous tomber en contrebas au troisième. Continuez en passant sur les bandes qui alternent entre les côtés de la page puis passez sous les pages du livre avant de déroulez deux bandes de papier pour en faire des ponts.

Sautez après sur les tambours puis prenez l'ascenseur et traversez la plateforme suivante sans vous faire pousser par les pages qui font des va et vient. Déroulez ensuite le ruban puis continuez jusqu'à voir un livre à ouvrir avec un autre ruban à l'intérieur.

Avancez ensuite prudemment sur les bandes qui se plient et se déplient très vite et observez le cheminement avant de vous lancer. Pour la dernière partie du niveau, vous devez maintenant toucher les pyramides pour les déplier mais attention cela ne dure qu'un temps limité. Enfin, sautez dans le trou pour conclure le chapitre.

Le désert

Allez tout droit dans cette grande étendue vide jusqu'à retrouver le cochon, photographiez quelque chose pour lui offrir une nouvelle texture et sautez sur son dos pour traverser le désert. Une fois arrivé, continuez d'avancer et décorez votre photo avant de dérouler le pont. Une fois le pont de colle passé, marchez sur le mur puis traversez les rapides en bloquant la colle avec vos doigts.

Descendez après grâce à la bande de colle puis déroulez les ponts pour continuer de passer de rocher en rocher. Quand vous arrivez à une intersection, prenez à gauche pour le chemin direct et à droite pour quelques bonus supplémentaires. Arrivé en haut, un cactus vous adresse la parole : avancez encore un peu et sautez dans le bus pour conclure le chapitre.

Le voyageur

Avancez dans le bus et faites ce que l'écureuil vous demande puis continuez pour trouver la messagère. Pour traverser le niveau, vous allez devoir l'aider à avancer également, celle-ci étant en boule, il vous suffit d'utiliser la gyroscopie pour la faire bouger. Grâce à elle, abaissez notamment les grilles pour qu'lota puisse passer. Les premières énigmes ne sont pas bien compliquées, il suffit de la faire parcourir le labyrinthe en faisant notamment bouger les blocs.

Faites après bouger lota en même temps avec les plateformes mobiles puis vos chemins se sépareront. Allez au fond de la salle et sautez sur les étoiles. Ensuite, faites habilement sortir et rentrer les plateformes pour d'abord avec des étoiles puis avec des tambours. Ensuite, aidez-vous des plateformes bougeant sur les rails, puis la dernière énigme vous demande simplement de retenir avec votre doigt le mur horizontal pendant que les murs verticaux vont tomber.

Le tear

Après une petite chute libre, sautez sur les rochers pour descendre toujours plus bas. Déroulez ensuite le ruban puis roulez-dessus pour continuer à progresser. Aidez-vous ensuite des plateformes mouvantes pour avancer, roulez encore un peu et refaites de même encore et encore.

Plus loin, vous aurez une nouvelle mini-énigme avec des blocs collants qui bougent : servez-vous en pour passer d'un bloc fixe à l'autre et traverser. Refaites de même après avoir dessiné une étoile puis passez de planète en planète en observant comment elles réagissent à la gyroscopie : le premier type est sûr mais pour la deuxième sorte, placez-vous sur les plateformes centrales avant de bouger. Après une dernière glissade, vous voici au chapitre final du jeu dans lequel il n'y a rien à faire si ce n'est avancer et apprécier la conclusion magistrale à cette aventure hors-norme.

Objectifs secondaires

Les Pierres levées

Cadeaux cachés

Le premier est au milieu de la grande zone du début, sautez grâce aux étoiles pour l'atteindre

Au même endroit, grimpez sur le talus sur la droite en évitant les étoiles pour avoir le second
Toujours dans la même zone, vous trouverez un cadeau sur des rochers à gauche des rideaux

Après avoir franchi le rideau, ne déplacez pas le bloc avec votre doigt mais traversez vers le bloc mauve pour trouver un cadeau sur la droite

Peu après, faites doucement rouler le cylindre vers la gauche en vous tenant dessus pour obtenir le dernier cadeau du chapitre.

Patrons en papier

Dans la zone avec les paniers de baskets, le premier patron est situé sur la gauche
Après avoir franchi le cylindre, vous verrez un grand patron sur la droite, il s'agit du chêne

Au même endroit mais à gauche cette fois se trouve un autre patron à moitié caché derrière le ruban rouge
Et encore au même endroit, le dernier patron est l'animal à gauche de la sortie

A faire aussi

Pour obtenir le cadeau bleu de ce chapitre, parlez au rongeur de la première zone : il vous demandera de jeter ses petits copains dans les trois paniers de baskets disposés tout autour. Le premier se fait directement, le second demande un rebond sur l'étoile en plaçant Iota sur le rond rouge et pour le troisième, vous devrez sauter sur l'étoile pour avoir suffisamment de hauteur.

Le Verger festif

Cadeaux cachés

Pendant que vous sauterez sur les tambours, vous trouverez le cadeau sur votre chemin juste après la plateforme entourée par une grande feuille
Quand le chemin se sépare en deux, allez vers la gauche et montez dans le palais des écureuils pour trouver le cadeau

Quand vous devez jeter trois pommes dans des paniers, allez vers la gauche et ouvrez la fleur pour tomber sur un cadeau

Au moment où vous obtenez le saut, vous verrez le cadeau en plein milieu sur une souche

Patrons en papier

Le premier patron de ce niveau est l'écureuil et vous est indiqué directement
Après avoir lancé une première pomme dans un panier, vous verrez la fleur à photographier juste au-dessus
Un peu plus loin, vous devrez utiliser un tambour pour sauter sur des feuilles qui s'enroulent et le patron se situe juste en face.

A l'endroit où trois pommes sont à jeter dans un panier, le patron se trouve en haut vers la droite
Vers la fin du niveau, après avoir récupéré le saut, vous verrez un tambour blanc à côté d'un trognon de pomme

A faire aussi

La mission se trouve à la toute fin du niveau et pour la réussir, vous devez simplement rendre ses yeux à l'homme qui vous le demande sur sa souche.

Les Plaines de l'arbre de mai

Cadeaux cachés

Vers la droite de la plaine, passez dans le rouleau pour obtenir ce cadeau

Au milieu de la zone, sur le bateau
En-dessous de la grange, derrière une pomme géante

Patrons en papier

Sur la droite à l'entrée de la plaine, le patron est un énorme manège
Sur la gauche cette fois, un arbre près de la cascade

Au fond à droite de la plaine
Vers la droite, derrière la grange

A faire aussi

Il y a deux missions dans ce chapitre : la première est de mettre une coccinelle sur le dos d'un cerf et la seconde se déclenche non loin. Vous devez jeter trois rongeurs dans le parc créé spécialement pour eux : les deux premiers sont juste à côté et le troisième est un peu plus loin sur la droite.

La grange

Cadeaux cachés

Juste après avoir dessiné la citrouille, le cadeau est sur la gauche
Quand Iota roule en boule, allez vers la gauche quand cela est possible (là où il faut orienter les morceaux de piste)
Juste après avoir appris une première fois à rouler, détruisez la pile de droite afin de laisser le côté gauche intact.
Éliminez les scraps sur échasses puis revenez en arrière pour voir le cadeau.

Au même endroit, allez sur la droite (en n'ayant pas cassé les autres piles de cubes) pour trouver un nouveau cadeau
Directement après, allez tout droit après le monte-charge pour trouver une zone secrète derrière des cubes
Au même endroit, allez vers la droite pour voir un bloc sur une zone rebondissante.
Pour monter dessus, sautez avec Iota puis rapidement tapotez deux fois le pavé tactile arrière sinon le bloc montera toujours en même temps que vous.

Toujours dans la même zone, un autre cadeau se trouve dans la zone cachée à en longeant le mur à gauche du monte-charge. Vous y verrez un homme ayant peur des scraps et pourrez rouler sous le mur.
Un peu plus loin, dans la zone où vous battez 6 échassiers, sautez sur le tambour à droite pour utiliser la rampe et accéder au cadeau.

Sur le deuxième tapis roulant, mettez-vous en boule pour passer dans un petit trou sur la droite.
Un peu plus loin, utilisez le tapis roulant qui monte pour accéder à un autre cadeau

Patrons en papier

Après le premier monte-charge, le patron est juste devant vous
Après le deuxième monte-charge, allez vers la droite avant de continuer pour voir le second patron

Ce patron se trouve au fond de la zone où vous utilisez pour la première fois la boule (après le fromage)
Le dernier patron du niveau se trouve dans la zone cachée à en longeant le mur à gauche du monte-charge. Vous y verrez un homme ayant peur des scraps et pourrez rouler sous le mur.

A faire aussi

Après avoir vaincu les premiers échassiers, montez et allez sur la droite pour trouver une souris n'aimant visiblement pas le fromage. Pour l'aider, mettez-vous en boule et détruisez les trois fromages (atteignez celui au centre grâce aux tambours).

La Colline au Gibet

Cadeaux cachés

Le premier cadeau caché est situé à droite des premières étoiles, non loin du cerf auquel vous devez rendre sa texture
Un autre cadeau est au niveau du deuxième épouvantail, longez le rebord à sa droite
Après le troisième épouvantail, allez vers la gauche et laissez-vous tomber au niveau du drapeau (là où vous voyez une étoile rebondissante) pour voir le cadeau

Patrons en papier

Pas très longtemps après le début, vous verrez un cerf blanc qui vous demande de lui trouver une nouvelle texture
Assez compliqué à voir, la torche est située dans un recoin à l'endroit où vous devez utiliser deux structures dépliables d'affilées pour traverser.

Peu après, un homme vous parlera depuis un rebord courbé, photographiez-le aussi (il est discret mais se trouve juste avant le troisième épouvantail si vous avez du mal)

Le dernier patron se trouve peu après, il s'agit de la cabane à côté de la deuxième mission dont un scrap sort

A faire aussi

Au tout début, vous verrez un esprit à côté d'un drapeau qui vous demande simplement de le décorer
Un autre homme vers la fin du chapitre, après le troisième épouvantail vous offrira son cadeau si vous vous " déguisez " en écureuil

Le site du crash

Cadeaux cachés

Au début du niveau, avancez et vous pourrez grimper sur des rochers du côté gauche pour trouver le premier cadeau
Après avoir marché une première fois sur les murs, battez les scraps et revenez vers la droite pour longer un bord rouge et obtenir le cadeau

Une fois la deuxième boule digérée par le petit monstre, montez sur le talus sur la droite pour trouver le cadeau

Dans la zone où vous combattez des scraps après avoir parlé à l'écureuil, un cadeau se trouve au fond à droite
Après avoir pris une photo de vous avec le petit monstre, traversez le pont puis le cylindre et prenez à gauche pour sauter sur quelques tambours avant d'atteindre le cadeau

Le dernier cadeau se trouve après la troisième porte, là où vous devez pousser un pont avec vos doigts

Patrons en papier

Le premier est au tout début du niveau, il s'agit d'un arbre

Le second est également en plein milieu du chemin, juste après avoir marché sur les murs et battu des scraps

Au moment des portes, vous verrez une pomme en face de vous

A faire aussi

Au début du niveau, prenez une photo de la maison avec le filtre noir et blanc

Un rocher vous demandera sur le chemin de lui rapporter un galet de compagnie, vous en trouverez dans la zone où vous avez combattu les scraps en contrebas

Le port

Cadeaux cachés

Après être redescendu du phare, faites le tour pour voir le cadeau caché derrière

Dans la maison sur la droite du port, tirez la languette qui dépasse pour faire tomber le mur et voir le cadeau

Ce cadeau-là n'est pas bien caché et se trouve simplement sur une corniche surplombant la plage

Encore plus à gauche, un autre cadeau est tout au bout du ponton

Le dernier cadeau se trouve dans un coin sur la gauche juste avant la taverne

Patrons en papier

Juste à droite en descendant du phare, se trouve une bouée à photographier

Le second patron est sur la plage, il s'agit d'une huitre

Le dernier patron de la zone nécessite l'accordéon qui s'obtient plus tard dans l'aventure : utilisez-le sur le moulin à vent de la maison sur la droite de la zone

A faire aussi

Sur la plage, un homme vous demandera de prendre une photo du port vu du phare, montez-y et utilisez l'objectif grand angle

Un peu plus loin sur la gauche, un rongeur vous demandera lui de le prendre en photo pour impressionner le Vou : décorez-le, posez-le sur son socle, choisissez le décor et clic !

La Faille du Wendigo

Cadeaux cachés

A l'endroit où vous devez déplacer des plateformes avec des étoiles, poussez celle du milieu sur la droite

Le second cadeau se trouve dans la première " fosse à monstres ", il est visible sur la droite et s'atteint grâce au tambour

Après avoir passé le portail, sautez sur un premier tambour et allez vers la droite pour voir un cadeau

Le dernier cadeau de la zone se trouve juste après le précédent, montez sur le chemin et longez à gauche

Patrons en papier

Le premier est au tout début sur la gauche

Le second patron est sur une plateforme où se trouve un monstre quand vous sautez de tambours en tambours pour la première fois

Après avoir couru quand le décor s'écroulait derrière-vous, la caméra change d'angle et vous pourrez voir l'arbre à photographier sur la gauche

Dans la seconde zone où des trous se forment dans le sol, regardez dans le dernier pour voir le patron

A faire aussi

Dans la zone du début, réussissez trois paniers dans le mini-jeu de basket

Le labo

Cadeaux cachés

Allez vers l'entrée du labo mais juste avant d'y arriver, regardez sur la gauche pour voir un cadeau derrière deux arbres
Après avoir récupéré l'accordéon, avancez un peu et éliminez les scraps avant d'utiliser le ventilateur pour atteindre le cadeau

Quand vous déroulez un pont en actionnant un moulin à vent, traversez-le pour aller sur l'autre rebord et trouver le cadeau

Près de la fin, quand vous devez pousser des blocs pour éviter les ventilateurs qui vous repoussent, allez sur la gauche

Patrons en papier

Après être descendu dans le labo, faites le tour de l'ascenseur pour voir un scientifique à photographier
Un peu plus loin, quand des accordéons peuvent vous pousser dans le vide, prenez en photo l'ordinateur sur le rebord au-dessus

L'accordéon à photographier se voit de très loin mais vous ne pourrez l'avoir qu'après la première énigme de la balle à amener sur la droite

Le dernier patron est le fauteuil dans le bureau de la scientifique

A faire aussi

Avant d'entrer dans le labo, allez sur la droite et parlez à l'homme puis prenez-vous en photo avec un papillon sur la tête
Dans le labo, après les accordéons, allez sur les tambours à droite puis jouez au foot avec le monstre
Peu après, vous croiserez un scientifique voulant une cravate : achetez-lui

Les grottes

Cadeaux cachés

Au début du niveau, après avoir enlevé du ventilateur le scrap qui le bloquait, sautez sur les tambours puis allez sur la gauche pour voir le cadeau

Peu après, sautez dans les trous créés par les perceuses pour passer de l'autre côté de la palissade et obtenir le cadeau

Quand vous avez photographié le cadeau sur une île après les tuyaux, ouvrez-le !

Juste après le scrap à photographier, montez sur les caisses puis sur le rebord juste au-dessus pour obtenir le cadeau
Au moment où vous passez de tube en tube pour faire tourner une scie, sautez sur le rebord à gauche de l'écran pour trouver un cadeau

Après avoir libéré le Wendigo, vous verrez que le troisième bloc flottant à déplacer dispose d'une petite surface pour sauter : utilisez-la pour atteindre le cadeau

Patrons en papier

A un moment, vous verrez une île sur la droite sur lequel se trouve un cadeau blanc : photographiez-le

Peu après, vous verrez deux scraps sortir de caisses, photographiez celui qui est blanc

Après avoir soufflé pour plier la bande de papier et révéler les étoiles rebondissantes, prenez en photo le personnage sur la droite

Le dernier patron est l'un des Wendigo à sauver dans une cage

A faire aussi

Quand vous devez monter sur des tuyaux pour continuer le chemin, allez sur la droite pour voir un terrain de foot d'écureuil : sautez sur les caisses pour aller chercher le ballon et ramenez-le

Un peu plus tard, un passage sur la droite vous conduira au " roi de la colline " : atteignez-le en secouant la console pour faire tomber les stalactites.

Entre les pages

Cadeaux cachés

Après l'énigme avec les deux croix à faire tourner avec le pavé tactile, prenez le cadeau à gauche

Juste après, sautez sur les livres mais ne vous laissez pas tomber mais atteignez le fond pour pouvoir rouler jusqu'au

cadeau

Un peu plus loin, quand vous devez contourner une page en passant sur des feuilles qui alternent entre les deux côtés, soulevez le minuscule coin du losange sur la paroi bleu pour prendre le cadeau

Après avoir déroulé deux rubans pour en faire des ponts, sautez en bas à gauche pour obtenir le cadeau

Avant d'aller dans la partie où les triangles de papiers bougent, allez sur la droite du livre rouge pour atteindre le cadeau

Un peu plus loin, dans la partie avec de nombreuses pyramides à déplier, allez sur la gauche pour atteindre une plateforme où se trouve le cadeau

Patrons en papier

Le premier patron se trouve au début du niveau, en contrebas sur la gauche

Après être tombé des livres qui tournent, vous verrez forcément la ruche à photographier

Juste avant de finir le niveau, prenez en photo l'encrier qui est en plein milieu du passage

A faire aussi

Après avoir été élevé par une feuille, passez derrière les pages qui vous poussent de la plateforme : sur la droite une bande vous conduit au cadeau pour peu que vous réussissiez le petit parcours

Le désert

Cadeaux cachés

Après la phase à dos de cochon, montez sur le rocher en face puis longez à droite pour trouver le cadeau

Un peu plus loin, passez le pont englué qui cède et allez sur la droite

En redescendant du rocher après la cascade, allez juste à gauche

Peu après, descendez sur le mur de colle pour trouver un autre cadeau

Au moment où il y a une possibilité de bifurquer, prenez à droite pour trouver un cadeau

Après avoir été interpellé par le cactus, allez sur la gauche pour trouver un cadeau (à côté du patron)

Patrons en papier

Dans la grande zone du début, vous verrez les cactus sur la gauche

Le cochon sur lequel vous montez en est un aussi

A la fin de la séquence à dos de cochon, vous verrez le patron sur le rebord juste au-dessus

Après avoir été interpellé par le cactus, allez sur la gauche pour trouver un patron (à côté d'un cadeau)

A faire aussi

Après avoir traversé la cascade, parlez au crâne puis mettez à votre tour un crâne et un os sur vous pour qu'il vous offre le cadeau

Au moment de la bifurcation, allez à droite pour trouver un écureuil dans un transat : mettez-lui une bouche pour qu'il vous offre le cadeau

Le voyageur

Cadeaux cachés

Dans le passage avec les étoiles, sautez sur le rebord à gauche de l'écran avec le tambour censé vous propulser en avant et réussissez à faire 15 rebonds dans le mini jeu pour ouvrir le passage vers le cadeau

Peu après, utilisez les tambours qui coulissent pour atteindre le cadeau visible sur la gauche

Au même endroit, placez-vous dans la cage sur la droite et retournez complètement votre console pour monter jusqu'au

cadeau

Patrons en papier

Après avoir parlé au rongeur, vous verrez le premier patron sur une étagère à gauche
Un peu plus loin, quand vous rencontrez la messagère, un flocon de neige est sur la droite
Peu après, dans le passage avec la messagère à faire rouler, vous verrez le dernier à droite également

A faire aussi

Après avoir quitté la messagère, un écureuil vous proposera un défi : maintenez simplement le mur de gauche avec votre doigt pendant que vous faites glisser celui de gauche

Le tear

Cadeaux cachés

Comme beaucoup de cadeaux dans ce niveau, suivez les rochers roses sur la gauche au début du niveau
Un peu plus bas, faites de même pour atteindre le second cadeau
Toujours de même, sautez sur les rochers roses en descendant

Peu après, longez le rebord au lieu de descendre avec le ruban rose pour trouver un cadeau
Ce même ruban rose cache d'ailleurs un cadeau en-dessous de lui
Sur le rocher bleu après les premières plateformes roses mobiles, il y a un passage très bien caché qui permet d'atteindre un cadeau

Un cadeau est caché juste au-dessus de l'épouvantail
Et un autre est à l'endroit où les rongeurs jouent avec la citrouille
Un peu plus loin, passez encore une fois sur les plateformes roses pour trouver un cadeau

Peu après, vous verrez la messagère sur un rocher vous surplombant : ne prenez pas le ruban à sa droite mais celui qui est un peu plus dissimulé à sa gauche pour avoir un cadeau de plus
Après la longue bande rose, sautez sur l'anneau vert d'une planète puis sur une rose pour atteindre un cadeau de plus
Dans la phase avec les planètes, allez en bas de la seconde pour voir encore une fois ces fameuses plateformes roses conduisant au dernier cadeau

Patrons en papier

A peine atterri, vous verrez un papillon sur le cactus à droite
Du même endroit, dégainez l'appareil pour photographier l'arbre sur la plateforme flottante à gauche

Plus loin, après quelques passages sur des plateformes roses et l'épouvantail, vous verrez un personnage à photographier sur un bloc flottant à proximité de vous
Au moment où l'écureuil s'écrase sous vos yeux, vous remarquerez forcément le panier de basket à photographier en face de vous

A faire aussi

L'épouvantail est facile à voir sur le chemin et vous demande de lui retrouver sa tête : sautez sur les tambours en enlevant le papier qui les recouvrent, reprenez la citrouille aux rongeurs à l'aide de l'accordéon et foncez lui rendre

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

NE PAS AVOIR D'ÉVÉNEMENTS

Il est possible que vous trouviez beaucoup de coeurs dans les mines, sans forcément avoir beaucoup de stuff, et que vous les utilisiez de suite. En faisant cela, vous aurez au moins 200PV, et vous aurez droit à des évènements tels que l'armée de Gobelins ou bien l'Oeil de Cthulhu.

Pour éviter cela, ne consommez pas plus de 4 coeurs, de manière à n'avoir que 180PV (avoir beaucoup de PV n'est utile que face aux boss et en Hardmode, si vous avez que 180 au lieu de 220, vous ne sentirez pas une grande différence).

The Jak and Daxter Trilogy

© Sony / Mass Media 2013



+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

ASTUCES POUR JAK AND DAXTER

Invincibilité









Après avoir mis le jeu en pause, faites : Haut, Gauche, Gauche, Bas, Droite,  ,  pour devenir invincible.

ASTUCES POUR JAK II : HORS LA LOI

Débloquer toutes les armes

Depuis l'écran "Appuyez sur Start", faites : L2, R1, Haut, Droite, Bas, Gauche,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  .

Débloquer l'Hoverboard

A l'écran principal du jeu, faites : Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  .

The Walking Dead

© Telltale Games 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : A New Day

Vous aurez à faire une série de choix en cours de jeu. Souvent ces choix affecteront le reste du jeu. Servez-vous de la touche au centre de votre souris ou des touches 1 à 4 de votre clavier. Vous avez une limite de temps pour répondre à chaque question indiquée par la barre blanche en-dessous. Tous les objets avec lesquels vous pouvez interagir seront indiqués par un petit cercle blanc accompagné de l'action qu'il déclenche.

Faites la conversation avec l'officier de police. Sélectionnez la première option à sa première question, ensuite la première option encore. Sélectionnez le cercle dans le rétroviseur. Sélectionnez la première option. Interagissez avec le cercle sur la radio. Sélectionnez la première option. Sélectionnez la deuxième option. Regardez la radio deux fois. Choisissez la deuxième option et la première option rapidement.

Faites le tour et cassez la fenêtre avec des coups de pied. Hissez-vous plus près de la fenêtre et choisissez la deuxième option pour sortir par la fenêtre de la voiture. Avancez le long de la voiture, faites le tour, ramassez la balle de fusil qui traîne ensuite allez vers l'officier, prenez ses clés et libérez-vous. Dès que l'officier se réveille, reculez, prenez le fusil à pompe, insérez-y la balle et tirez dans la tête de policier. Regardez ensuite dans le fond du décor, tout droit devant vous et vous verrez une sombre figure, appelez-la pour lui demander de l'aide. Regardez à droite, une cinématique s'enclenchera.

Ouvrez la porte de la maison et entrez.

Allez dans la cuisine et ouvrez le tiroir un peu sur la gauche pour obtenir le talkie-walkie. Sortez de la cuisine et interagissez avec le répondeur.

Quand le talkie-walkie s'allumera, sélectionnez la troisième option. Sélectionnez encore la première option deux fois de suite. Quand le zombie vous attaque, pressez rapidement la touche à l'écran pour vous libérer, puis placez le curseur à l'écran sur le zombie pour vous défendre. Quand vous serez assez près de Clémentine, bougez le curseur sur son marteau et frappez le zombie

Sélectionnez ensuite la troisième option. Sélectionnez la première option. Suivez Clémentine dans la cour et ouvrez la grille.

Sélectionnez la première option. Quand vous parlerez aux deux hommes, sélectionnez d'abord la troisième option. Répondez rapidement que vous êtes son voisin avec la deuxième option. Cliquez plusieurs fois sur le capot de la voiture pour la pousser.

Sélectionnez la première option vis-à-vis du père de Shawn. Choisissez encore la première réponse. Donnez votre nom au père. Sélectionnez la deuxième option, puis la troisième et ensuite la deuxième. Répondez par la première option puis la troisième.

Répondez à Clémentine par la deuxième option.

Sélectionnez la première option deux fois de suite. Parlez à Katjaa pour apprendre de nouvelles choses sur les personnages. Sélectionnez la première option puis la deuxième quand vous parlerez de vos emplois respectifs. Sélectionnez la première option. Parlez à Kenny sur votre droite. Sélectionnez la première option deux fois de suite.

Choisissez la première question deux fois à suivre. Allez dans le fond de la cour et parlez au reste des personnages. Allez dans la grange pour parler à Hershel. Sélectionnez la seconde option puis la première. Sélectionnez ensuite la seconde réponse puis la première.

Les zombies essaieront de défoncer la grille. Vous devrez choisir entre sauver Duck ou Shawn. Si vous décidez de sauver Duck, donnez un coup au zombie pour l'assommer.

Sélectionnez la troisième option face au père de Shawn.

Après la cinématique, choisissez la première option puis la deuxième pour répondre à Clémentine. Vous pouvez ensuite choisir entre les deux dernières options. Prenez la première option puis la seconde, puis la troisième. Sélectionnez la première option. Sélectionnez la première option pour que Kenny frappe le vieil homme. Quand Lee tombe, déplacez vite le curseur sur le zombie (qui est flou).

Pressez la touche affichée à l'écran jusqu'à que quelqu'un tire sur le zombie. Sélectionnez ensuite la seconde option puis la troisième. Choisissez ensuite la troisième réponse.

Prenez la barre d'énergie sur la gauche. Parlez à Carley pour en apprendre plus sur elle. Retournez la radio qu'elle a et ouvrez-la. Parlez à Doug également, mais ne sortez pas dehors. Allez vers la droite du décor et ramassez encore une barre d'énergie et celle sur l'étagère à côté de Lilly et de son père. Parlez à Clémentine et donnez-lui une barre d'énergie.

Parlez aux autres personnages dans la pièce. Prenez encore une barre d'énergie près de la famille de Kenny et parlez-leur. A droite, vous trouverez des piles pour la radio de Carley : remettez-les-lui.

Ouvrez la porte du bureau (" Office ") et regardez la photo au sol. Quand Carley vous parlera, choisissez trois fois de suite la première option. Déplacez la planche de bois à droite du décor. Faites la conversation avec Clémentine puis déplacez le bureau avec l'aide de Clémentine en sélectionnant la première option quand elle vous offrira son aide. Sélectionnez la première option quand vous serez en train de déplacer le bureau. Choisissez ensuite la première option pour éviter la question de la petite fille. Sélectionnez ensuite la deuxième option puis la première.

Prenez la télécommande dans le tiroir du bureau. Interagissez avec le kit de premier soin et soignez Clémentine. Retournez dans l'autre pièce, donnez la télécommande à Carley. Après la conversation radio, parlez à Carley, sélectionnez la première option deux fois.

Après la conversation, ne regardez pas au-dessus du mur trop longtemps par risque de vous faire repérer. Penchez-vous sur la gauche pour ramasser l'oreiller. Allez à droite derrière le petit camion. Penchez-vous sur la gauche et choisissez d'utiliser l'oreiller sur le zombie appuyé contre la voiture.:

Une fois derrière la voiture, ouvrez la porte, prenez la bougie d'allumage sur le siège et débloquez le levier de vitesse puis poussez la voiture sur le deuxième zombie. Utilisez la bougie sur la fenêtre du camion (Glenn la cassera et vous la remettra). Prenez l'outil et retournez au mur de brique sur la gauche. Passez derrière la caravane et appelez le zombie puis déplacez le curseur pour lui planter le poinçon dans la tête. Faites la même chose avec le zombie qui attaque Glenn et sur celui coincé par la voiture.

Prenez la hache puis montez les marches de l'escalier au fond vers la droite. Montez et avancez vers les zombies puis éliminez-les d'un coup de hache chacun dans la tête.

Utilisez votre hache pour casser la porte. Sélectionnez la première option pour décider de vous en aller, puis la seconde pour refuser de donner le pistolet.

Après la cinématique, vous serez de retour à la pharmacie. Prenez la batterie au sol à côté de Clémentine. Allez parler à Carley. Demandez de voir la radio et retournez-la pour remettre les piles de la bonne façon. Allumez la radio.

Allez voir Doug et choisissez la première option. Regardez la vitre du magasin d'en face, le zombie droite puis la brique au sol devant vous.

Utilisez la télécommande sur le magasin. Utilisez votre hache sur la porte, ouvrez-la puis prenez la brique au sol. Utilisez la brique sur la vitrine du magasin de télévisions en face. Allez vers le frère de Lee, choisissez la première option puis donnez un coup de hache dans son coup.

Faites ceci encore quatre fois et prenez les clés. Allez dans la pièce d'à côté (l'Office) et ouvrez la porte vers la pharmacie.

Dirigez-vous vers la porte après la cinématique.

Sélectionnez la deuxième option quand Doug vous parlera puis poussez la porte deux fois (une après avoir parlé à Clémentine). Quand Glenn vous laissera, pressez rapidement les touches qui s'affichent à l'écran. Prenez la canne que vous donne Clémentine et place-la sur la porte. Vous devrez choisir entre sauver Carley ou sauver Doug. Choisissez Carley pour ses capacités de tirs. Dès que Carley s'en va, bougez le curseur sur le zombie qui attaque Clémentine et donnez-lui trois coups de pied puis enfuyez-vous vite. Prenez la main de Kenny.

Parlez à Glenn, choisissez la première option. Parlez à Kenny puis à Carley, sélectionnez la première option puis la dernière. Parlez à Clémentine et choisissez la première option puis choisissez la deuxième option face au père de Lily.

Episode 2 : Starved for Help

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements ultérieurs. Vous pouvez décider de suivre d'autres choix que ceux proposés.

Déplacez le curseur sur le zombie pour lui asséner un coup de hache.

A la question de votre ami, choisissez la première option et pour la prochaine réponse, choisissez la première réponse.

Au prochain choix, choisissez la deuxième option.

Choisissez la première option pour empêcher Mark de tirer sur l'oiseau.

Quand vous rencontrerez les trois autres personnages, choisissez d'abord la première option.

Choisissez la deuxième option pour les aider.

Vous êtes à une importante intersection du jeu : si vous parvenez à libérer David à temps, c'est lui qui vous accompagnera avec Ben, sinon vous continuerez l'aventure avec Travis et Ben. Dans cette version-ci, David n'a pas survécu. (Peu importe, Travis ou David, il mourra après de toute façon.)

Choisissez la première option pendant que Lilly vous hurle dessus.

Choisissez ensuite la dernière réponse.

Allez voir Clémentine, quand elle vous demande de l'aider à trouver sa casquette, choisissez la dernière option.

Vous pouvez faire le tour et faire la conversation avec les divers personnages avant de choisir à qui vous voulez donner à manger. Au tour de Kenny, sélectionnez la deuxième option.

Si Katjaa vous demande de l'aide, acceptez.

Si vous parlez à Mark et à Larry, donnez la hache à Mark.

Donnez à manger à Duck, Clémentine et à Kenny.

Quand vous aurez distribué le troisième repas, choisissez la seconde option puis donnez la dernière part à Mark.

Choisissez la première option face à Katjaa.

Pressez rapidement les touches indiquées (soyez attentif, elles changeront instantanément) quand Katjaa sera attaquée.

Déplacez le curseur sur le zombie autant de fois que le jeu indique et pressez la touche indiquée en haut de l'écran pour vous éloigner (tout de suite après avoir projeté le zombie).

Pressez encore les touches indiquées jusqu'à que Carley le tue (vous aviez choisi de la sauver à la place de Doug dans le précédent épisode).

Choisissez la deuxième option pendant la conversation après l'attaque.

Choisissez ensuite la première option.

Choisissez la deuxième option pour aller à la ferme.

Pendant que vous marchez avec Carley, choisissez la dernière option, la seconde puis la première.

Vous parlerez ensuite au St. Johns, sélectionnez la première option deux fois de suite puis la dernière.

Une fois à la ferme, choisissez la seconde option.

Choisissez la dernière option pour répondre à Brenda, puis la première.

Choisissez la première option durant votre conversation avec Mark.

Examinez les environs. Si vous examinez la balançoire, choisissez la première option.

Allez à gauche et utilisez la scie sur le bois pour obtenir une planche.

Parlez à Andy et sélectionnez la dernière option puis la première.

Choisissez la seule option qui reste pour continuer la conversation.

Choisissez la première option pour répondre à Mark.

Sélectionnez la flèche pour l'enlever et examinez le zombie puis répondez par la première option.

Sélectionnez encore une fois le zombie pour l'enlever de la clôture.

Choisissez la seconde option pour répondre à Mark puis la première option.

Sélectionnez le zombie pour le pousser, puis examinez ces deux mains pour les sectionner.

Sélectionnez la deuxième option.

Cliquez sur le poteau à droite de Mark pour l'aider. Pressez sur la touche indiquée.

Penchez-vous sur la gauche pour regarder devant le tracteur et enlevez le bloc qui l'empêche de bouger. Faites le tour à droite et tirez sur le levier rouge. (Vous pouvez tirer sur le levier d'abord et le bloc ensuite si vous le souhaitez.)

Restez derrière le tracteur pour éviter les flèches.

Approchez-vous du zombie qui bloque le tracteur et sélectionnez-le pour le tirer.

Au prochain zombie, sélectionnez-le pour le tirer et préparez-vous : déplacez le curseur sur sa tête à deux reprises pour lui donner un coup de pied puis pressez la touche indiquée. Restez derrière le tracteur.

Sélectionnez la seconde option une fois de retour à la ferme. Sélectionnez ensuite la première option.

Si vous parlez à Clémentine, choisissez la première option pour la pousser sur la balançoire. Faites-lui la conversation pendant que vous la poussez : choisissez d'abord la première option à deux reprises, puis la seconde.

Si vous parlez à Kenny, choisissez la première option trois fois de suite. Terminez la conversation.

Ouvrez le portail qui mène vers la grange. Parlez à Lilly et sélectionnez la première option puis la troisième.

Ouvrez le portail pour monter jusqu'à la maison. Sélectionnez la première option pour aller à la poursuite des bandits.

Accroupissez-vous jusqu'au camp. Choisissez la troisième option.

Examinez le camp.

Examinez les objets à gauche sur la table de l'autre côté (à droite de la tente) et prenez la caméra. Examinez la tente quand Danny ne bloquera plus l'entrée pour y entrer, puis examinez le sac de couchage sur la droite.

Sélectionnez la première question face à la femme armée.

Choisissez la première option, mais ne tirez pas sur Jolene.

Choisissez la première option.

De retour à la ferme, choisissez la première réponse face à Brenda.

Dirigez-vous vers la grange et entrez-y. Rendez sa casquette à Clémentine.

Choisissez la troisième option. Vous pouvez faire la conversation avec les personnages présents ou visiter le reste de la grange si vous le souhaitez. Allez vers la porte du fond, répondez par la première option à Kenny. Examinez les vices sur le battant gauche de la porte.

Sélectionnez la seconde option quand Andy vous surprendra.

Sortez de la grange et allez voir Lilly. Choisissez la première option à deux reprises. Choisissez la seconde option deux fois de suite. Ouvrez le portail, allez vers la table dans le fond et fouillez la boîte à outils pour prendre l'outil multifonctions.

Allez vers le générateur, éteignez-le, ouvrez le panneau à l'aide de votre outil multifonction et servez-vous en encore une fois pour prendre la bande qui relie l'engrenage.

Retournez maintenant à la grange et allez vers la porte du fond.

Servez-vous de l'outil multifonction sur les 4 vices qui retiennent le verrou. Sélectionnez la première question.

Montez les escaliers, entrez dans la chambre et examinez les environs. Sortez, ouvrez la porte du placard et examinez tout ce qui s'y trouve. (Vous pouvez examiner le placard puis la chambre, selon votre choix.)

Dirigez-vous vers les marches pour redescendre. Allez au placard quand vous entendrez le cri et interagissez avec le fil au sol.

Retournez dans la chambre et interagissez avec l'étagère pour la pousser. Entrez dans la pièce que vous venez de découvrir.

Courez jusqu'à la salle à manger et sélectionnez la première option puis la seconde deux fois de suite.

Sélectionnez la première option en réponse à Brenda puis la première pour dire à Kenny de prendre son arme.

Sélectionnez encore la première option deux fois de suite.

Choisissez la première option.

Examinez la salle, mais reportez votre attention sur le système de ventilation en haut à gauche.

Choisissez la première option puis décidez d'aider Lilly.

Appuyez sur le torse de Larry trois fois avant que Kenny lui écrase la tête.

Pour consoler Clémentine, choisissez la première option puis la troisième.

Vous pouvez parler aux personnages, mais retournez examiner l'air conditionné. Parlez à Lilly pour fouiller le cadavre de Larry.

Cherchez la poche de gauche et servez-vous des pièces sur les supports du climatiseur.

Sélectionnez la première option deux fois de suite.

Prenez la serpe ou la fourche ou l'appareil pour vaches (" mini-cattle prod ") comme arme. Examinez le reste de la pièce si vous le souhaitez. Parlez ensuite à Kenny. Accroupissez-vous jusqu'à Danny.

Sélectionnez la seconde option.

Avancez pour jeter un rapide coup d'oeil sur Andy. Dès que vous ressortez, attrapez le fusil de Danny et agressez-le à l'aide de votre serpe.

Sélectionnez la deuxième réponse puis visez dans le foin, épargnez Danny.

Sélectionnez encore une fois la première option pour répondre à Carley. Accroupissez-vous jusqu'à la maison et répondez par la dernière option à Brenda, ouvrez la porte de la maison.

Brenda tient Katjaa. Vous devrez parler à Brenda en avançant tout doucement vers elle pour la pousser vers le zombie en haut à gauche de la rambarde d'escalier. Faites un pas en même temps que vous lui parlez. Déplacez votre curseur sur Brenda pour lui parler et sélectionnez la première option trois fois pour que le zombie l'attrape.

Préparez-vous : pendant la cinématique avec Andy, vous l'affronterez. Pressez rapidement la touche indiquée à l'écran. Essayez de le cogner pendant qu'il vous traîne au sol, puis pressez la touche indiquée à l'écran jusqu'à que Lilly apparaisse pour vous sauver. Déplacez le curseur sur le visage d'Andy pour lui asséner des coups de poings jusqu'à que les points sur son visage disparaissent. Sélectionnez ensuite la deuxième option. Choisissez de retourner à votre groupe, donc la droite.

Pendant le trajet de retour au motel, sélectionnez la première option. Restez silencieux face à Larry puis choisissez la première option pour répondre à Clémentine.

Sélectionnez la première option puis approchez-vous tout doucement de la voiture. Rangez-vous du côté de Clémentine en sélectionnant la deuxième option deux fois de suite.

Vous terminez ici le second épisode de The Walking Dead.

Episode 3 : Long Road Ahead

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements ultérieurs. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu.

Pour commencer, choisissez la seconde option pour répondre à Kenny, puis la première pour lui dire que vous êtes

d'accord avec sa décision. C'est un des choix dont Kenny se souviendra ensuite. Allez vers la Jeep sur la gauche et examinez-la. Attrapez le treuil et tirez vers Kenny, répondez par la première option quand il vous fera la conversation. Il se souviendra de votre accusation. Attachez le treuil à l'essieu du camion. Retournez à la Jeep et activez l'interrupteur qui se trouve sur le côté. Répondez à Kenny par la deuxième option. Grimpez sur la Jeep, répondez par la deuxième option à Kenny puis attrapez sa main et choisissez la deuxième option.

Choisissez la première option pour aider la fille.

Tirez-lui dessus.

Ramassez rapidement un maximum d'objets. Prenez la boîte à médicaments dans la corbeille.

Prenez les deux items sur l'étagère de gauche et celui sur l'étagère de droite.

Ouvrez les cabinets sur votre gauche et prenez tout ce que vous y trouvez.

Prenez encore les items quand Lee bougera à droite. Passez par-dessus le comptoir en suivant Kenny.

Les zombies vous tombent dessus, pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran. Continuez de presser après le gros-plan sur Kenny mais soyez attentif au changement de touche.

Renversez le réfrigérateur.

Courez vers Kenny et écrasez la tête du zombie sur la gauche à deux reprises, puis pressez la touche indiquée, sans oublier de changer quand les deux flèches atteignent le milieu.

Choisissez la première option face à Lily puis la seconde option.

Kenny s'en souviendra.

Choisissez ensuite la première option à nouveau, puis la seconde option deux fois à suivre.

Choisissez la seconde option.

Vous pouvez jeter un oeil aux alentours, faire la conversation avec Kenny et Katjaa, parler à Ben, examiner le portail et la caravane. Si vous allez dans la chambre de Lily, choisissez deux fois de suite la première option, puis la seconde.

Choisissez la première option face à Duck. Montez ensuite les marches du fond.

Choisissez la deuxième option pour répondre à Carley, puis la première à deux reprises.

Epuisez ensuite les autres sujets de conversation proposés. Montrez la torche à Ben, allez vers les chambres complètement à gauche et examinez les tessons de verres au sol.

Examinez la croix qui a été dessinée sur le mur de gauche.

Allez parler à Clémentine, choisissez la première option trois fois de suite.

Clémentine comprend votre action passée. Posez-lui des questions à propos de la craie.

Donnez un High Five à Duck et il pensera du bien de vous.

Allez voir Katjaa et Kenny, demandez à parler à Kenny uniquement.

Choisissez la seconde option.

Kenny approuve de votre honnêteté.

Allez voir Carley et choisissez la première option deux fois de suite puis choisissez la dernière question qui vous reste.

Allez voir Lily, choisissez la première option puis la dernière. Vous ne pourrez retourner en arrière pour avouer à Lily votre crime.

Vous pouvez parler à Duck et épuiser les options de conversation, mais allez parler à Katjaa.

Choisissez la seconde option, puis la première.

Elle se souviendra de cette conversation.

Allez dire à Carley que vous avez tout avoué à Katjaa.

Allez voir Ben et choisissez la première option à deux reprises, dont il se souviendra.

Allez voir Carley et sélectionnez la première option.

Allez maintenant vers le portail et examinez les traces de craie au sol.

Utilisez le portail (ouvrez-le), sortez, examinez la clôture, allez un peu plus loin et examinez la grille/trappe.

Ouvrez-la et prenez le sachet qui s'y trouve.

Après la cinématique, choisissez la seconde option deux fois de suite.

Dès que Carley aura tiré, apprêtez-vous à diriger votre curseur sur le bandit qui fuit, légèrement sur votre droite.

Éliminez ensuite tous les ennemis que vous trouvez des deux côtés de la caravane. Vous en aurez deux sur la gauche et trois autres sur la droite. Dès que le zombie attaque Katjaa, tirez-lui à la tête. Éliminez ensuite les autres zombies.

Choisissez la seconde option dans la caravane deux fois de suite.

Une fois dehors, choisissez la troisième option, puis la première et la seconde.

Carley s'en souviendra.

Choisissez ensuite la seconde option.

Parlez à Clémentine, puis à Katjaa.

Choisissez la première option.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine, puis la seconde à deux reprises.

Pressez rapidement la touche à l'écran. Ouvrez la porte de la caravane, vous pouvez parler à Lily mais prenez le crayon à l'avant. Choisissez la seconde option à deux reprises.

Sélectionnez la première option.

Vous pouvez parler au reste de votre équipe. En parlant à Katjaa, choisissez d'abord la troisième option, puis la seconde, épuisez ensuite les options qui restent.

Vous pouvez aller voir Ben et épuiser les options de conversation avec lui également.

Montez à l'échelle à côté de Ben et allez ouvrir le compartiment des machines. Vous pouvez essayer d'allumer la machine mais rien ne se produira. Ouvrez le deuxième compartiment et choisissez une des armes. Il n'y a rien dans les deux derniers. Allez vers la cabine au bout. Examinez ce qui s'y trouve, utilisez le fusil sur le cadavre en déplaçant votre

curseur.

Examinez le cadavre. (Si vous ouvrez la porte à l'avant de la locomotive, vous trouverez un zombie.) Examinez les différents éléments du décor, mais concentrez-vous sur le calepin accroché à l'avant-plan. Utilisez votre crayon sur le calepin. Les chiffres à gauche des instructions sur le calepin indiquent la console avec laquelle vous devez interagir. Pour commencer, vous devez interagir avec la série de sept interrupteurs sur la droite, la numéro 6. Les deux premiers doivent être vers le bas, les deux d'ensuite vers le haut, le cinquième vers le haut, le sixième vers le bas et le dernier vers le haut. Cherchez la console 5 et tournez le premier interrupteur horizontalement. La console 9 se trouve en dehors de la cabine, dans le premier compartiment de machines que vous avez fouillée plus tôt. Tournez l'interrupteur une fois vers la gauche, puis une vers la droite.

Posez la première question à Kenny. Redescendez et allez ouvrir le compartiment à gauche de la scène. Prenez la bouteille d'eau, la carte qui se trouve au sol puis utilisez la porte du fond. Allez donner la bouteille d'eau à Katjaa.

Retournez dans la cabine avec Kenny et utilisez l'accélérateur.

Ressortez de la cabine et allez dans le wagon arrière. Ressortez sur la gauche (pas du côté où se trouve Katjaa et les autres). Allez voir à l'arrière et vous trouverez le mécanisme qui retient les wagons. Utilisez votre arme sur le boulon coupleur. Retournez dans le wagon. Répondez par la première option.

Une fois dehors, choisissez la première option.

Vous pouvez aller voir Chuck ensuite et épuiser les sujets de conversation.

Allez parler à Kenny quand vous aurez terminé. Choisissez la première option quand Kenny aura regardé Duck.

Allez activer l'accélérateur à l'avant du train pour vous en aller.

Répondez à Chuck en choisissant la première option à deux reprises.

Prenez le chiffon par terre et nettoyez le visage de Duck.

Ouvrez la porte du wagon, faites le tour et entrez dans la cabine à l'avant. Montrez le chiffon de sang à Kenny. Choisissez la première option, puis la seconde et la première encore une fois.

Quand Kenny se lève, sélectionnez-le et choisissez la seconde option puis la première option.

Choisissez encore la première option à deux reprises.

Choisissez la première question quand vous serez tous autour de Duck.

Choisissez la seconde option.

Sélectionnez Kenny une fois que Katjaa s'en ira avec Duck. Choisissez la première réponse face à Clémentine, puis la troisième et encore la première.

Dans les bois, choisissez la première option à deux reprises. Tirez sur Duck.

De retour sur le train, vous parlerez à Chuck. Choisissez la seconde option, puis la première à deux reprises.

Posez la première question, puis la troisième et épuisez le reste des options.

Vous pouvez aller parler à Kenny et essayer de prendre les cartes, mais il refusera de bouger.

Vous pouvez sortir et faire la conversation à Ben.

Retournez dans le wagon où se trouve Clémentine.

Prenez la bouteille de whiskey. Allez parler à Clémentine. Choisissez la première option, puis la troisième.

Choisissez la troisième option, puis la seconde.

Vous devez aider Clémentine à toucher les bouteilles.

Fouillez ensuite dans le sac de Chuck.

Prenez les ciseaux et allez parler à Clémentine.

Sélectionnez la première option à deux reprises, puis la seconde. Choisissez encore la seconde option.

Vous pouvez parler encore à Clémentine et épuiser les sujets de conversation.

Sortez du wagon et allez voir Chuck pour lui donner la bouteille.

Sélectionnez la première option pour répondre à Chuck.

Allez voir Kenny et sélectionnez la première option pour qu'il aille boire avec Chuck.

Vous pouvez maintenant prendre la carte.

Retournez au wagon où se trouve Clémentine. Sélectionnez la première option.

Allez dans le wagon encore une fois et montrez la carte à Clémentine.

Choisissez la première option. Choisissez la dernière option, le silence, puis la première.

Choisissez la première réponse.

Montez à l'échelle. Choisissez la première option, puis la seconde et la première à nouveau. Ouvrez le camion FRS et fouillez-le. Examinez le noeud formé par l'attache en métal. Descendez.

Choisissez la première option. Vous pouvez faire le tour et engager la conversation avec les personnages présents. Si vous parlez à Crista, posez la deuxième question et vous apprendrez quelque chose sur Omid. Allez ensuite dans le compartiment des machines rejoindre Kenny et Omid. Engagez la conversation avec Omid et choisissez la troisième question. Vous venez de vous faire un ami. Vous pouvez épuiser le reste des sujets de conversation.

Marchez jusqu'à la gare. Examinez les différents éléments des environs. Faites le tour vers la porte sur la droite. Essayer de pousser ou d'ouvrir ne sert à rien. Examinez la fenêtre au-dessus. Choisissez de booster Clémentine. Posez-lui la première question. Ouvrez la porte.

Utilisez votre arme sur la porte pour qu'elle reste entre-ouverte. Boostez Clémentine encore une fois pour la faire passer au-dessus de la porte fermée à clé. Reculez aussi vite que possible jusqu'à votre arme coincée sous la porte, prenez-la et éliminez les zombies. Dès que le premier zombie sera à terre, pressez rapidement les touches indiquées à l'écran pour vous débattre.

Prenez tout de suite les clés que vous tend Clémentine, mettez-les dans la serrure et ouvrez la porte. Visez la tête du zombie et tirez.

Choisissez la troisième option face à Crista, puis la seconde.

Prenez le chalumeau.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine. Retournez au train.

Remontez l'échelle. Allez vers le noeud du camion et choisissez la troisième option pour couper le métal avec le

chalumeau.

Utilisez le rouleau d'adhésif en votre possession sur le tuyau du chalumeau. Utilisez encore une fois le chalumeau.

Donnez le chalumeau à Omid.

Utilisez le chalumeau. Choisissez la première option. Attrapez Omid.

Choisissez la première option pour répondre à Kenny.

Episode 4 : Around Every Corner

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements plus tard. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu.

Commencez par choisir la seconde option à deux reprises.

Choisissez à nouveau la seconde option quand vous verrez la personne sur le toit. Sélectionnez la première option pour parler dans le walkie-talkie, puis encore une fois quand les zombies apparaissent.

Visez la tête du zombie et sauvez Kenny. Tirez sur tous les zombies qui approchent de Clémentine, les plus proches d'elles d'abord. Choisissez la seconde option.

Parlez à Omid et Christa et choisissez la troisième option pour les rassurer.

Parlez à Clémentine et choisissez la troisième option.

Allez parler à Kenny et épuisez toutes les options en commençant par la troisième.

Allez voir Ben et choisissez la première option, la seconde puis la dernière. Faites le tour de la cour et venez à l'avant-plan pour trouver une pelle.

Examinez ensuite la trappe pour animaux puis utilisez la pelle sur le monceau de terre.

Choisissez la seconde option. Examinez et prenez le cadavre.

Utilisez le collier sur la porte pour animaux.

Choisissez la première option quand Clémentine se faufile à l'intérieur, puis la seconde pour la complimenter.

Choisissez la seconde option pour répondre honnêtement à Christa, puis la première option et la seconde à nouveau.

Faites le tour et examinez les différents éléments. Allez dans le salon (la pièce où se trouvent Clémentine, Omid et Christa) et vérifiez les deux portes en haut de l'écran puis allez vérifier la porte près des escaliers, dans le couloir.

Choisissez la troisième option. Une fois au grenier, choisissez la seconde option. Examinez les différents éléments autour de vous puis tuez le zombie.

Dans la cour, dirigez-vous vers la tombe du chien et déposez-y le corps. Prenez la pelle et sélectionnez la terre jusqu'à que l'homme apparaisse. Sélectionnez ensuite la troisième option, puis la seconde et la première. Choisissez la première option à deux reprises.

Dans la rue, choisissez la troisième option à deux reprises. Choisissez la seconde option quand vous verrez les bateaux, puis la troisième.

Utilisez le télescope.

Examinez les écritures sur les panneaux. Examinez la caisse, mais vous n'y trouverez pas d'argent.

Cognez le distributeur de journaux plus loin pour obtenir une pièce.

Utilisez la pièce sur le télescope.

Examinez tous les éléments à partir de la droite, puis une silhouette apparaîtra en haut à gauche. Choisissez la troisième option. Avancez doucement vers la personne. Apprêtez-vous à frapper. Sélectionnez la seconde option.

Choisissez rapidement la première option dès que Kenny apparaît. Sélectionnez ensuite la seconde à deux reprises puis la première et la seconde à nouveau. Epuisez les sujets de conversation en commençant par les deux premiers. Choisissez ensuite la première option à deux reprises.

Sélectionnez la main de Kenny et la benne à ordures dès que vous tombez. Sélectionnez la bouche d'égout puis prenez l'outil que vous lance Molly et servez-vous-en sur la bouche et pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran.

Dans les égouts, descendez et avancez vers la droite. Descendez encore, vous tombez, relevez-vous et avancez vers le fond. Allez vers la gauche, vous rencontrez des zombies, entrez dans le passage sur la gauche et vous trouverez une valve : tournez-la vers la droite. Prenez la roue de la valve/le tuyau.

Entrez dans le tunnel sur la gauche et utilisez votre outil sur la grille.

Utilisez votre valve sur le tuyau puis tournez-la sur la droite.

Retournez vite dans le tunnel où vous avez obtenu la valve et tournez à droite dans le tunnel. Attendez que les zombies passent et dirigez-vous vers le fond du couloir. Il reste un dernier zombie. Examinez le cadavre sur la gauche, c'est celui de Chuck.

Approchez-vous du zombie. Votre pied s'accroche. Utilisez votre outil sur votre pied et pressez rapidement les touches indiquées à l'écran puis attaquez le zombie.

Avancez vers le fond et utilisez votre outil sur l'échelle. Déplacez le panneau et entrez dans le passage.

Examinez les éléments de la pièce puis ouvrez la porte à droite. Choisissez la première réponse à deux reprises. Choisissez ensuite la troisième option. Prenez le pistolet de Vernon. Choisissez ensuite la seconde option à deux reprises. Sélectionnez la troisième option puis la première.

De retour dans la maison, choisissez la seconde option. Ouvrez la porte de la salle de bains puis celle de la chambre. Retournez dans le corridor. Descendez les escaliers et choisissez la troisième option.

Examinez les différentes pièces si vous le souhaitez puis dirigez-vous dans l'arrière-cour et examinez tous les éléments.

Retournez à la maison, mais la porte de la remise se met à bouger.

Retournez-y et ouvrez la porte pour trouver Clémentine puis choisissez la troisième option. Choisissez la première option.

Posez la première question.

Demandez d'abord les mauvaises nouvelles en choisissant la seconde option puis sélectionnez la première option à deux reprises. Après la conversation à propos de l'infiltration de Crawford, sélectionnez la troisième option.

Répondez à Clémentine par la première option, puis la seconde, la troisième et la première.

Dans le jardin, posez la première question. Donnez une arme à Clémentine en choisissant la première option.

Examinez et ouvrez la bouche d'égout puis sortez.

Avancez jusqu'au garde puis déplacez le curseur pour lui asséner un coup de hache. Choisissez la dernière option, puis la première.

Dans la salle de commande, choisissez la seconde option, puis la première.

Examinez les différents éléments de la pièce, surtout la carte puis allez parler à Ben si vous le souhaitez et choisissez la seconde option à deux reprises.

Ouvrez la porte et longez le couloir pour rejoindre Molly puis examinez les éléments alentours avant de la suivre à l'extérieur.

Dans la rue, examinez le signe et prenez la direction qu'il indique.

Entrez dans la remise, examinez l'espace en haut et grimpez sur l'étagère.

Essayez d'ouvrir la porte du garage puis examinez la clôture au fond et revenez sur vos pas. Choisissez la seconde option puis la troisième quand Molly apparaît.

Pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran juste après la cinématique.

Vous pouvez examiner les différents éléments de la pièce. Ouvrez le capot du camion, mais il n'y a pas de batterie. Examinez le tuyau hydraulique et allez ensuite voir Molly puis choisissez la troisième option. Utilisez Hilda sur le tuyau. Détachez les deux terminaux de la batterie et prenez-la. Grimpez sur le camion. Tirez sur la lucarne et prenez la main de Molly. Choisissez la première option, puis courez et sélectionnez le bras de Molly.

Dans l'école, apprêtez-vous à presser rapidement sur la touche indiquée à l'écran. Déplacez le curseur sur la tête du zombie et tirez. Prenez vite la hache qui se trouve au sol, pressez rapidement les touches à l'écran.

Vous pouvez examiner les différents éléments de la pièce. Sortez, dirigez-vous vers le fond du couloir et allez à gauche une fois au bout. Éliminez tous les zombies. Une fois dans la pièce, choisissez la troisième option. Examinez les différents éléments autour de vous, puis allez vers la table sur la gauche, examinez et prenez le dossier médical. Examinez ensuite les tiroirs, l'échographie puis insérez la cassette du dossier médical dans la caméra.

Ressortez de la pièce et suivez le couloir vers la droite et sortez par le même endroit où vous avez suivi Molly plus tôt. Retournez dans la remise, pressez rapidement les touches indiquées à l'écran puis grimpez sur l'étagère. Avancez vers le zombie et tuez-le. Examinez ensuite le corps.

Ouvrez le casier de " Logan " avant de retourner voir Christa et Vernon pour obtenir une nouvelle cassette.

Choisissez la seconde option. Regardez ensuite la troisième cassette. Retournez ensuite à la salle de classe. Choisissez la première option à deux reprises quand vous verrez Molly.

Posez la première question à Ben. Tirez sur le zombie qui s'est accroché à Molly. Choisissez la seconde option pour essayer de raisonner avec Ben. Choisissez la troisième option, puis la première. Choisissez de laisser tomber Ben en sélectionnant la seconde option.

Pressez la touche indiquée en haut de l'écran pour reculer, tirez en même temps sur les zombies qui entrent dans votre ligne de mire. Dès que vous tombez, sélectionnez votre jambe pour vous tirer du trou tout en éliminant tous les zombies qui approchent. Vous devrez sélectionner votre jambe 3 ou 4 fois pour l'enlever. Assénez des coups de hache aux zombies puis tirez sur le zombie qui passe par-dessus sur la rampe.

Tirez sur le zombie qui attaque Ben. Choisissez la seconde option pour faire remonter Ben.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine, puis posez-lui la seconde question. Sélectionnez la seconde option pour remercier le docteur, puis la première. Choisissez encore une fois la première option quand vous verrez Molly.

Choisissez la première option, puis la seconde à trois reprises.

Ramassez la casquette de Clémentine. Examinez les poubelles, déplacez le curseur sur le zombie et frappez-le, puis tuez-le d'un coup de pied à la tête. Choisissez la seconde option pour cacher votre blessure, puis choisissez la première option pour leur montrer la morsure et encore une fois pour les remercier. Choisissez la troisième option à deux reprises.

Choisissez la seconde option, puis la troisième.

Episode 5 : No Time Left

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements plus tard. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu. Certaines images représentent d'autres choix que ceux indiqués dans le texte.

Commencez par sélectionner la première option à deux reprises. Répondez à Christa par la seconde option.

Examinez les glacières puis allez à droite et ouvrez le second cabinet pour trouver un épandeur.

Montez la rampe sur la gauche et utilisez-le sur l'ascenseur, puis actionnez-le.

Choisissez la seconde option à deux reprises puis la première à deux reprises également. Choisissez ensuite la troisième option puis l'option que vous souhaitez.

Choisissez la première option à votre réveil. Grimpez. Sélectionnez la première option sans cesser de grimper.

Une fois sur le toit, choisissez la troisième option puis la première. Allez vers le fond et prenez l'échelle, puis utilisez-la sur la tour. Grimpez sur l'échelle et sautez dès qu'elle commence à se casser. Essayez d'ouvrir la trappe puis sonnez la cloche. Sélectionnez la première option. Sélectionnez le rebord pour sauter et sélectionnez encore une fois en plein saut.

Choisissez la première option à trois reprises.

Choisissez encore la première option à deux reprises pour Christa et Kenny, puis la seconde pour Ben et encore une fois la première. Donnez des coups de pieds jusqu'à que le zombie vous lâche. Ouvrez le tiroir du haut sur la droite pour trouver un couteau puis coupez les 4 bras qui dépassent de la porte d'entrée. Choisissez ensuite la première option. Donnez un coup de couteau dans la tête de Brie.

Aidez Kenny à pousser le bureau en le sélectionnant et en pressant les touches indiquées à l'écran jusqu'à qu'il soit en place. Tirez sur un maximum de zombies (vous n'avez que 5 cartouches) puis tirez sur la ficelle pour ouvrir la trappe.

Choisissez la première option puis la seconde puis encore la première.

Choisissez encore la première quand Kenny se met à parler de Larry puis la troisième puis la première à nouveau.

Ne prenez pas le buste de pierre. Prenez le porte-manteau puis sélectionnez le mur. Choisissez ensuite la troisième option.

Choisissez la seconde option puis la première puis la seconde à trois reprises.

Choisissez ensuite la première option à 4 reprises.

Choisissez la première option puis la seconde.

Ouvrez la porte du balcon et traversez-le.

Choisissez la première option.

Choisissez la dernière option à deux reprises. Choisissez ensuite la seconde option. Essayez d'ouvrir la porte. Choisissez la troisième option puis la première et la seconde.

Choisissez la seconde option, la première puis traversez le pont.

Sélectionnez la seconde option à deux reprises.

Avancez le long de l'enseigne. Agrippez le support puis choisissez la première option puis la seconde. Utilisez le couperet pour éliminer les zombies qui viennent dans votre direction jusqu'à atteindre l'hôtel: visez la tête.

Une fois dans le bâtiment, écoutez à la porte sur la gauche et entrez. Observez la porte du fond. Choisissez la première option puis la seconde puis la première à nouveau.

Choisissez encore la seconde option puis la troisième et la première à nouveau.

Répondez par la seconde option puis la première puis la troisième.

Choisissez la seconde option à deux reprises puis la première. Choisissez encore la seconde option puis la troisième à deux reprises.

Jetez un oeil au couperet quand Clémentine apparaît. Sélectionnez l'homme dès que Clémentine le frappe puis pressez sur les touches indiquées à l'écran. Attrapez l'étranger et donnez-lui un coup de tête puis pressez les touches indiquées à l'écran jusqu'à que Clémentine le tue.

Posez-lui la première question.

Parlez-lui encore pour lui demander quelle direction prendre et ouvrez la porte qu'elle vous indique. Tuez le zombie.

Coupez le zombie et prenez ses intestins. Badigeonnez-les sur Clémentine.

Avancez parmi la foule de zombies et sélectionnez la seconde option.

Choisissez encore la seconde option.

Pressez la touche indiquée à l'écran.

Choisissez la première option.

Avancez et choisissez la première option, puis continuez d'avancer. Pressez la touche indiquée à l'écran à deux reprises puis choisissez la dernière option.

Vous devrez ici indiquer à Clémentine comment procéder. Ouvrez la porte du bureau, puis sélectionnez la batte de baseball sur la gauche. Brisez la vitre du bureau puis prenez la chaise sur la droite. Ouvrez la porte et prenez les menottes sur le sol puis menottez Lee. Choisissez la première option pour que Clémentine essaie de prendre d'abord le flingue.

Sélectionnez la batte de baseball. Essayez de l'attraper puis donnez un coup de pied dedans. Choisissez la première option puis la troisième et la seconde. Choisissez la seconde option à nouveau puis la première et la troisième. Sélectionnez la seconde option. Attendez la fin des crédits pour découvrir le dénouement de votre partie.

The Walking Dead : Saison 2 : Episode 1 - All That Remains

© Telltale Games 2014

[+ 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.

Thomas Was Alone

© Curve Studios / Mike Bithell 2013

+ D'INFOS

FORUM

📖 SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Bienvenue dans la solution jeuxvideo.com de Thomas Was Alone ! Cette solution s'adresse à tous les humains souhaitant momentanément se glisser dans la peau de petits quadrilatères colorés ! Ainsi, chacun des cent niveaux de Thomas Was Alone sera décrit et expliqué pour qu'aucune énigme ne puisse vous résister. Et comme une image est bien souvent plus parlante qu'une vidéo, n'hésitez pas à vous référer aux écrans que nous avons photographiés et qui vous indiqueront en détails la position à prendre pour chaque quadrilatère, notamment lorsqu'il s'agit de créer des escaliers ou de réaliser des techniques complexes décrites dans le texte.

En outre, nous vous indiquons en images où trouver et comment récupérer chacun des vingt morceaux de trophée disséminés dans les chapitres. Pour finir, ce guide vous donnera quelques précieux conseils, en vidéos, pour glaner en toute simplicité l'intégralité des trophées PlayStation et ainsi finir à 100% Thomas Was Alone.

Allez, qu'attendez-vous donc pour tenir compagnie à ce pauvre Thomas ?

Cheminement

Apparaître

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Monsieur Solitude

0.1

Ce niveau est le tutoriel de déplacement. Allez tout simplement dans la porte à droite.

0.2

Ce niveau est le tutoriel de chute grâce à la gravité. Descendez et rentrez dans la porte de sortie.

0.3

Ce niveau est le tutoriel de sauts. Sautez pour gravir les marches et empruntez la porte de sortie.

0.4

Ce niveau est le tutoriel de grands sauts. Maintenez le bouton de saut appuyé longtemps pour franchir le gouffre.

0.5

Ce niveau est le tutoriel de prise de conscience du danger. Foncez sur la droite pour survivre à l'effondrement du pont.

0.6

Ce niveau est le tutoriel de mouvement en plein saut. Ajustez votre trajectoire à droite ou à gauche après un bond pour

gravir les marches.

0.7

Ce niveau est le tutoriel de mouvement durant les grands sauts. Ajustez votre trajectoire à droite ou à gauche durant un grand saut (maintenir le bouton de saut enfoncé) pour gravir les marches.

0.8

Ce niveau est le tutoriel de prise de conscience du danger que représente l'eau. Sautez pour éviter de tomber dans l'eau. Vous rencontrez aussi pour la première fois un point de sauvegarde automatique.

0.9

Ce niveau permet d'expérimenter les sauts. Sautez de petit cube en petit cube jusqu'à arriver à la porte de sortie qui se situe tout en haut à droite de la zone.

0.10

Ce niveau est la phase finale du tutoriel. Sautez par-dessus l'eau puis traversez le champ de plateformes aux mouvements verticaux pour atteindre la porte de sortie.

Matrice

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Trois amigos

1.1

Ce niveau est le tutoriel de changement de personnage. Apprenez à utiliser un personnage comme plateforme pour aider un autre à accéder à des zones en hauteur. A chaque personnage sa porte de sortie qui correspond à la forme qui lui est propre.

1.2

Le rectangle rouge doit aller en haut à gauche. Le carré orange, en bas à droite. Grimpez avec le rectangle rouge et stationnez avant la zone de l'eau. Aidez le carré orange à progresser en hauteur. Aucun autre problème d'accès.

1.3

Ce niveau est le tutoriel d'utilisation des interrupteurs. Ils permettent l'altération de la configuration des lieux. Utilisez ensuite le rectangle rouge pour aider le carré orange à grimper. Pour finir, empilez-les comme indiqué par les portes de sortie pour terminer le niveau.

1.4

Utilisez le carré orange comme plateforme pour permettre au rectangle rouge d'accéder à l'interrupteur en haut à droite. Une fois en bas, les deux quadrilatères doivent sauter sur plusieurs petites plateformes pour atteindre leur porte de sortie respective.

1.5

Actionnez l'interrupteur avec le rectangle rouge pour permettre aux deux quadrilatères de passer. Une fois le gouffre traversé (par un simple saut pour les deux), le rectangle orange passe par le haut et le carré par le bas.

1.6

Un nouveau quadrilatère, le rectangle en hauteur ! Utilisez chacun des trois quadrilatères pour grimper les uns sur les

autres et ainsi correspondre aux trois portes de sortie.

1.7

Chacun sa porte de sortie. Le rectangle en hauteur doit se glisser dans la fente pour permettre aux deux autres de passer à sa droite pour rejoindre leurs portes de sortie.

1.8

Allez tout d'abord actionner l'interrupteur avec le rectangle en hauteur. Puis, utilisez le rectangle rouge pour permettre au carré de monter les escaliers. Dans la zone du bas, utilisez les quadrilatères pour former des escaliers et ainsi pouvoir progresser jusqu'aux portes de sortie.

1.9

Actionnez l'interrupteur avec le rectangle en hauteur, puis progressez en utilisant systématiquement les trois quadrilatères pour former des escaliers et ainsi leur permettre de progresser. Grimpez ainsi en hauteur jusqu'à trouver les trois portes de sortie.

1.10

Amenez premièrement le carré en bas en utilisant les deux autres quadrilatères pour le faire grimper. Montez ensuite tout en haut avec le rectangle rouge. Placez les deux autres sur leur porte de sortie respective puis laissez tomber le rectangle rouge en direction de la sienne pour terminer le niveau.

Origine

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : La toison d'or

2.1

Ce niveau est le tutoriel d'utilisation du gros carré. Attendez simplement que la tour s'effondre pour remarquer que vous pouvez flotter à la surface. La porte de sortie ne tardera pas à arriver des profondeurs jusqu'à vous.

2.2

Utilisez le rectangle pour permettre au carré de traverser le petit gouffre et ainsi accéder à la plateforme en hauteur. Puis, faites grimper le rectangle sur le carré pour traverser en toute quiétude le champ de plateformes très petites.

2.3

Utilisez le gros carré comme bateau. Installez les trois autres quadrilatères dessus pour leur permettre de traverser l'eau et d'aller rejoindre leurs portes sur la gauche. Terminez en amenant le gros carré sur la droite.

2.4

L'eau monte toute seule progressivement. Allez vite actionner l'interrupteur avec le rectangle puis retournez sur le gros carré. Contrôlez ensuite le gros carré pour éviter les plateformes durant la montée jusqu'aux portes de sortie.

2.5

Utilisez le rectangle en hauteur pour permettre aux deux autres quadrilatères de grimper les marches des escaliers. Puis, dans la zone du bas, utilisez le gros carré pour faire traverser l'eau au rectangle en hauteur afin que chacun puisse atteindre sa porte de sortie.

2.6

Allez actionner l'interrupteur sur la gauche avec le gros carré, puis utilisez-le pour permettre aux trois autres quadrilatères de traverser vers la gauche. Ainsi, chacun pour accéder à sa porte de sortie.

2.7

Utilisez le gros carré pour permettre aux deux autres quadrilatères de traverser l'étendue d'eau. Attention, les plateformes en l'air sont trop basses et les bousculent. Grimpez donc par-dessus ces plateformes pour poursuivre le chemin sur l'eau et accéder en bas aux trois portes de sortie.

2.8

Utilisez les plateformes mouvantes au-dessus des étendues d'eau pour permettre aux trois quadrilatères de traverser, y compris le gros carré. Tout à droite se trouvent les trois portes de sortie.

2.9

Un peu de plateforme pure pour le gros carré seul. Sautez par-dessus les pics, grimpez sur la plateforme ascendante, flottez dans l'eau, puis sautez de manière bien verticale entre les deux murs de pics. Vous atteignez ainsi la porte de sortie.

2.10

Même chose avec cette fois le rectangle rouge en plus. Réalisez le même trajet avec chacun des deux quadrilatères. Utilisez le gros carré pour permettre au rectangle de traverser la zone d'eau. Puis terminez comme précédemment.

Associations

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Amour authentique

3.1

Faites progresser chacun de leur côté le carré et le rectangle aplati. Actionnez les interrupteurs sur votre chemin pour permettre à l'autre quadrilatère de continuer. Vous accédez ainsi aux deux portes de sortie.

3.2

Il est possible de rebondir sur le rectangle aplati. Utilisez-le pour permettre au carré d'accéder à sa porte de sortie située dans le vide, en hauteur.

3.3

Utilisez le rectangle aplati pour permettre au carré de progresser afin d'activer les interrupteurs. Cela abaisse les plateformes, ce qui permet au rectangle aplati de continuer également. Au bout du chemin, gravissez les marches avec le carré pour atteindre la dernière porte de sortie.

3.4

Faites glisser le rectangle aplati dans les fentes pour permettre au carré de grimper et d'activer l'interrupteur. Montez le rectangle aplati grâce à l'ascenseur sur la droite. Chacun pour ainsi atteindre sa porte de sortie.

3.5

Utilisez l'espace sans pic au plafond pour permuter les deux quadrilatères. Utilisez ensuite le carré pour permettre au rectangle de grimper. Parcourez le champ de petites plateformes en sautant avec le carré, puis en fonçant sur la droite avec le rectangle.

3.6

Au cours de la descente en trampoline, allez sur la droite et sur la gauche avec le quadrilatère adéquat pour actionner les interrupteurs et pouvoir ainsi poursuivre la descente. Tout en bas, rejoignez la porte de sortie de chacun des quatre quadrilatères.

3.7

Utilisez comme trampoline le rectangle aplati pour permettre au rectangle en hauteur d'activer chacun des nombreux interrupteurs au plafond. Cela permet au carré d'atteindre sa porte de sortie sur la gauche. Utilisez ensuite le rectangle en hauteur comme plateforme pour aider le rectangle aplati à regagner sa porte de sortie sur la droite. Terminez en amenant le rectangle en hauteur à sa porte de sortie.

3.8

Utilisez premièrement les quatre plateformes mobiles pour accéder à la zone du dessus. Pour cela, créez des marches avec les quatre quadrilatères. Dans la partie supérieur, actionnez l'interrupteur au plafond avec le rectangle en hauteur puis grimpez sur la plateforme avec les quatre quadrilatères (même méthode que précédemment) pour atteindre les portes de sortie.

3.9

Actionnez les interrupteurs à droite puis à gauche grâce aux petits rectangles. Cela permet de faire monter le niveau de l'eau. Dépêchez-vous de vite remonter sur le gros carré qui flotte pour ne pas être englouti par la montée de l'eau. Attention aussi au plafond : déplacez le gros carré un peu sur la droite pour ne pas être coincé sous le plafond. Tout en haut, placez chaque quadrilatère sur sa propre porte de sortie.

3.10

Attention à la plateforme remplie de pics qui fait le tour de la zone de manière répétée. Actionnez l'interrupteur au plafond avec le rectangle en hauteur. Empruntez ensuite la plateforme ascendante sur la droite pour permettre à chaque quadrilatère de monter et de se placer sur sa porte de sortie. Terminez par le quadrilatère qui doit finir en l'air en rebondissant sur le rectangle aplati.

Purger

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Seul survivant

4.1

Ce niveau est le tutoriel des interrupteurs de couleur. Chaque interrupteur correspond au quadrilatère dont la couleur est la même. Ici, cela permet de lever les cinq murs pour accéder aux cinq portes de sortie.

4.2

Utilisez le carré pour monter et activer tous les premiers interrupteurs. Montez ensuite avec le rectangle en hauteur pour activer l'interrupteur de sa couleur. Dans la partie gauche maintenant, faites de même avec le rectangle rouge. Placez les trois quadrilatères de gauche sur leur porte de sortie. Utilisez le rectangle en hauteur comme plateforme pour le carré afin d'activer le dernier interrupteur. Cela permet l'accès aux portes de sortie de la partie droite.

4.3

Utilisez le gros carré comme plateforme en le faisant rebondir sur le rectangle aplati. Cela permet au carré d'aller activer l'interrupteur sur la droite. Ensuite, allez placer le rectangle en hauteur sur sa porte (utilisez le rectangle aplati pour rebondir sur la gauche). Terminez ensuite en plaçant chacun des trois autres quadrilatères sur leur porte de sortie. Terminez par un saut du gros carré.

4.4

Chute libre pour le carré orange. Evitez les différentes plateformes de pics durant la chute en vous déplaçant sur la droite et sur la gauche. La porte de sortie se trouve tout en bas, au sol.

4.5

Utilisez le rectangle aplati pour faire sauter le gros carré, qui permet en tant que plateforme au rectangle en hauteur d'accéder à l'interrupteur plus haut. Actionnez ainsi les différents interrupteurs de couleur jusqu'à ce que chaque quadrilatère ait atteint sa porte de sortie.

4.6

Utilisez le gros carré et le rectangle aplati pour permettre au rectangle en hauteur d'activer les deux interrupteurs permettant la progression du groupe. Les trois portes de sortie se trouvent sur la droite : allez-y grâce au gros carré qui flotte dans l'eau.

4.7

Utilisez le gros carré pour permettre au rectangle en hauteur de se déplacer sur l'eau. Chaque interrupteur de couleur activé fait baisser le niveau de l'eau et fait apparaître un nouveau interrupteur de couleur. Procédez ainsi pour descendre jusqu'aux deux portes de sortie.

4.8

Le mur de pics sur la gauche se déplace vers vous : dépêchez-vous de progresser vers la droite. Faites d'abord traverser le rectangle en hauteur en sautant de plateforme en plateforme, puis le gros carré en fonçant sur l'eau. Faites ensuite monter le rectangle vers le haut et attendez que le carré arrive par le bas pour sauter de nouveau dessus. Les deux portes de sortie sont juste à côté.

4.9

Niveau de pure plateforme pour le rectangle en hauteur seul. Grimpez en sautant de plateforme en plateforme jusqu'à atteindre la porte de sortie.

4.10

Encore un niveau de pure plateforme pour le rectangle en hauteur seul. Grimpez en sautant de plateforme en plateforme et en évitant les faces de pics. Descendez ensuite en sautant au milieu entre les murs de pics mouvant. Puis montez de nouveau jusqu'à atteindre en haut à droite la porte de sortie.

Inverser

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Défiant la gravité

5.1

Ce niveau est le tutoriel du rectangle que nous appellerons rectangle inversé. En effet, ce rectangle se déplace avec une gravité inversée : il est collé au plafond et saute vers le bas. Déplacez-vous donc simplement sur la droite, sautez pour éviter les pièges et sur les cubes pour atteindre la porte de sortie.

5.2

Un niveau simple d'exercice pour ce rectangle inversé. Progressiez sur le cube mobile en activant chacun des quatre interrupteurs blancs. A chaque fois, sautez rapidement sur le cube mobile pour rester dans la course et atteindre ainsi la porte de sortie.

5.3

Encore un niveau de plateformes assez facile pour le rectangle inversé. Dans la première partie, attention aux grosses plateformes qui descendent et qui sont donc susceptibles de vous écraser contre les pics. Ensuite, montez simplement les marches pour atteindre la porte de sortie.

5.4

Cette fois, le rectangle inversé rencontre Thomas, le rectangle rouge. Vous remarquez ainsi que chacun évolue avec sa propre gravité. Pour Thomas, allez simplement dans la porte de sortie. Pour le rectangle inversé, sautez de coin de mur en coin de mur pour arriver jusqu'à la porte de sortie en bas à gauche. Ne craignez pas de tomber dans l'eau, n'oubliez pas que votre gravité est inversée !

5.5

Encore un niveau avec les deux rectangles. Activez à tour de rôle les interrupteurs de couleur successifs jusqu'à faire apparaître les deux portes de sortie.

5.6

Dans ce niveau, vous apprenez à maîtriser une technique très importante pour la suite que nous appellerons " technique du baiser des deux rectangles ". Il s'agit d'une technique durant laquelle deux rectangles de gravité inverse s'utilisent l'un l'autre comme plateforme. Pour la réaliser, il suffit de sauter avec un rectangle, de rapidement changer vers l'autre et de sauter avec ce nouveau pour se glisser sous le premier. Ainsi, vous pouvez vous déplacer l'un l'autre ensemble, dans le vide ! Accédez ainsi aux deux portes de sortie.

5.7

Rien de bien compliqué : chacun des deux rectangles doit parcourir le chemin de droite à gauche pour rejoindre sa porte de sortie. Il s'agit d'un parcours de plateformes tout simple. Faites le chemin avec les deux rectangles indépendamment l'un de l'autre.

5.8

Utilisez la technique du baiser des deux rectangles pour gravir le niveau vers le haut, puis même méthode pour la descendre vers le bas : dans chacun des deux cas, un rectangle aide l'autre à monter. Les deux portes de sortie se trouvent au bout du chemin, tout en bas à droite de la zone.

5.9

Encore un parcours de plateformes double, pareil pour chacun des deux rectangles à la gravité inversée. Encore une fois, chacun des deux rectangles est indépendant pour parcourir ce champ de pics mouvants. Il y a une zone de sauvegarde automatique au milieu. Les portes de sortie sont à tout à gauche.

5.10

Ce niveau est fait pour la technique du baiser des deux rectangles : utilisez-le pour le parcourir entièrement de gauche à droite. Pour descendre au milieu, sautez simplement (vers le bas) avec le rectangle à la gravité inversée. Rien de bien compliqué, les portes de sortie se trouvent sur la droite.

Itérer

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Une noble quête

6.1

Dans ce niveau, vous contrôlez un nouveau rectangle : le petit rectangle, qui est doté de la capacité du double-saut, ce qui signifie pouvoir sauter une nouvelle fois en étant déjà en l'air. Ceci est très pratique pour atteindre les zones élevées : allez activer l'interrupteur pour permettre aux deux rectangles d'atteindre leur porte de sortie. Finissez avec le petit

rectangle pour vous glisser en haut.

6.2

Niveau de plateforme pure pour expérimenter les pouvoirs du petit rectangle. Activez les interrupteurs successifs (repérez-les grâce aux halos de lumière) pour finir par la porte de sortie tout en haut.

6.3

Activez l'interrupteur de couleur avec le rectangle inversé. Amenez chacun des deux rectangles sur leur porte de sortie. Finissez avec le petit rectangle : le double saut vous permet de rejoindre votre porte de sortie en sautant sur la droite, puis sur la gauche.

6.4

Un niveau de plateforme pure pour le petit rectangle uniquement. Progressez vers le haut en sautant sur les plateformes mouvantes. La grosse plateforme est une sorte de point de contrôle au milieu de la zone. La porte de sortie se trouve tout en haut, en l'air.

6.5

Utilisez le pouvoir du petit rectangle pour passer au milieu des deux piliers de pics. Allez activer l'interrupteur. Ainsi, tous les rectangles peuvent facilement rejoindre leur porte de sortie.

6.6

Commencez par grimper tout en haut avec le petit rectangle en utilisant son double saut pour sauter à gauche puis à droite, sur la gauche de la zone. Activez l'interrupteur. Descendez ensuite avec le rectangle inversé activer le nouvel interrupteur. Pour finir, montez avec le rectangle rouge pour que chacun puisse atteindre sa porte de sortie.

6.7

Amenez d'abord le petit rectangle tout à droite grâce à la technique du baiser des rectangles inversés. Une fois à droite, faites monter le rectangle rouge sur le rectangle inversé. Le petit rectangle rejoint sa porte de sortie, laissant ainsi les deux autres rejoindre la leur.

6.8

Rejoignez la porte de sortie du petit rectangle en effectuant le second saut au niveau de l'eau pour pouvoir passer sans problème. Puis montez avec le rectangle rouge tout en haut : la porte de sortie est dans la grande source de lumière.

6.9

Activez chacun des interrupteurs de couleur avec les quadrilatères correspondants dès que le suivant devient accessible. Une fois tous les interrupteurs activés, chacun des rectangles n'a aucun mal à rejoindre sa porte de sortie.

6.10

Même méthode : activez chacun des interrupteurs de couleur avec les rectangles dès qu'ils sont accessibles. La zone change à chaque interrupteur activé, ce qui donne accès au final aux trois portes de sortie.

Création

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Créativité

7.1

Activez chacun des interrupteurs dès qu'ils deviennent accessible pour faire évoluer la zone jusqu'à pouvoir accéder aux portes de sortie. Pour cela, utilisez tous les quadrilatères pour créer des plateformes ou des escaliers et ainsi permettre aux autres d'atteindre leurs interrupteurs de couleur.

7.2

Chaque quadrilatère doit tout simplement rejoindre sa propre porte de sortie. Deux difficultés : elles sont mouvantes et certaines sont difficiles d'accès. La première chose à faire est de choisir lequel des deux emplacements de portes prendre pour chaque quadrilatère. La réponse se trouve dans la troisième image ci-dessous. Pour y accéder, aidez-vous des autres quadrilatères comme vous savez désormais bien le faire.

7.3

Utilisez le gros carré dans tout le niveau pour transporter les deux rectangles jusqu'à la gauche où se trouvent les portes de sortie, à la surface de l'eau. Sur le chemin, les deux rectangles ont des interrupteurs à activer pour permettre la suite de la progression.

7.4

Ce niveau est le tutoriel d'utilisation du losange. Le losange, correctement placé et centré sur sa plateforme, permet l'activation d'un interrupteur. Pour le déplacement, sautez dessous, dessus, sur les côtés... Avec n'importe quel quadrilatère. Deux interrupteurs losange à activer, les portes de sortie se trouvent tout en bas à droite. Vous n'avez rien à faire de particulier avec le losange une fois les deux interrupteurs activés.

7.5

Commencez par activer le premier interrupteur avec le petit rectangle pour pouvoir faire tomber le losange en contrebas et activer l'interrupteur losange. Ensuite, activez les autres interrupteurs accessibles et placez chaque quadrilatère sur sa porte de sortie.

7.6

Utilisez le rectangle aplati comme trampoline mouvant sur la droite pour le petit rectangle qui progresse ainsi et active les différents interrupteurs. Cela permet l'avancée du rectangle aplati et donne ainsi accès aux deux portes de sortie tout au bout à droite.

7.7

Chaque quadrilatère doit tout simplement gravir ou descendre les grosses marches pour rejoindre sa porte de sortie. Dans le cas du gros carré, aidez-vous du rectangle aplati pour accéder à la porte de sortie qui se trouve en hauteur.

7.8

Faites progresser le losange jusqu'aux interrupteurs losange successifs. D'abord avec le petit rectangle, puis avec les autres. Une fois tous les interrupteurs losange activés, toutes les portes de sortie deviennent accessibles.

7.9

Comme d'habitude, activez les interrupteurs de couleur au fur et à mesure qu'ils deviennent accessibles jusqu'à ce que chaque quadrilatère puisse atteindre sa porte de sortie. Finissez par un double-saut du petit rectangle.

7.10

Voici l'ultime niveau avec la bande de quadrilatères de couleur que vous contrôlée jusque-là. Tout simple : les portes de sortie sont tout à droite, entraidez-vous pour progresser et pour les atteindre. Faites des marches, une plateforme sur l'eau, et ainsi de suite jusqu'à atteindre toutes les portes de sortie.

Génération

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Désaturé

8.1

Niveau de plateforme pure pour un nouveau rectangle gris, seul. Une fois en haut, passez dans les zones hachurées bleues pour devenir flottant et ainsi pouvoir progresser sur l'eau jusqu'à la porte de sortie.

8.2

Commencez avec le rectangle foncé pour aller actionner l'interrupteur qui se trouve tout à droite. Contrôlez ensuite le carré pour rejoindre sa porte de sortie sur la droite. Finissez en amenant le rectangle foncé sur la sienne, sur la gauche. Utilisez bien sûr les hachures bleues pour devenir flottant.

8.3

Ce niveau est le tutoriel de découverte de nouvelles hachures : les hachures violettes donnent la capacité du double-saut. Progressez ainsi jusqu'au sommet où se trouve la porte de sortie.

8.4

Nouvelles hachures : les hachures roses permettent à un quadrilatère de devenir rebondissant. Vous remarquez que les couleurs des hachures correspondent aux quadrilatères précédents et à leurs capacités propres. Progressez ainsi jusqu'aux portes de sortie qui se trouvent sur la gauche. Utilisez à bon escient les hachures roses et bleues pour rebondir et flotter. Au final, le carré doit rebondir sur le rectangle pour atteindre sa porte de sortie.

8.5

Un seul rectangle à mener jusqu'à la porte de sortie. Progressez en sautant sur les plateformes vers la droite, puis tombez dans l'eau. Les hachures rouges vous font redevenir normal. Sautez suffisamment loin pour passer dans les hachures bleues et ainsi pouvoir flotter de nouveau. Progressez ainsi jusqu'à la porte de sortie située tout en bas à gauche.

8.6

Utilisez le rectangle en hauteur qui devient trampoline pour aider le rectangle plat à accéder sa porte de sortie vers la droite. Puis rejoignez la porte de sortie du rectangle en hauteur sans difficulté.

8.7

Utilisez chacun des deux rectangles pour progresser vers la droite. Utilisez-les en tant que trampoline pour sauter les gouffres puis en tant que flotteurs grâce aux hachures bleues. Ainsi, vous actionnez l'interrupteur et ouvrez l'accès aux deux portes de sortie tout à droite de la zone.

8.8

Séquence de plateforme pure pour le rectangle en hauteur seul. Utilisez les hachures violettes pour avoir le double-saut, puis les hachures bleues pour flotter. Pour finir, sautez suffisamment loin pour avoir les hachures violettes en plein vol et ainsi pouvoir effectuer un double-saut salvateur. Vous arrivez ainsi à la porte de sortie.

8.9

Séquence de plateforme pure pour le rectangle plat seul. Allez d'abord vers la gauche et grimpez pour passer dans les hachures bleues. Ceci fait, flottez vers la droite. Remontez et sautez dans les hachures violettes. Vous accédez ensuite à la porte de sortie grâce au double-saut.

8.10

Passez dans les hachures violettes avec le rectangle en hauteur pour passer par-dessus le pilier central jusque dans la zone de gauche où se trouve, en bas, un interrupteur. Il permet l'accès à l'eau et à un mécanisme physique intéressant : en restant bloqué sous l'eau, sous le rebord de gauche, puis en revenant à la surface, les quadrilatères sont éjectés vers le haut. Ainsi, chacun peut accéder à sa porte de sortie.

Y+1, X+1

En récupérant les deux morceaux de trophée de ce chapitre, vous obtenez le trophée bronze : Sortie par le magasin de souvenirs

9.1

Niveau tutoriel pour le dernier élément de gameplay du jeu : l'armée des petits carrés. Utilisez-les ensemble comme escalier pour monter sur la gauche, puis pour actionner l'interrupteur. Passez ensuite sur la droite en les utilisant comme trampoline. Ensuite comme plateforme pour atteindre le dernier interrupteur puis aller les empiler pour les placer sur leurs portes de sortie.

9.2

Rien de compliqué ici, chacun des six quadrilatères (dont les cinq petits carrés) doit rejoindre sa porte de sortie. Commencez par les petits carrés en prenant les emplacements au fur et à mesure qu'ils se trouvent sur votre chemin. Finissez par le rectangle en faisant attention lors de la dernière zone d'eau de ne pas passer dans les hachures rouges pour ne pas finir dans les pics de gauche.

9.3

Commencez par faire monter le rectangle en hauteur grâce à la hachure violette. Faites le ensuite flotter (hachure bleue) jusqu'à sa porte de sortie tout à gauche en évitant les hachures mouvantes qui enlèvent la capacité de flotter. Ensuite, passez aux deux autres quadrilatères en empruntant l'ascenseur dont le mouvement fait un angle droit. Une fois en haut, même méthode pour rejoindre les portes de sortie.

9.4

Même chose que précédemment pour les cinq petits carrés et le rectangle. Placez d'abord chacun des cinq petits carrés sur leur porte de sortie respective, en utilisant les hachures vertes qui permettent de changer sa gravité. Une fois chose faite, terminez par le rectangle en le faisant tomber devant sa porte de sortie située en l'air.

9.5

Simple ligne droite exploitant les hachures vertes et les hachures normales qui rétablissent une gravité normale. Ainsi, progressez avec chacun des trois quadrilatères de manière indépendante jusqu'à la droite où se trouvent les trois portes de sortie. Chaque quadrilatère doit emprunter un chemin différent qui dépend de son poids : en bas ou en haut des pics.

9.6

Un niveau très grand dont la seule difficulté relève du grand nombre de quadrilatères que vous pouvez contrôler. Il n'est pas aisé de passer d'un quadrilatère à l'autre sans se mélanger les pinceaux : apprenez si ce n'est pas déjà fait à bien gérer le changement de personnage. Commencez par la zone de gauche en plaçant chaque petit carré sur sa porte de sortie, puis le rectangle. Puis passez à la zone de droite pour réaliser la même manipulation. Dans chacun des deux cas, utilisez les nombreuses hachures de couleur pour changer les capacités de vos quadrilatères et ainsi pouvoir progresser au milieu des plateformes.

9.7

Le principe est simple : faites progresser les trois quadrilatères vers la gauche où se trouvent les portes de sortie. Pour

cela, utilisez les zones hachurées vertes et normales à bon escient mais attention, des pics se trouvent au sol et au plafond. Veillez donc bien à toujours avoir des hachures inversées pour pouvoir redescendre ou inversement pour pouvoir remonter avant d'atteindre les pics. Vous accédez ainsi aux trois portes de sortie.

9.8

Chaque quadrilatère doit atteindre sa porte de sortie qui se trouve en haut à gauche de la zone carrée. De manière régulière passent dans la zone, de bas en haut, des hachures vertes, puis normales, inversant ainsi la gravité. Utilisez donc cela pour permettre à chaque quadrilatère de monter sans problème jusqu'à sa propre porte de sortie.

9.9

Au début du niveau, chaque quadrilatère est affecté à une zone hachurée particulière. Mais vous remarquez que cela n'est pas définitif, car vous pouvez en effet faire passer n'importe quel quadrilatère dans les hachures de couleurs qui vous arrangent pour pouvoir ainsi progresser. Une porte de sortie sur la droite, deux sur la gauche : pour accéder à ces dernières, utilisez le petit rectangle comme plateforme pour le rectangle en hauteur en mode violet comme montré dans la troisième image ci-dessous.

9.10

L'ultime niveau de Thomas Was Alone. Vous contrôlez deux quadrilatères. Le premier est en gravité inversée : grimpez tout en haut et passez dans la zone où une sorte de neige monte. L'autre est en mode double-saut : accédez au même endroit en pure plateforme, en sautant. Une fois réunis dans la zone de neige, activez l'interrupteur pour faire venir les hachures vertes et ainsi monter dans une ultime chute vers le haut. Au bout, les deux dernières portes de sortie du jeu.

Félicitations, vous avez mené chaque intelligence artificielle jusqu'à la lumière de la liberté et avez terminé l'aventure de Thomas Was Alone !

Vous obtenez le trophée or : Thomas n'était pas seul

Les vingt morceaux de trophée

Apparaître

0.3

0.5

Matrice

1.8

1.9

Origine

2.4

2.9

Associations

3.4

3.8

Purger

4.4

4.8

Inverser

5.1

5.4

Itérer

6.2

6.7

Création

7.1

7.10

Génération

8.5

8.10

Y+1, X+1

9.2

9.10

En récupérant les vingt morceaux de trophée du jeu, vous obtenez le trophée argent : La collection

Astuces pour les trophées annexes

Voici une astuce pour glaner en toute simplicité chacun des trois derniers trophées restant :

Succès inestimable

Le premier trophée annexe vous demande de mourir au nombre de cent fois. Ce compteur cumule toutes les morts de toutes les parties confondues. Voici en vidéo une petite astuce permettant d'atteindre de manière rapide et efficace ce nombre de cent décès des petits quadrilatères colorés.

Vous obtenez le trophée bronze : Succès inestimable

Partie intégrante du problème

Le deuxième trophée annexe vous demande de rebondir cent fois sur Laura. Laura est le petit rectangle plat sur lequel il est possible de sauter comme sur un trampoline afin de s'élever haut dans les airs. Voici en vidéo une petite astuce permettant d'atteindre de manière rapide et efficace ce nombre de cent rebondissements sur Laura : ici, le nombre de sauts de chacun des trois personnages est comptabilisé, ce qui permet au total de grimper très vite !

Vous obtenez le trophée bronze : Partie intégrante du problème

Sauteur chevronné

Le dernier trophée à glaner vous demande de sauter 1 600 fois. Il n'y a pas vraiment d'astuce particulière pour ce trophée : si le compte n'est pas atteint après avoir terminé le jeu (c'est normalement le cas à moins que vous ne soyez incroyablement économe sur les sauts), vous pouvez toujours prendre plaisir à sauter encore et encore, ou bien à poser un personnage sur Laura pour rebondir automatiquement jusqu'à atteindre le nombre de 1 600 sauts.

Vous obtenez le trophée bronze : Sauteur chevronné

Tokyo Jungle Mobile

© Sony / Sony Japan Studio 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

ERC-003 ET ERC-2000

ERC-003

Validez tous les honneurs pour pouvoir l'acheter contre 500 000 points en mode Survie.

ERC-2000

Validez tous les honneurs pour pouvoir l'acheter contre 750 000 points en mode Survie..

Treasures of Montezuma Blitz

© Alawar Entertainment 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

RÉCUPÉRER SES COEURS SANS ATTENDRE

Les coeurs se régénèrent toutes les 2 minutes 15 mais si vous ne voulez pas attendre avant de relancer une partie, avancez simplement l'heure de la console et tous vos coeurs seront revenus !

Ultimate Marvel vs. Capcom 3

© Capcom 2012


[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

DÉBLOQUER GALACTUS

Totalisez 30 000 points sur votre carte de joueur.

Ou bien, appuyez simultanément sur les touches L, Select et  à l'écran titre, en plaçant le curseur sur le mode Arcade.

Uncharted : Golden Abyss

© Sony / Sony Bend 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

MODE EXTRÊME

Terminez le jeu en Difficile pour débloquer le mode Extrême.

TROPHÉES

Bronze

Chercheur de reliques

-Trouver la relique étrange.

Survivant

-Tuez 75 ennemis d'affilée sans mourir.

100 tirs en pleine tête

-Tuez 100 ennemis avec des tirs en pleine tête.

Tirs en pleine course

-Tuez 20 ennemis en tirant de la hanche (sans viser avec la touche L).

Meurtre en suspens

-Tuez 20 ennemis par arme à feu en étant accroché à un rebord.

50 victimes : 92FS - 9mm

-Tuez 50 ennemis avec le 92FS - 9mm.

50 victimes : Micro - 9mm

-Tuez 50 ennemis avec le Micro - 9mm.

30 victimes : Wes - 44

-Tuez 30 ennemis avec le Wes - 44.

30 victimes : Desert - 5

-Tuez 30 ennemis avec le Desert - 5.

70 victimes : FAL

-Tuez 70 ennemis avec le FAL.

70 victimes : M4

-Tuez 70 ennemis avec le M4.

30 victimes : Moss - 12

-Tuez 30 ennemis avec le Moss - 12.

70 victimes : SAS - 12

-Tuez 70 ennemis avec le SAS - 12.

50 victimes : M79

-Tuez 50 ennemis avec le M79.

50 victimes : GP32 - BND

-Tuez 50 ennemis avec le GP32 - BND.

50 victimes : fusil de précision Dragon

-Tuez 50 ennemis avec le fusil de précision Dragon.

30 victimes : RPG - 7

-Tuez 30 ennemis avec le RPG - 7.

200 victimes : GAU - 19

-Tuez 200 ennemis avec le GAU - 19.

30 victimes : Mk - NDI

-Tuez 30 ennemis avec la Mk - NDI.

Maître du poing d'acier

-Tuez 20 ennemis d'un seul coup de poing après leur avoir tiré dessus avec une arme à feu.

Secrets des Kunas

-Résolvez le Mystère.

Odessa Mining Company

-Résolvez le Mystère.

Les Conquistadors

-Résolvez le Mystère.

Preuve de vie

-Résolvez le Mystère.

Poudre empoisonnée

-Résolvez le Mystère.

La révolution

-Résolvez le Mystère.

Les traces de Vincent Perez

-Résolvez le Mystère.

Les Sete Cidades

-Résolvez le Mystère.

Le pèlerinage du frère

-Résolvez le Mystère.

La civilisation perdue

-Résolvez le Mystère.

Le Cercle des cieux

-Résolvez le Mystère.

L'Anneau de la Terre

-Résolvez le Mystère.

Trésors : Glyphes turquoise

-Complétez la collection de trésors.

Trésors : Ciselures de jade

-Complétez la collection de trésors.

Trésors : La Ménagerie

-Complétez la collection de trésors.

Trésors : Déités mineures

-Complétez la collection de trésors.

Butin : Arcane

-Complétez la collection de butins.

Butin : Pièces d'argent

-Complétez la collection de butins.

Butin : Or espagnol

-Complétez la collection de butins.

Butin : Cadiz

-Complétez la collection de butins.

Butin : Gemmes

-Complétez la collection de butins.

Expert en puzzle

-Terminez tout les puzzles.

Calque

-Faites tous les calques.

Paparazzi

-Prenez toutes les photos.

Chaud derrière

-Utilisez le pavé tactile arrière pour grimper à une corde ou à une chaîne.

Collectionneur

-Collectez le premier trésor ou le premier mystère.

Terminé ! - Facile

-Terminez le jeu en mode Facile.

Plumes hérissées (trophée masqué)

-Forcez José le perroquet à dire 8 phrases différentes.

Argent

250 tirs en pleine tête

-Tuez 250 ennemis avec des tirs en pleine tête.

Grosse brute

-Tuez 50 ennemis au corps à corps.

Maître ninja

-Tuez furtivement 50 ennemis.

Expert du poing d'acier

-Tuez 10 ennemis d'affilés d'un seul coup de poing après leur avoir tiré dessus avec une arme à feu.

Terminé ! - Normal

-Terminez le jeu en mode normal.

Or

Terminé ! - Difficile

-Terminez le jeu en mode difficile.

Terminé ! - Extrême

-Terminez le jeu en mode extrême.

Platine

Platine

-Obtenez les 55 autres trophées pour gagner celui-ci.

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Prologue

Dès le lancement de ce prologue, sautez de l'autre côté du ruisseau afin de récupérer les prises d'escalade qui vous permettront d'accéder progressivement à la zone principal de ce prologue. Avant de grimper sur le plateau, attendez qu'un premier soldat s'approche pour le précipiter dans le vide.

Débarquez ensuite en abattant tous les adversaires. Pensez à vous mettre à couvert régulièrement. Traversez le pont puis montez sur la gauche. Arrivé sur la première colonne, abattez les trois soldats qui apparaissent dans votre dos.

Passez ensuite sur la seconde colonne et mettez-vous à couvert afin d'abattre de nouveaux assaillants. Descendez et sautez sur la plateforme pour mettre un terme à ce prologue.

Chapitre 1

Partie 1

Suivez Dante dès le début de ce chapitre. Passez un premier précipice en sautant directement sur la liane puis poursuivez jusqu'à une paroi rocheuse à escalader. Après une petite pause, une seconde séance de grimpe s'offre à vous, laquelle vous menant à une cascade.

Remontez et suivez Dante jusqu'à tomber sur un élément à gratter. Grattez à 100% la surface avec votre doigt. Revenez sur vos pas et grattez une seconde carte avant de franchir un pont en piteux état. Faites attention, certaines

planches vont céder sous votre poids. Traversez le plus rapidement possible pour regagner l'autre côté. Grattez un nouvel élément puis. Revenez sur vos pas puis gratter un nouvel élément sur la colonne de droite.

Reconstituez maintenant le secret de Kuna avec les 4 éléments obtenus. Suivez une fois de plus Dante en vous méfiant du tronc d'arbre à traverser. Pour passer l'embûche, faite preuve d'équilibre en inclinant la console correctement. Continuez en passant par deux petits précipices, reprenez la grimpe en suivant Dante. Remontez pour terminer cette première partie.

Partie 2

Retrouvez Dante pour lui remettre la pierre. Traversez la cascade et suivez votre collègue qui vous fera traverser une fois encore le cours d'eau. Poursuivez votre route pour clore de 1er chapitre.

Chapitre 2

Partie 1

Suivez votre compagnon jusqu'au sommet, enjambez deux troncs d'arbre couchés puis, après la séquence cinématique, continuez en suivant Dante.

Après avoir sauté au-dessus de la crevasse, suivez votre collègue puis mettez-vous derrière les caisses immédiatement après la cinématique, afin d'éviter les tirs. Abattez ensuite les deux ennemis situés en amont, en face des caisses. Partez maintenant à droite, escaladez ensuite le camion puis avancez pour aboutir à un grillage.

Utilisez ensuite le cadran pour valider les chiffres 4, 11 et 2, afin d'ouvrir le passage. Une fois à l'intérieur, nettoyez le casque espagnol sous tous ses angles afin de compléter les 100%. Vous ferez ensuite la rencontre de Marisa Chase au cours d'une cinématique. Examinez ensuite un crâne humain sous tous ces angles pour obtenir les 100%. Fin de la partie 1.

Partie 2

Votre nouvelle amie vous remet une amulette à examiner à 100%. Grattez ensuite le symbole sur la roche avant d'essuyer des tirs adverses. Mettez-vous à couvert puis abattez un adversaire sur la tourelle en bois puis deux autres au sol. Pensez aux attaques au corps à corps si besoin. Plusieurs autres ennemis viennent ensuite vous attaquer au cours de votre avancée. Restez vigilant et pensez à vous mettre à couvert, mais déplacez-vous lorsqu'un adversaire vous envoie une grenade.

Rejoignez ensuite votre amie puis montez à la corde avant de vous préparer à un nouvel affrontement face à quelques soldats. Restez à couvert puis abattez-les à distance.

Partie 3

Reprenez votre route sur les traces de la jeune femme jusqu'à un tronc d'arbre faisant office de pont. Au moment de traverser, de nouveaux adversaires viendront vous attaquer. Exterminez-les puis traversez en prenant garde à bien garder l'équilibre. Ramassez les munitions sur l'un des cadavres puis filez récupérer un trésor en escaladant sur votre gauche.

Continuez et descendez en rappel avec la corde. Au moment d'entamer la descente, plusieurs soldats vous attaquent. Débarrassez-vous en puis suivez la jeune femme en prenant garde à votre équilibre sur un nouveau tronc d'arbre. Plusieurs sauts vous attendent sur le chemin. Continuez à avancer pour finalement terminer ce chapitre 2.

Chapitre 3

Suivez votre collègue puis cachez-vous derrière le tronc couché pour abattre ensuite les deux adversaires qui se situent en face de vous. Continuez votre chemin puis préparez-vous à affronter un nouvel adversaire juste avant d'attraper la

liane pour passer le gouffre. Poursuivez jusqu'à un pont en mauvais état qui va céder sous votre poids. Une fois en suspens, attendez d'être au plus près de la paroi pour vous y agripper.

Continuez sur votre gauche pour escalader la montagne. Une fois au sommet, vous apercevrez votre ami ainsi que plusieurs soldats à battre à l'aide du fusil à lunette que vous trouverez au sol. Tirez tout d'abord celui qui se dirige vers votre amie. Prenez maintenant votre élan pour atteindre l'autre côté en sautant.

Continuez et coupez les bambous sur votre droite, puis une seconde fois après une petite ascension, afin de gratter un élément. Redescendez pour tomber sur une carte après un saut important. Reconstituez le puzzle avec les éléments en votre possession puis rejoignez votre collègue.

Continuez et prenez par surprise le garde en l'éjectant dans le vide. Descendez et préparez-vous à combattre de nouveaux opposants avec votre fusil à lunette.

Passez le gouffre avec la liane et poursuivez jusqu'à tomber sur d'autres soldats à battre au corps à corps. Reprenez votre chemin en vous méfiant d'une nouvelle attaque à distance juste après un petit marécage. Continuez et abattez un nouvel ennemi qui vous cèdera son fusil à pompe, avant que vous ne retrouviez finalement Dante un peu plus bas. Fin du troisième chapitre.

Chapitre 4

Vous débutez ce chapitre dans la prison après votre arrestation. Dirigez-vous en face à droite pour gratter un élément. Revenez ensuite vers le fond de la cellule pour escalader le mur et parvenir à l'étage supérieur. Après la poutre, sautez juste en face de vous.

Après la cinématique, dirigez-vous vers la sortie en partant à droite. Découpez la toile avec la machette fraîchement trouvée. Grimpez à la liane sur votre droite, longez les murs en utilisant les tuyaux, puis sautez au-dessus du vide. Continuez jusqu'à un pont en bois qui cèdera derrière vous. Suivez la route toute tracée jusqu'à une fenêtre faisant office de sortie et de fin de chapitre.

Chapitre 5

Restez à couvert puis faufilez-vous derrière le garde pour le tuer par surprise avant de descendre. Prenez à droite en poussant la poutre obstruant le passage puis continuez à évoluer, toujours en prenant par surprise les ennemis. Un tireur essaiera ensuite de vous abattre en haut à gauche. Un peu avant la toile faisant office de porte, faites la courte échelle à votre collègue puis attendez qu'elle précipite une caisse dans le vide avant de la rejoindre en grimpant sur l'objet. Continuez en suivant votre amie.

Plusieurs adversaires vous attendent en cours de route. Abattez le premier puis utilisez son fusil à pompe pour tuer ses deux compagnons. Suivez votre acolyte et faites-lui la courte échelle. Vous voilà désormais séparés par les événements (cinématique).

Continuez sans elle en empruntant une petite porte ouverte qui vous contraindra à une séance de grimpe sur une gouttière puis la façade d'une maisonnette. Une fois sur le toit, traversez par la petite planche en prêtant attention à votre équilibre. Continuez à grimper, à droite pour passer ainsi de maison en maison jusqu'à retrouver la jeune femme.

Après une brève cinématique, continuez pour trouver une truie qu'il vous faudra dépoussiérer à 100%. Votre amie vous conduit ensuite à de nouveaux soldats. Éliminez-les au corps si possible puis abattez le restant au pistolet. Après avoir effectué cette petite besogne, rejoignez votre amie en partant tout droit puis à gauche pour escalader une nouvelle maisonnette avant de terminer ce chapitre.

Chapitre 6

Dès le lancement du chapitre, mettez-vous à couvert derrière la rambarde. Abattez tous les soldats en conservant cette position puis cachez-vous derrière la colonne de bois en face de vous afin d'affronter une nouvelle petite armée, toujours à couvert. Avancez puis faites une nouvelle fois la courte échelle à votre binôme. Abattez ensuite un nouvel adversaire qui profitera de la scène pour se glisser derrière vous. Entrez ensuite dans la maison à gauche du cadavre

du soldat pour passer sous la maison.

A la sortie, grimpez à la gouttière après avoir pris à gauche. Continuez en suivant les prises d'escalade avant d'arriver à une pancarte sur laquelle vous devrez sauter en prenant votre élan.

Une fois bien cramponné, dégainez votre pistolet pour abattre un groupe de soldats qui vous attendait. Après leur mort, passez de l'autre côté de la pancarte pour sauter sur les planches disposées en escalier en face de vous.

Grimpez pour récupérer votre collègue avant de vivre un nouvel affrontement. Prenez la mitraillette et éliminez-les rapidement. Poussez ensuite la porte située derrière vous pour lancer une séquence cinématique marquant la fin de ce chapitre.

Chapitre 7

Sortez de la pièce et prenez en face de vous après les escaliers, histoire de prendre par surprise un garde vous faisant dos. Mettez-vous ensuite à couvert derrière la barrière métallique sur votre gauche afin d'attendre que le champ soit libre pour vous précipiter discrètement vers le garde situé tout au fond en face, en vue de le tuer sournoisement. Continuez à gauche et faites de même avec l'autre soldat. Repartez à gauche pour faire subir le même sort au troisième garde situé au fond à droite, juste après l'Amat de barils. Retrouvez enfin la sortie en compagnie de votre compagne de route.

Evoluez en suivant le chemin imposé puis passez les deux barrières avant de pénétrer dans la salle de gauche, laquelle abritant deux autres soldats à réduire au silence furtivement.

Dirigez-vous ensuite vers le monte-charge pour vous apercevoir de son dysfonctionnement. Trouvez un nouveau point d'escalade sur la gauche afin d'accéder à l'étage supérieur, l'occasion de résoudre un puzzle. Reprenez ensuite la grimpe jusqu'à apercevoir un soldat en contre-bas. Une fois ce dernier passé, sautez derrière lui pour le surprendre.

Orientez-vous vers un second militaire que vous pourrez pousser directement dans le vide avant de franchir la poutrelle qui vous conduira à une nouvelle zone d'escalade déclenchant une cinématique. Poursuivez l'ascension et débarrassez-vous du garde planté-là, toujours en usant des techniques de corps à corps. Partez enfin sur la gauche pour activer l'ascenseur. Revenez de là où vous venez pour vous jeter sur la partie apparente du mécanisme du monte-charge, afin de redescendre. Arrivé en bas, saisissez les prises d'escalade et rejoignez enfin votre collègue féminine en vue de clore le chapitre.

Chapitre 8

Sortez de la pièce engagez-vous sur le second pont qui va céder sous votre poids. Après la petite cinématique, dirigez-vous sur votre gauche afin de dépoussiérer à 100% une pioche. Grimpez ensuite sur les étagères puis atteignez le niveau supérieur pour trouver la sortie. Montez sur la gauche et mettez-vous à couvert afin de visualiser les positions de chaque garde. Tuez discrètement le premier soldat puis sortez votre mitraillette afin d'abattre le restant des adversaires.

Un mini-boss se présente ensuite. Gardez votre position et arrosez-le copieusement jusqu'à ce que mort s'en suive. Poursuivez avec votre comparse jusqu'à déclencher une nouvelle cinématique qui vous séparera une nouvelle fois de votre moitié. Vois voici à nouveau à couvert face aux militaires locaux. Utilisez les grenades à votre disposition en les projetant abondamment sur vos ennemis. Aidez-vous aussi de votre mitraillette, mais restez à couvert. Après votre victoire, attrapez la liane derrière vous pour venir en aide à votre amie, attaquée par un groupe de soldats. Fin du chapitre 8.

Chapitre 9

Quittez la pièce par l'escalier en oubliant pas de récupérer une mitraillette au passage. Mettez-vous à couvert puis tuez un à un les différents soldats postés en contre-bas puis dirigez-vous vers la sortie (afin de poursuivre le combat). Rapprochez-vous maintenant de l'arrière du camion, un peu plus bas. Une fois encore, plusieurs adversaires viendront tenter de vous arrêter. Tuez-les et entrez dans la pièce qui vient de se découvrir. Là encore, un soldat vous y attend, au niveau des escaliers.

Montez et abattez un second ennemi qui patiente sur le palier. Prenez de suite à gauche pour continuer à monter

jusqu'à une porte close. Redescendez sur la palier puis abattez à distance le soldat qui laissera sur place un fusil Moss 12 à récupérer. Entrez dans la pièce au camion puis saisissez la chaîne afin d'atteindre une pièce, celle qui vous permettra d'ouvrir la porte reste fermée jusqu'ici.

Après la cinématique, dirigez-vous vers le coffre et entrez les 4 chiffres indiqués sans effectuer de tour complet avec la molette. Sauter ensuite sur la chaîne pour assister au départ de votre amie, entrée à l'intérieur du camion.

Abattez les soldats restés sur place et continuez d'avancer en éliminant les militaires ponctuant votre évolution, ce après avoir utilisé une échelle couleur or. Sauter dans le vide une fois sur la passerelle, afin de continuer en longeant le plafond, en vue d'atteindre l'autre côté. Méfiez-vous toujours des multiples ennemis qui se dresseront sur votre route. Sortez enfin en passant par la fenêtre, afin de terminer le chapitre.

Chapitre 10

Ce chapitre démarre à nouveau à couvert avec plusieurs ennemis à éliminer au fusil à lunette afin de défendre votre collègue, prise pour cible. Attention cependant, aux snipers qui vous ciblent à distance.

Après avoir sauvé la jeune femme, une véritable armée débarque pour vous stopper. Evitez les nombreux tirs venant de toute part et soyez patient. Vous pourrez en effet rapidement les anéantir en tirant sur un camion chargé d'explosifs et positionné sur le pont surplombant la rivière. Suivez ensuite votre amie pour lui faire la courte échelle.

Cette dernière vous fera ensuite parvenir une échelle. Arrivé au sommet, redescendez par l'escalier et montez sur le pont afin de mettre un terme à ce chapitre

Chapitre 11

Dès le lancement du chapitre, prenez la fuite afin de ne pas vous faire abattre par les trois soldats derrières vous. Suivez votre amie sans jamais vous arrêter, sauf pour exécuter un soldat se dressant sur votre route. Continuez à monter en vous méfiant d'un nouvel adversaire, puis passez le pont de fortune afin de boucler ce chapitre.

Chapitre 12

Dans ce chapitre, à la suite de votre chute dans la cascade, vous allez devoir utiliser votre PS Vita pour diriger Nathan en faisant des mouvements. Evitez simplement les différentes embûches pour terminer le chapitre.

Chapitre 13

Après la séquence cinématique, faites apparaître les inscriptions sur le parchemin en exposant l'écran de la console à une forte source de lumière. Fin du chapitre après plusieurs cinématiques.

Chapitre 14

Partez tout droit, passez le muret puis poursuivez toujours tout droit, escaladez la ruine puis redescendez de l'autre côté afin de faire ensuite la courte échelle à votre amie, laquelle vous fera parvenir une caisse vous permettant d'accéder à votre tour à cet endroit.

Prenez ensuite à gauche et suivez votre collègue afin d'accéder à une passerelle (attention à votre équilibre) pour redescendre par la suite dans la partie sous terrain de la ruine. Dépoussiérez maintenant la carte à puce découverte pour mettre un terme au chapitre.

Chapitre 15

Partie 1

Continuez jusqu'à une porte condamnée que vous devrez détruire à l'aide de votre équièpe. Prenez à gauche puis suivez le chemin avant de faire la courte échelle à votre comparse, qui vous fera parvenir une échelle.

Arrivé dans la salle principale, prenez votre élan pour atteindre le centre avant de sauter une seconde fois dans le but d'atterrir de l'autre côté. Entrez dans la petite pièce et partez ensuite débloquent la porte afin de laisser pénétrer votre collaboratrice.

Descendez par les escaliers pour déclencher la cinématique. Montez sur la gargouille en face de vous pour ouvrir la grille et vous engouffrez dans le couloir.

Vous arrivez dans une zone prise d'assaut par de nouveaux ennemis, pensez à vous mettre à couvert dès que possible, afin de vous débarrasser de la menace, à l'aide de votre fusil à lunette notamment. Une fois les lieux nettoyés, descendez à l'étage inférieur pour mettre un terme à cette première partie.

Partie 2

Depuis cette salle, partez vers une sorte de labyrinthe de pierre quasiment en face du portail aux têtes. Prenez la seconde à gauche, suivez le chemin et prenez ensuite la première à gauche pour trouver la statue et un élément.

En reprenant la salle principale comme point de repère, partez tout droit dans le labyrinthe, suivez le chemin puis continuez à droite -et non à gauche- pour aboutir dans une salle avec des escaliers en pierre. Prenez-les puis sautez en face pour vous accrocher sur la corniche et poursuivre jusqu'à une statue de Dragon révélant un nouvel élément à dépoussiérer.

Redescendez dans la pièce où se trouve votre amie et dirigez-vous vers la porte flanquée de sept visages. Prenez le passage à sa gauche pour accéder au niveau supérieur puis partez immédiatement à gauche, longez le couloir et prenez la première à droite pour remonter par le puits.

Arrivé au sommet, prenez de suite à gauche pour découvrir un nouvel élément au pied d'une statue.

En sortant, poursuivez tout droit, sautez sur le rebord en face et grimpez de l'autre côté afin d'accéder assez vite au dernier élément à gratter. Revenez maintenant sur vos pas puis descendez complètement afin de résoudre le puzzle de la porte en reportant les symboles correspondant à chaque tête, après le succès de la quête des 7 éléments à gratter. Entrez, descendez et cassez le mur de pierre obstruant la porte pour finir le chapitre.

Chapitre 16

Avancez tout droit puis accédez à la salle des statues.

Après la cinématique, prenez les escaliers à gauche pour retrouver votre amie un peu plus haut. Un nouveau puzzle vous attend. Placez les statuettes sur les cases en prenant bien soin de ne jamais placer une statue sur la même ligne qu'une autre. Chaque statuette doit être placée sur une case touchant deux autres cases de symbole équivalent à la statue. Lorsque les 100% sont atteints, redescendez vous placer devant les statues pour lancer la cinématique, puis remontez afin d'atteindre la porte désormais ouverte.

Descendez par la corde puis partez deux fois à gauche en descendant par les escaliers pour lancer une nouvelle cinématique. Sortez en empruntant les escaliers afin d'atteindre un peu plus loin une nouvelle pièce.

Avancez droit devant vous puis ouvrez le cercueil de pierre pour découvrir une épée qu'il vous faudra dépoussiérer afin d'en visualiser tous les symboles. Suivez ensuite la jeune femme en revenant sur vos pas afin de déclencher une cinématique qui sera suivie par une période de combat. Abattez les premiers soldats puis avancez lentement afin d'obtenir la sulfateuse qui devrait vous faciliter la tâche face aux derniers ennemis. Sortez à gauche. Fin du chapitre.

Chapitre 17

Vous faites désormais équipe avec ce traître de Dante par la force des choses. Suivez-le jusqu'à la sortie, gardée par plusieurs soldats à abattre comme il se doit. Poursuivez votre route en montant progressivement, tout en mettant vos adversaires hors d'état de nuire. Arrivé à l'étage, continuez à évoluer en tirant les soldats. Passez à gauche pour déclencher la cinématique.

Vous commencez cette phase directement placé sur une poutre. Avancez sur la droite et abattez les ennemis en contre bas. Continuez à évoluer ainsi jusqu'à la plateforme à l'autre bout de la salle. Prenez ensuite position dans la tourelle à

mitraillette afin de couvrir Dante, qui tente de vous rejoindre.

Une fois réunis, dirigez-vous vers la porte condamnée pour l'ouvrir puis orientez-vous vers un balcon en pierre à partir duquel vous pourrez envoyer de nombreuses grenades aux multiples soldats placés en contre-bas.

Descendez légèrement pour affronter d'autres adversaires particulièrement virulents. Descendez pour atteindre un muret qui vous protégera d'un nouvel assaut adverse. Continuez à gagner du terrain progressivement puis poursuivez en suivant Dante qui vous mènera jusqu'à une tourelle mitrailleuse constamment pointée vers vous.

Traversez la zone en passant par le haut via les colonnes. Attendez que la mitrailleuse recharge avant de sauter d'une colonne à une autre. Arrivé de l'autre côté de la pièce, tuez le soldat qui vous attend au pied de la colonne puis prenez l'escalier et sautez plus bas afin de terminer le chapitre.

Chapitre 18

Descendez à l'étage inférieur en passant par le trou dans le plancher. Mettez-vous ensuite à couvert afin d'affronter des soldats dans le couloir. Suivez Dante au pas de course afin d'échapper aux explosions. Une fois en sûreté, reprenez votre route en suivant votre collègue, tout en répliquant aux tirs adverses ponctuant votre avancée vers la surface. Fin du chapitre.

Chapitre 19

Abattez les différents soldats afin de commencer votre ascension. Arrivé au sommet, une nouvelle salve d'ennemis vous tire dessus. Faites particulièrement attention aux boules de feu. Marquez régulièrement un temps d'arrêt afin d'abattre les ennemis progressivement. Pendant la descente, méfiez-vous d'un mini-boss qu'il vous faudra éliminer depuis votre perchoir.

Descendez enfin et continuez de progresser en vous mettant à couvert afin de préparer correctement les périodes de combats. Pensez aussi à récupérer le lance grenade, particulièrement efficace. Poursuivez avec Dante jusqu'au camion en feu après avoir passé un pont de fortune. Fin de ce chapitre.

Chapitre 20

Ce chapitre débute avec un puzzle à reconstituer. Une fois l'exercice bouclé, admirez la cinématique qui clôt ce très court chapitre.

Chapitre 21

Vous débutez le chapitre dans une barque avec un nouveau compagnon. Suivez les mouvements indiqués pour évoluer dans ce cours d'eau.

Reprenez votre route jusqu'aux rapides (accélérez vivement pour éviter les rochers) qui vous mèneront à une cascade. Ramez en sens inverse sans relâche afin de ne pas vous laisser aspirer par la chute d'eau.

Après une brève cinématique, continuez en passant sous une arche et préparez-vous à subir les attaques de multiples soldats placés sur les berges. Utilisez votre lance grenade afin de vous sortir de cette situation périlleuse. Vous débarquez ensuite sur la terre ferme.

Suivez votre collègue et continuez l'ascension, puis passez sur la planche pour achever le chapitre.

Chapitre 22

A couvert derrière le muret, vous voici face à plusieurs adversaires. Tuez discrètement le premier soldat en attendant qu'il vienne vers vous puis attaquez son binôme par surprise à gauche vers la colonne.

Procédez de même avec les autres gardes, toujours en faisant preuve de discrétion. Plusieurs adversaires situés en hauteur vous attaqueront ensuite, pensez à récupérer des armes efficaces avant de les abattre.

Partez ensuite sur votre droite jusqu'à tomber sur une liane qui vous permettra de grimper pour retrouver votre collègue. Suivez-le jusqu'à la prochaine séquence cinématique, avant de vous retrouver à couvert face à une mitrailleuse.

Evoluez sans vous faire toucher grâce aux différents éléments du décor qui vous protégeront. Prenez ensuite à l'extrême gauche afin de trouver la liane qui vous permettra d'accéder très progressivement au militaire contrôlant la mitrailleuse, ce en effectuant de multiples sauts de colonne en colonne.

Prenez ensuite les commandes de la mitrailleuse afin d'exterminer la groupe de soldats fraîchement arrivé. Pensez surtout à couvrir votre ami qui tente de vous rejoindre. Juste après la petite séquence, partez tout droit pour faire la courte échelle à votre collègue.

Reprenez votre route en suivant Dante, pour terminer le chapitre un peu plus loin, après diverses périodes d'escalade sans grandes difficultés.

Chapitre 23

Après avoir constaté que vous êtes séparé de votre collègue, vous voici aux prises avec de nouveaux ennemis. Faites usage du petit muret pour vous mettre à couvert et viser ces derniers au moment opportun. Continuez à progresser, toujours en prenant garde aux multiples ennemis avant de vous adonner à une petite séance d'escalade.

Redescendez et dirigez-vous vers la liane pour gagner en altitude et atteindre un poste de tir vous permettant par ailleurs de récupérer un fusil de sniper qui vous sera utile pour abattre le soldat juste en face, avant de poursuivre l'ascension. Vous arrivez ensuite à une mitrailleuse automatique que vous devrez utiliser afin de tuer les multiples soldats pour protéger votre compagnon d'infortune.

Partez maintenant sur la droite pour faire face à de nouveaux militaires à abattre. Montez ensuite avec la corde puis utilisez une seconde liane pour atteindre l'autre côté en passant le précipice. Utilisez enfin une troisième corde en partant sur votre droite, avant d'assister à une petite cinématique.

Vous voici à nouveau à couvert derrière un muret avec plusieurs soldats à éliminer. Pensez à utiliser votre fusil à lunette et exterminatez-les. N'hésitez pas à changer de point de couverture afin de ne pas vous exposer aux grenades lancées par les assaillants.

Après votre victoire, partez sur la droite en traversant le pont, remontez puis partez juste en face pour couper un cordage avec votre épée, afin de faire apparaître un pont de fortune pour votre ami, un peu plus haut.

Cette action va toutefois entraîner un assaut adverse qu'il faudra repousser avant de retraverser le pont pour partir à droite en éliminant trois nouveaux soldats. Redescendez puis partez en face en sautant au-dessus du gouffre, avant d'entreprendre une descente ponctuée par plusieurs attaques de snipers.

Continuez puis remontez, toujours en escaladant, pour atteindre une colonne qui vous permettra d'abattre l'homme se servant de la mitrailleuse. Continuez ensuite pour rejoindre votre compagnon après quelques cascades dont un saut au-dessus du précipice (tenez-vous prêt à effectuer le mouvement demandé sur l'écran tactile).

Partez en gauche pour reprendre l'ascension puis, une fois au sommet, continuez tout droit vers les escaliers avant d'achever enfin ce chapitre.

Chapitre 24

Avancez en suivant le chemin tout tracé, ce jusqu'à une zone infestée de soldats. Mettez-vous de suite à couvert derrière le mur de pierre pour vous préparer à "arroser" l'ennemi à l'aide des grenades disponibles sur place. Avancez ensuite pas à pas en vous mettant régulièrement à l'abri avant de viser.

Rendez-vous maintenant vers les cascades, au pied du temple, afin de faire la courte échelle à Victor. Arrivé à l'étage, partez de suite à gauche puis récupérez une liane sur la droite dans le but de poursuivre l'ascension. Prenez maintenant à droite et continuez à escalader, pour arriver progressivement à la fin du chapitre, se en suivant le chemin la route logique.

Chapitre 25

Dès le début du chapitre, poursuivez l'ascension pour arriver sur un plateau gardé par plusieurs soldats. Débarrassez-vous en avec calme et discrétion puis partez faire la courte échelle à votre acolyte. Abattez les ennemis qui vous attendent au-dessus puis poursuivez en suivant votre ami et en restant sur vos gardes faces aux multiples adversaires se dressant sur votre route.

Après la séquence cinématique, abattez les deux soldats, récupérez l'élément sur le muret et partez droit devant vous pour amorcer la descente en suivant votre collègue. Anéantissez les ennemis sur votre route puis descendez à l'aide des lianes, en prenant garde aux différentes attaques de soldats. Fin du chapitre.

Chapitre 26

Partie 1

Ce chapitre démarre par un nouvel affrontement face à une pléiade d'adversaires. Usez de la technique de couverture pour abattre petit à petit tous les ennemis. Pensez également à utiliser les grenades et le lance grenade que vous trouverez après avoir abattu l'un des soldats. Partez ensuite rejoindre votre compagnon.

Sautez juste en face de vous pour atteindre l'autre côté en vous préparant à suivre le mouvement demandé sur l'écran tactile afin de ne pas chuter dans le précipice. Partez maintenant sur votre droite en escaladant pour redescendre vers votre collègue qui s'est brisé la jambe en tentant de vous rejoindre. Sur votre route, faites attention aux chutes et préparez-vous à faire usage de l'écran tactile pour vous sortir d'une mauvaise passe.

Après la cinématique, mettez-vous à couvert afin d'engager le combat avec plusieurs ennemis arrivant derrière vous. Avancez lentement histoire de les exterminer jusqu'au dernier et récupérez deux nouveaux éléments sur votre droite, légèrement en hauteur au niveau des colonnes après les escaliers. Regroupez les quatre morceaux de ce mini-puzzle puis continuez à progresser jusqu'à tomber sur un puzzle à résoudre. Fin de cette première partie.

Partie 2

Partez de suite à droite pour prendre par surprise un premier garde, avant d'affronter ses trois camarades de la même manière, donc discrètement. Partez ensuite à droite de l'hélicoptère.

Montez les escaliers jusqu'au sommet pour accéder à un passage qui vous conduira à de nouveaux ennemis. Allez maintenant récupérer la sortie marquant la fin de ce chapitre.

Chapitre 27

Partez de suite tout droit pour grimper sur la petite terrasse par les escaliers, ce afin de récolter un élément caché sur le pilier. Quittez maintenant cette zone en utilisant les prises d'escalade sur votre droite après le ruisseau. Durant votre progression, préparez-vous à utiliser l'écran tactile à plusieurs reprises pour éviter la chute mortelle.

Arrivé au sommet, préparez-vous à prendre part à une fusillade. Traversez ensuite le pont et prenez à votre gauche pour apercevoir des prises d'escalade. Grimpez ensuite à ce même mur et abattez au passage trois adversaires placés un peu plus bas, puis quelques autres qui vous attendent de l'autre côté.

Descendez puis agrippez-vous à la plateforme pour lancer une rapide cinématique, suivie de l'attaque en règle d'un homme muni d'un lance-roquette. Mettez-vous à couvert et mettez-le hors d'état de nuire. Après sa mort, montez d'un étage pour combattre cette-fois à distance un mini-boss équipé d'une mitrailleuse automatique. Restez bien à couvert et attendez qu'il recharge pour le surprendre à l'aide du fusil de sniper fraîchement obtenu. Tuez plusieurs autres soldats dans la foulée et récupérez les grenades avant de rejoindre l'autre côté en vous servant de la liane.

Cette action aura pour conséquence d'attirer de nouveaux adversaires. Abattez-les tel un sniper et éliminez le dernier ennemi qui vous attaquera depuis une plateforme située en hauteur de votre côté. Attrapez la liane pour achever ce chapitre.

Chapitre 28

Dès le lancement du chapitre, descendez par la galerie sous terrain pour retrouver une vieille connaissance. Récupérez ensuite le fusil de sniper afin d'exécuter les différents adversaires puis sautez juste en face dans le but de descendre progressivement. Sauter sur la paroi d'en face puis faites attention à ne pas chuter en remontant jusqu'à un plateau duquel vous sera visé par plusieurs snipers. Descendez pour vous retrouver dans une situation identique, face à plusieurs snipers à abattre.

Poursuivez l'ascension pour aboutir à un escalier en bois. Cette-fois encore, prenez garde aux différents tireurs à votre recherche. Continuez en attrapant la liane qui vous mènera à un plancher en bois très fragile. Préparez-vous à suivre les mouvements demandés à l'écran afin de ne pas chuter. Faites ensuite tomber le pont levis en prenant garde à l'atterrissage.

Reprenez votre chemin par la gauche en exécutant les ennemis puis redescendez progressivement, toujours en faisant attention aux chutes potentielles. Atteignez une autre partie de l'escalier en bois et sortez votre fusil de sniper afin d'abattre les nombreux adversaires essayant de vous assassiner.

Courrez abaisser ensuite le second pont levis, avec une nouvelle salve de soldats à combattre au passage. Evoluez en passant par le tunnel et débarrassez-vous de quatre nouveaux combattants avant d'arriver au terme de ce chapitre.

Chapitre 29

Avancez et suivez le chemin tout tracé jusqu'aux deux petits piliers pour longer ensuite le précipice. Continuez, abattez un soldat et apprêtez-vous à combattre un redoutable adversaire muni d'une mitrailleuse automatique. Après l'avoir tué, récupérez son arme et continuez à progresser en abattant les ennemis en route, ce jusqu'à la salle des totems.

Récupérez une arme classique et sautez sur les premiers totems pour parvenir petit à petit à un nouvel escalier en bois sur lequel vous attendent des rebels. Après leur mort, continuez à évoluer en gardant à l'esprit que d'autres soldats se dresseront sur votre route régulièrement. Pensez donc à vous mettre à couvert à chaque fois que cela sera possible.

Atteignez le pont levis qui s'abaissera tout seul après que vous ayez réduit à néant les adversaires se trouvant juste en face, ce à l'aide des grenades présentes sur place. Une fois le pont abaissé, repoussez un nouvel assaut avant de continuer pour visionner une petite séquence mettant votre collègue féminine en scène.

Abattez ensuite tous les ennemis et continuez à progresser, toujours en vous tenant prêt à dégainer votre fusil à lunette. Rejoignez enfin votre amie afin de résoudre un puzzle qui vous demandera simplement de reconstituer les bons visages en faisant coulisser les trois éléments circulaires (voir photo). Fin du chapitre.

Chapitre 30

Descendez puis sautez vers la colonne afin d'utiliser les prises d'escalade pour poursuivre votre route sur la gauche, tout en progression, jusqu'à une petite séquence cinématique. Dirigez-vous ensuite vers le grand escalier pour vous retrouver devant à canoë que vous devrez mettre à l'eau avec l'aide de votre collègue.

Suivez les mouvements indiqués à l'écran pour faire progresser l'embarcation dans le lac. Continuez à ramer ainsi durant un long moment, jusqu'à ce que vous retrouviez la terre ferme pour tenter de résoudre un nouveau casse-tête. Il suffit de remettre les cases dans le bon ordre afin de reproduire l'exemple, rien de compliqué. La porte s'ouvre, fin du chapitre.

Chapitre 31

Partie 1

Suivez le chemin tout tracé et prenez ensuite les escaliers en bois. Continuez votre route en grim pant sur un petit mur de pierre qui vous mènera à des escaliers éclairés par des torches.

Dirigez-vous maintenant vers votre collègue puis orientez-vous vers la momie installée sur le trône pour mettre un terme à cette première partie.

Partie 2

Après avoir ôté la dague du corps momifié, nettoyez cette dernière. Affrontez maintenant Dante en suivant les mouvements indiqués à l'écran pour finalement le mettre à terre. Suivez ensuite votre amie puis attrapez la liane afin de boucler le chapitre.

Chapitre 32

Dès le début de ce chapitre, filez escalader la petite colonne en face de vous afin de combattre plusieurs soldats. Optez pour une approche discrète pour plus d'efficacité. Abattez également les snipers puis sautez sur la corde pour passer atteindre le sommet. Pendant votre progression, abattez les quelques ennemis qui vous ciblent.

Après avoir sauté sur la terre ferme, affrontez maintenant un homme muni d'une mitrailleuse automatique. Préférez le fusil à lunette afin de l'anéantir à distance.

Prenez ensuite votre élan pour atteindre une nouvelle liane placée légèrement à droite d'un petit pilier. Arrivé au sommet, cachez-vous de suite derrière le muret afin de ne pas succomber sous le feu adverse. Débarrassez-vous des deux compères puis poursuivez sur la droite en utilisant l'escalier.

Faites attention à votre équilibre en franchissant la planche puis protégez-vous immédiatement après la traversée afin d'éviter les multiples tirs de snipers. Nettoyez la zone progressivement, notamment après avoir effectué un saut sur la plateforme voisine.

Revenez sur vos pas pour attraper une liane et sauter quelques mètres plus haut après avoir exterminé 4 individus à l'aide de votre pistolet lance grenade, ce afin de protéger l'ascension à venir de votre collègue. Avancez ensuite légèrement puis canardez les ennemis vous faisant face, toujours à l'aide du pistolet à grenades pour plus d'efficacité.

Grimpez ensuite à la liane placée au niveau du visage taillé dans la pierre après quelques marches pour aboutir à un nouveau pallier sur lequel vous trouverez un lance-roquette. Servez-vous en afin d'anéantir les ennemis postés de l'autre côté. A cours de munitions, optez ensuite pour le pistolet lance-grenade.

Récupérez ensuite la liane afin d'atteindre l'autre côté pour prendre part à un nouvel échange de tirs. Utilisez cette-fois la mitrailleuse automatique tout en progressant dans le couloir. Sauter ensuite sur la liane après avoir déposé la mitrailleuse. Une fois à terre, sortez votre fusil à lunette pour exécuter plusieurs soldats puis faites de même après vous être mis à couvert dans le prolongement des escaliers, le but étant d'abattre cette-fois les snipers vous visant depuis l'autre côté. Tournez-vous enfin et faites quelques mètres afin d'arriver au terme de ce chapitre.

Chapitre 33

Suivez votre Marisa sans perdre de temps afin de ne pas vous faire écraser par la colonne qui est piégée et abattez les tireurs situez un peu plus haut avant de grimper à la liane. Un nouvel adversaire se présente alors, débarrassez-vous en au corps à corps puis poursuivez.

Quelques mètres plus loin, mettez-vous à couvert pour tuer les ennemis juste en face puis prenez votre élan pour atteindre l'autre côté en utilisant l'écran tactile pour ne pas chuter. Continuez puis sautez vers le pont partiellement détruit pour atteindre ensuite des escaliers qui vous mèneront à un second pont. Passez de l'autre côté puis évoluez jusqu'à une colonne couchée qui vous permettra de franchir le gouffre.

Après quelques mètres, un nouvel adversaire vous attend. Abattez-le à distance puis escaladez sur votre droite. Prenez garde aux colonnes qui s'écroulent avant votre passage puis sautez ensuite sur la gauche en direction des stalactites. Préparez-vous à utiliser l'écran tactile pour ne pas lâcher prise.

Sautez enfin de l'autre côté, toujours en faisant usage de l'écran tactile afin d'éviter la chute. Montez sur la gauche, et avancez tout droit jusqu'à ce que le chemin vous contraigne à tourner, toujours à gauche. Avancez puis abattez à distance les quelques ennemis après vous être mis à couvert.

Traversez maintenant sans vous arrêter à l'aide de la planche puis campez derrière un mur afin d'affronter une nouvelle salve d'ennemis. Méfiez-vous notamment du tireur à la mitrailleuse automatique. Pensez à utiliser vos grenades s'il vous en reste encore.

Reprenez l'ascension, prenez les escaliers à droite, passez par l'ouverture de porte pour constater ensuite l'écroulement d'un pont. Passez en utilisant les poutrelles restantes et mettez-vous de suite à couvert une fois de l'autre côté, afin d'abattre les militaires derrière vous, ces derniers ayant pour objectif de stopper votre compagne en train de vous rejoindre.

Evoluez ensuite jusqu'à un muret et faites la courte échelle à Chase afin de passer cette embûche. Escaladez maintenant l'énorme colonne puis sautez en face sur la masse pierreuse éclairée dans l'optique d'atteindre une liane qui vous donnera accès à l'étage supérieur. Fin du chapitre.

Chapitre 34

Ce dernier chapitre vous met aux prises avec un tireur positionné plus haut. Avancez puis partez de suite à gauche. Sauter sur la statue géante qui vient de s'effondrer puis sautez sur une seconde statue avant de progressivement aboutir à un pont en bois jusqu'à la séquence cinématique.

Battez-vous maintenant directement avec le boss en effectuant les bons mouvements via l'écran tactile. Après une chute, vous voilà suspendu au pont. Évitez les coups d'épée de votre adversaire, toujours à l'aide de l'écran tactile puis remontez pour poursuivre l'affrontement.

Après la chute du boss, sautez sur la liane pour traverser puis avancez pour retrouver votre amie, prise au piège par colonne. Dégagez-là en soulevant le bloc de pierre à l'aide de l'écran tactile.

Vous pouvez maintenant admirer la fin d'Uncharted Golden Abyss.

Trésors et Mystères

Chapitre 1 : 2 trésors + 8 mystères

Mystère : Au début du niveau, retournez vers la Jeep et placez-vous à côté de la portière de gauche pour utiliser votre appareil photo et récupérer le premier trophée

Mystère : Arrivé au bord du gouffre, visez le centre de la cascade, au niveau de la séparation rocheuse, toujours avec votre appareil, dans le but de récupérer le second trophée.

Mystère : Descendez ensuite et partez sur votre gauche pour débusquer le premier trésor.

Mystère : Partez ensuite sur votre gauche avant le pont pour trouver un second trésor.

Mystère : Partez immédiatement sur la gauche pour descendre le long de la paroi, ce en vue de gagner un nouveau trésor

Mystère : Réunissez les quatre éléments du pont pour valider ce mystère

Trésor : Pendant l'ascension avec Dante, récupérez un nouveau trésor sur votre droite, de l'autre côté de la petite chute d'eau

Mystère : Arrivé au sommet, partez de suite à gauche et escaladez les deux plateaux rocheux. Sortez ensuite votre appareil photo, puis zoomez en direction des deux cascades, juste en dessous de Dante en train d'escalader, ce afin d'obtenir un nouveau trophée.

Mystère : Profitez-en pour trouver un nouveau trésor devant le tronc d'arbre déraciné. Redescendez et rejoignez votre ami pour attaquer la paroi.

Trésor : Arrivé à son niveau, laissez-vous tomber sur la petite plateforme puis montez en longeant la cascade, pour récupérer une pierre turquoise.

Chapitre 2 : 4 trésors + 12 mystères

Mystère : Lors de la première l'ascension, sautez sur votre gauche afin de récupérer un trésor

Mystère : Enjambez deux troncs d'arbre couchés puis arrêtez-vous quelques mètres après le dernier pour vous

retourner et sortir votre appareil photo. Zoomez sur la représentation d'un visage Kuna pour obtenir le trophée.

Trésor : après la séquence cinématique, retournez-vous pour passer à gauche. Longez la paroi, passez au-dessus de la rivière et débroussailliez les herbes en suivant la manipulation indiquée sur l'écran. Reprenez l'ascension pour débusquer un trésor (pierre turquoise).

Mystère (1/4) : Sauter juste en face puis laissez-vous glisser pour récupérer un élément

Mystère (2/4) : Avant de retrouver Dante, dirigez-vous à droite vers un Amat de bambous que vous devrez couper en suivant l'indication à l'écran. Grimpez ensuite à la liane et récupérez un nouvel élément sur la colonne de pierre.

Mystère : Partez maintenant à droite, et prenez le camion de chantier en photo depuis la plateforme pour gagner un trophée.

Mystère : Escaladez ensuite le camion puis, arrivé au sommet, tournez-vous et zoomez avec votre appareil en direction des caisses de droite, légèrement à gauche pour découvrir un second trophée.

Trésor : Descendez et partez à droite pour couper un nouveau bosquet de bambous, suivez le couloir, grimpez à droite et attrapez un trésor (turquoise).

Mystère : Dépoussiérez le casque après l'ouverture de la grille et la cinématique

Mystère : Dépoussiérez le crâne après la cinématique

Mystère : Observez ensuite le symbole

Mystère : Gratter l'écran tactile pour faire apparaître le dessin

Trésor : Après un long affrontement avec plusieurs gardes, grimpez ensuite sur la plateforme hébergeant un arbre gigantesque, puis franchissez la passerelle en bois afin d'accéder à un trophée (turquoise).

Mystère : Revenez sur vos pas, prenez à gauche et sortez votre appareil photo un peu avant le milieu du pont puis zoomez sur votre gauche, légèrement en hauteur dans l'optique de gagner un autre trophée

Mystère (3/4) : Après le pont, sur un plateau, se trouve un nouvel élément

Mystère : Tournez-vous, rapprochez-vous de la grille et photographiez la pancarte jaune pour obtenir ce trophée

Trésor : Après un nouvel échange de balles, grimpez sur la gauche afin de débusquer ce trésor

Mystère (4/4) : Découpez les bambous sur la droite puis montez afin de gagner un élément

Mystère : Revenez sur vos pas puis prenez en photo le mur d'escalade que vous venez de descendre avec la liane, en zoomant pile au milieu pour obtenir un trophée

Chapitre 3 : 3 trésors + 4 mystères

Trésor : Sauter sur l'ennemi en contre bas et récupérez un trésor

Trésor : Partez de suite après l'effondrement du pont, à droite pour attraper un trésor

Trésor : Après le sniper, continuez et descendez de suite en partant sur la droite pour récolter un trésor, puis remontez

Mystère : Poursuivez jusqu'aux bambous, abattez-les et trouvez un élément

Mystère : Sur la plateforme, récupérez un document

Mystère : Après un échange de balles, grimpez sur votre droite afin de trouver un nouveau trésor

Mystère : Evoluez ensuite jusqu'aux barils et sortez votre appareil photo pour gagner un trophée

Chapitre 4 : 1 trésor + 4 mystères

Mystère : Dès le début du chapitre, partez sur la droite pour récupérer un élément

Mystère : Après le passage de la poutre, prenez de l'élan pour accéder à la plateforme sur votre gauche. Prenez la sortie puis descendez. Un nouveau trésor se trouve dans cette pièce

Mystère : Placez-vous à droite du trône et prenez une photo pour gagner le trophée

Trésor : Mettez le rideau en pièce et partez en face pour gagner ce trésor

Mystère : Laissez-vous tomber du tuyau pour descendre récupérer un trésor

Chapitre 5 : 2 trésors + 5 mystères

Mystère : Déchiquetez la toile et sortez à gauche, puis prenez le trésor

Mystère : Partez vers la petite cabane pour prendre une photo et gagner un trophée, ce en capturant un cliché de la cocotte

Trésor : Après la scène de la camionnette, grimpez sur le toit et descendez ensuite pour trouver un trésor à droite

Mystère : Nettoyez la truie

Mystère : Après un échange de tir, partez sur la gauche vers le grillage pour gagner un élément

Mystère : En repartant, prenez légèrement sur votre gauche en direction d'une maison pour débusquer un trésor à côté

d'une poubelle, sur une terrasse

Trésor : Montez à droite pour emprunter un chemin montant avec un nouveau trésor se cache en face de vous au sol

Chapitre 6 : 2 trésors + 4 mystères

Trésor : Après un premier affrontement, sur votre droite, sous la maison, se situe un autre trésor

Mystère : Montez à l'étage supérieur après avoir fait la courte échelle à Marisa, en suivant les points d'escalade, ce afin de récupérer un trésor

Trésor : Redescendez en vous laissant tomber au sol puis repassez sous la maison, avant de prendre de suite à droite au niveau des marches. Grimpez ensuite à la poutre localisée par un drap jaune et récupérez le trésor à droite

Mystère : Suivez le chemin montant sur votre droite et prenez la première à gauche en passant par plusieurs balcons qui vous mèneront à une toile à déchiqueter. Une fois dans la pièce, prenez le sceau en photo afin de gagner un trophée

Mystère : Après le passage de la pancarte, montez vers la maison et prenez à droite par la façade pour arriver à un trésor

Mystère : Après l'affrontement, prenez en photo le canon sur un rocher situé à droite derrière vous pour récolter un trophée

Chapitre 7 : 2 trésors + 7 mystères

Trésor : Après vous être débarrassé des ennemis, revenez sur les lieux de votre premier crime du chapitre, montez sur une petite caisse, puis accrochez-vous à la poutre, d'où vous apercevrez un trésor

Mystère : Descendez en revenant sur vos pas et récupérez la canalisation située sur une poutre afin de grimper jusqu'à un autre trésor

Mystère : Allez ensuite au fond de la petite pièce et ciblez un baril avec votre appareil photo afin de récupérer le trophée

Mystère : Sortez puis laissez-vous tomber dans le vide pour retourner à l'étage inférieur et prenez à gauche afin d'aboutir à une petite remise à foin. Un autre trésor se cache derrière les bottes de foin.

Mystère : Ressortez et dirigez-vous vers les six premiers barils bleus pour attraper un trésor au niveau d'un sceau posé à terre.

Mystère : Revenez vers votre amie mais continuez tout droit, cette-fois afin de gagner un trophée. Pour se faire, prenez un cliché de la carte placardée au mur

Trésor : Après la porte, entrez pour récupérer un trésor qui se situe à votre gauche

Mystère : Avant de rejoindre la jeune femme, prenez la première gauche pour entrer dans une pièce vous menant à un autre trophée. Prenez en photo la pancarte avec les inscriptions rouges pour obtenir ce dernier

Mystère : Après avoir battu les deux soldats, montez par le tuyau pour atteindre une affiche à reconstituer

Chapitre 8 : 2 trésors + 5 mystères

Mystère : Sur le premier pont, sautez sur votre droite pour attraper la liane puis descendez afin de trouver un trésor

Mystère : Récupérez la pioche et nettoyez-la

Trésor : Après la petite séquence cinématique, déchirez la toile située sur la droite pour découvrir le trésor

Mystère : Après l'escalier et avant d'affronter les gardes, récupérez un trésor à gauche dans le tonneau

Mystère : Après le combat, partez à gauche non loin du véhicule, puis retournez-vous afin de prendre un cliché de l'affichette en haut à droite du feuillu, dans le but de récolter un trophée

Trésor : Partez ensuite au fond, à gauche de votre amie et attrapez le trésor situé dans le renforcement du mur à droite

Mystère : Avant de prendre la corde pour rejoindre votre collègue, partez sur la droite en direction d'un trésor caché derrière une palette

Chapitre 9 : 2 trésors + 5 mystères

Trésor : Dès le début du chapitre, partez récupérer le trésor situé sur une table dans la pièce

Mystère : Après un premier combat face aux soldats, trouvez le trésor au fond de la pièce dans une armoire

Trésor : Avant de monter à l'étage, prenez à droite afin de récupérer un trésor

Mystère : Une fois sur le palier, entrez dans la pièce en face et prenez le bureau et les posters en photo pour gagner un trophée

Mystère : Prenez en photo la cargaison du camion pour obtenir un trophée

Mystère : Après être entré dans le bureau, récupérez un trésor à droite de la pièce
Mystère : Grimpez à l'étage pour photographier la carte afin de gagner un trophée

Chapitre 10 : 2 trésors + 2 mystères

Trésor : Une fois au sommet de la plateforme, partez à droite pour débusquer un trésor
Mystère : Approchez-vous ensuite des escaliers afin de prendre en photo la maison, action qui vous permettra de gagner un trophée
Trésor : Après être redescendu, trouvez un nouveau trésor à droite dans les fourrages, avant de rejoindre votre amie.
Mystère : Avancez ensuite sur la gauche de cette dernière pour gagner un autre trophée en prenant une photo du Tank de l'autre côté de la rivière

Chapitre 11 : 2 trésors + 2 mystères

Mystère : Dès le début du chapitre, récupérez un trésor sur votre droite au niveau de la cabane
Trésor : En poursuivant votre route, montez sur une plateforme pour débusquer ce trésor
Mystère : Un peu plus loin, empruntez le chemin de gauche pour débusquer un trésor
Trésor : Quelques mètres plus loin en remontant, récupérez le trésor sur une plateforme

Chapitre 12 : 3 trésors + 1 mystère

Vous trouverez dans ce chapitre, 4 trésors (dont 1 mystère). La seule difficulté étant de les attraper au passage en faisant preuve de bons réflexes

Chapitre 13 : 0 trésor + 10 mystères

Mystère : Dans ce chapitre, 10 mystères sont à récupérer, une nouvelle fois en faisant preuve de bons réflexes. Dès qu'un point brillant fait son apparition, touchez-le via l'écran tactile et ainsi de suite jusqu'à récolter les 9 premiers mystères. Le dernier mystère vous sera offert durant la cinématique.

Chapitre 14 : 1 trésor + 3 mystères

Mystère : Partez de suite à gauche pour sauter par l'encadrement de fenêtre afin de grimper ensuite à la ruine. Tout en haut, après être repassé de l'autre côté, vous trouverez un élément à gratter
Mystère : Revenez ensuite sur vos pas puis partez tout droit plus légèrement à gauche en franchissant plusieurs issues afin de débusquer un puzzle à résoudre
Mystère : Dirigez-vous maintenant vers le grillage afin d'escalader la colonne de pierre. Sortez votre appareil photo et prenez un cliché de la voiture afin d'obtenir un trophée
Trésor : Un peu plus loin, en face, coupez les bambous puis effectuez une séance d'escalade afin d'attraper un trésor

Chapitre 15 : 3 trésors + 6 mystères

Mystère : Trouvez le premier mystère pendant la cinématique
Mystère : Non loin de la porte condamnée, partez légèrement à droite afin de récupérer un trophée à l'aide de votre appareil photo, ce en prenant un cliché de la statue
Mystère : Après avoir détruit la porte, partez de suite à droite puis descendez afin de trouver un trophée en prenant en photo l'objet en bois placé au sol
Mystère : Une fois au sommet de la plateforme, sautez en face puis escaladez la paroi pour prendre un cliché d'une pelle, ce afin de gagner un nouveau trophée
Trésor : Après la cinématique, continuez en face pour escalader et accéder à un trésor
Trésor : Un autre trésor se trouve dans le passage étroit entre les roches
Mystère : Après être passé par un mur en piteux état, grimpez à un mur pour récupérer le trésor
Trésor : Un peu plus loin, grimpez une nouvelle fois au mur pour débusquer ce trésor
Mystère : Les quatre éléments (statues d'animaux mythiques, voire solution complète) permettront pour reconstituer le mini-puzzle et gagner ce mystère

Chapitre 16 : 2 trésors + 8 mystères

Mystère : Les 6 premiers mystères se trouvent tous sur la table

Trésor : Partez à droite de la table vers le mur pour gagner ce trésor

Trésor : Dans la pièce contenant la statue d'un ange, trouvez ce trésor juste à gauche de cette dernière

Mystère : Retournez-vous et prenez en photo la statue afin de gagner un trophée

Mystère : L'ultime mystère vous sera octroyé après dépoussiérage de tous les symboles sur une épée

Chapitre 17 : 3 trésors + 1 mystère

Trésor : Suite à l'échange de balles et arrivé sur le palier, passez la rambarde et descendez pour récupérer un trésor

Trésor : Après être remonté, trouvez un trésor à droite au fond du premier couloir

Mystère : Dans la grande pièce, un trésor se trouve à droite après les escaliers

Trésor : Après le passage de la mitrailleuse automatique, partez à droite pour débusquer ce dernier trésor

Chapitre 18 : 2 trésors + 0 mystère

Trésor : Dès le commencement du chapitre, récupérez le trésor à droite vers le mur

Trésor : Après la chute de pierres, descendez en face pour gagner un trésor

Chapitre 19 : 2 trésors + 0 mystère

Trésor : Dans la maison délabrée, sautez en contre-bas pour récupérer ce trésor

Trésor : Légèrement à gauche des véhicules en feu, montez sur une plateforme pour attraper le dernier trésor

Chapitre 20 : 3 trésors + 1 mystère

Trésors et Mystère : Dans ce chapitre, les 3 trésors et le mystère sont à récupérer durant la séquence cinématique grâce à vos réflexes. Touchez simplement les éléments brillants à l'écran

Chapitre 21 : 3 trésors + 5 mystères

Mystère : Dès le commencement, ramez à sens inverse afin de récupérer ce trésor

Mystère : Récupérez ce dernier sur la gauche au niveau de la végétation

Mystère : Récupérez cet élément sur un pilier se situant sur votre droite

Trésor : Trouvez le trésor juste après une cinématique sur votre droite

Mystère : Après votre retour sur la berge, photographiez le pont derrière vous

Trésor : Un peu plus loin, découvrez un nouveau trésor après avoir réduit en pièce quelques bambous

Mystère : Vous récupérerez cet élément en prenant en bas à gauche lors d'une phase d'escalade derrière votre collègue

Trésor : Après le passage d'une planche, descendez à gauche pour récupérer le trésor

Chapitre 22 : 3 trésors + 4 mystères

Mystère : Dès le lancement du chapitre, récupérez l'élément sur la droite

Mystère : Passez sous le pont et montez les marches juste en face pour récupérer un nouvel élément

Trésor : Montez ensuite sur le rebord puis sautez en face

Trésor : Partez sur la plateforme située à droite après la séquence avec la mitrailleuse automatique

Trésor : En progressant, récupérez sur votre droite une liane qui vous conduira à ce trésor

Mystère : Un peu plus loin, cette-fois sur votre droite, récupérez cet élément

Mystère (1/2) : Lorsque Viktor grimpe sur l'aqueduc, ne montez pas de suite pour partir à gauche et mettre en pièce des bambous afin de récupérer le trésor

Mystère (2/2) : Revenez pour escalader l'aqueduc et utilisez la liane pour débusquer ce dernier

Chapitre 23 : 6 trésors + 7 mystères

Mystère : Au début du chapitre, grimpez sur la gauche pour récupérer un élément

Trésor : Partez ensuite à droite pour descendre au niveau du trou devant le précipice

Mystère : Au niveau d'une arche, retournez-vous et montez jusqu'au trésor

Trésor : Après la séquence aux commandes de la mitrailleuse automatique, récupérez un nouveau trésor en vous retournant puis en tournant à gauche

Trésor : Suite à un échange de tir, utilisez la liane pour gagner un trésor une fois arrivé au sommet

Trésor : Après un saut avec la corde, récupérez le trésor sur la plateforme et juste sous vos yeux

Mystère : Suite à un nouvel affrontement face à plusieurs soldats, passez le pont puis descendez vers la plateforme en contre bas afin de gagner un élément

Mystère : En continuant, vous tomberez sur un nouveau mur d'escalade à gauche. Grimpez puis récoltez un autre élément

Mystère : Retournez-vous maintenant, passez de l'autre côté et attrapez le trésor

Trésor : Avant de retrouver votre collègue, fouillez sur la gauche pour gagner ce trésor

Mystère: Après avoir retrouvé Sullivan, descendez sur la droite pour photographier la chute d'eau

Trésor : Après une séquence de grimpette, mettez en pièce les bambous pour récupérer le trésor

Mystère : En continuant, vous tomberez ensuite sur deux statues de Serpents. Prenez-là photo pour débloquent ce mystère

Chapitre 24 : 6 trésors + 5 mystères

Mystère : Vous trouverez ce trésor en partant à droite juste après la séquence vous opposant aux soldats

Mystère : Empruntez ensuite le petit escalier pour photographier la pyramide derrière vous

Mystère : Avancez ensuite tout droit afin de débusquer un élément

Trésor : Revenez sur vos pas, passez la colonne en ruine puis récupérez le trésor sur la droite

Trésor : Evoluez en direction des cascades et récupérez le trésor en route, légèrement à droite

Trésor : Pénétrez dans l'une des chutes d'eau pour gagner ce trésor

Mystère (1/4) : A gauche de la précédente chute d'eau, grimpez sur le mur pour récupérer un élément

Trésor : Partez maintenant à droite pour trouver un autre trésor un peu plus loin

Mystère (2/4) : Grimpez sur le pilier de gauche en face de la cascade non loin de Victor Sullivan pour trouver un élément

Mystère (3/4) : Procédez de la même manière sur la colonne de droite

Trésor : Sur la gauche de votre compagnon, allez couper les bambous pour trouver le trésor

Trésor : Montez à la liane puis prenez à gauche pour déchiqeter un nouveau bosquet de bambous, afin de récupérer ce trésor

Mystère : Redescendez et partez vers le bas par le mur d'escalade, afin de gagner l'élément

Mystère (4/4) : Un peu plus loin, récupérez un autre élément sur le mur

Chapitre 25 : 1 trésor + 3 mystères

Mystère : Récupérez les quatre éléments sur chaque pilier afin de résoudre ce mystère

Mystère : Trouvez ensuite les prises d'escalade, en visant la diagonale depuis l'angle de vue de Victor pour descendre récupérer le trésor

Trésor : Continuez votre route pour trouver un nouveau trésor sur la droite, dans un renforcement du mur

Mystère : Arrivé au sommet, prenez ce dernier élément sur le muret de pierre au centre de la zone

Chapitre 26 : 4 trésors + 6 mystères

Mystère (1/4 et 2/4) : Au début du chapitre après une première confrontation avec des soldats, récupérez l'élément sur une statue. Partez à droite pour récupérer le second

Mystère : Restez au même endroit pour débusquer le trésor sur le pilier du milieu

Trésor : Vous trouverez ce trésor en escaladant un mur un peu plus loin

Mystère : Dans le passage dans l'eau, partez sur la gauche pour récupérer ce dernier

Mystère (3/4 et 4/4) : Dans la foulée d'un échange de balles, récupérez les deux derniers éléments sur les deux piliers

Mystère : En avançant simplement, vous débusquerez obligatoirement ce mystère

Trésor : Après une séquence cinématique, retournez-vous et coupez les bambous pour découvrir le trésor

Mystère : Cet élément se trouve un peu plus loin, sur la gauche d'un hélicoptère

Trésor : Toujours dans la zone de l'hélicoptère, récupérez ce trésor dans les fourrages

Mystère (1/4 et 2/4) : Trouvez ces deux premiers éléments sur les deux statues de serpents

Trésor : Après un échange de balles, partez en direction d'un point d'eau révélant un autre trésor

Mystère (2/4 et 3/4) : Un peu plus loin, récupérez les deux derniers éléments près d'un pilier

Chapitre 27 : 4 trésors + 4 mystères

Trésor : Gagnez le premier trésor dès le début du chapitre au niveau de la cascade

Mystère (1/4) : Trouvez ce premier élément au même endroit sur un pilier

Mystère : Prenez ensuite le premier escalier et photographiez les deux statues

Trésor : Pendant l'ascension, sautez sur une plateforme et récupérez le trésor à droite

Trésor : A la suite d'un échange de balles, prenez le grand escalier pour récupérer le trésor dans un coin

Mystère : Partez maintenant à droite depuis le lieu précédent afin de gagner un élément

Mystère (2/4 et 3/4) : Passez le pont et tournez à droite pour trouver le second élément sur un pilier, puis partez à gauche pour récupérer le troisième élément sur un mur

Mystère : Après un saut sur la corde, atterrissez sur la plateforme et photographiez la tête de serpent

Mystère (4/4) : Vous trouverez le dernier élément au même endroit, quelques mètres plus loin

Trésor : Après une ascension par une corde, trouvez le dernier trésor derrière les bambous

Chapitre 28 : 4 trésors + 3 mystères

Mystère : Revenez sur vos pas après un affrontement pour récupérer ce trésor

Mystère : Lors de l'ascension sur l'immense colonne de pierre, partez à gauche pour prendre le trésor

Trésor : Dans la foulée d'un second combat face aux soldats, mettez en pièce la toile pour gagner le trésor

Trésor : Arrivé au sommet de la grande statue, utilisez un stalactite pour accéder un peu plus loin à une toile. Le trésor se trouve juste derrière

Mystère : Après la chute du pont, photographiez la grande statue sur votre droite

Trésor : Une fois le second pont abaissé, récupérez le trésor en faisant usage de la corde

Trésor : Suite à un échange de balles, trouvez le trésor derrière un rocher

Chapitre 29 : 4 trésors + 4 mystères

Trésor : Peu après le lancement du chapitre, montez sur une plateforme puis déchiquetez la toile pour obtenir ce trésor

Mystère : Reprenez votre route et récupérez un nouveau trésor sur votre gauche après les escaliers

Trésor : Après le passage des statues, trouvez un autre trésor dans un renforcement de mur à droite

Trésor : Entrez ensuite dans une caverne en face et récoltez le trésor

Mystère : Un peu plus loin vers la sortie, photographiez la passerelle

Trésor : Avant la traversée d'un pont, atteignez une plateforme pour obtenir ce trésor

Mystère : Après la scène de couverture de votre amie face aux soldats, passez ce qui ressemble à un pont puis choisissez de partir à gauche et grimper puis photographiez le portail

Mystère : Plus bas, accédez à un ultime trésor en découpant la toile

Chapitre 30 : 3 trésors + 4 mystères

Trésor : Suite à la première ascension du chapitre, prenez sur votre gauche pour accéder au trésor

Trésor : Dans la foulée de la cinématique, récupérez un nouveau trésor à droite

Mystère : Avancez ensuite légèrement pour prendre en photo la forteresse

Mystère : Ce trésor se récupère durant le passage en bateau

Mystère : Toujours durant cette phase à canoë, récupérez le trésor

Mystère : Un peu plus loin, toujours selon le même principe, attrapez ce dernier au passage

Trésor : Arrivé sur la terre ferme, dans la salle du puzzle au sol, un trésor se trouve un peu plus bas

Chapitre 31 : 3 trésors + 4 mystères

Trésor : Dès le début du chapitre, partez à droite pour obtenir ce premier trésor

Trésor : A la sortie de cette première pièce, prenez à droite et récupérez le second trésor

Mystère : Après la séquence cinématique, retournez-vous afin de débusquer un élément. Le second se trouve pour ainsi dire en face. Vous trouverez le troisième élément à quelques mètres de là sur un pilier. Obtenez enfin le dernier élément en face, sur un pilier couché

Trésor : Après une nouvelle cinématique, récupérez le trésor se situant à droite d'un trône

Mystère : Prenez maintenant le fameux trône en photo

Mystère : Pour rassembler les quatre éléments de ce mystère, montez successivement sur les quatre piliers dans la pièce du trône

Mystère : Avancez vers le trône pour récupérer la dague après la cinématique

Chapitre 32 : 6 trésors + 0 mystère

Trésor : Pendant l'ascension sur une liane, récupérez un trésor au niveau du premier palier

Trésor : Après votre victoire contre l'homme à la mitrailleuse automatique, dirigez-vous vers son cadavre et foncez au fond du couloir afin de récolter le précieux

Trésor : Après le second passage à la corde, évitez les escaliers pour continuer en face. Trouvez le trésor dans un renforcement de mur

Trésor : Avant de récupérer une nouvelle corde, sautez sur la plateforme en face et partez déchiqueter le rideau en vue de gagner un trésor

Trésor : Grimpez ensuite jusqu'en haut via la corde puis partez au fond de la zone pour gagner ce trésor, après avoir affronté plusieurs soldats

Trésor : Une fois redescendu par la corde, allez récupérer le dernier trésor du chapitre au-dessus des escaliers à droite

Chapitre 33 : 4 trésors + 0 mystère

Trésor : Après le lancement du chapitre, partez vers la cascade pour trouver le trésor

Trésor : Avant d'affronter la deuxième salve d'ennemis de ce niveau, partez à gauche puis sautez en face, ce pour obtenir le trésor

Trésor : Après le passage du rocher s'écrasant sur un pont, entrez dans une salle puis escaladez le mur pour atteindre un plateau cachant le trésor

Trésor : Après le passage sur un pilier vous permettant de passer le précipice, allez directement sur la voie de gauche, et descendez pour obtenir le précieux sésame

Chapitre 34 : 2 trésors + 0 mystère

Trésor : Partez de suite sur la gauche au lancement de ce chapitre, puis passez à droite du pont en bois pour récupérer le trésor

Trésor : Un peu avant de rejoindre Marisa, dirigez-vous sur la droite pour gagner le trésor

📌 LE TROPHÉE CACHÉ PLUMES HÉRISSEES

Pour obtenir ce trophée, vous devrez vous rendre dans le chapitre 20 qui est une vaste cinématique et taper sur le perroquet de Sully pour lui faire dire 8 phrases, il y a assez de plans où celui-ci est visible pour réussir le trophée en une fois.

📌 OBTENIR LES BUTINS

Au cours de votre aventure, les ennemis laisseront parfois tomber à leur mort des "butins" qui sont à collectionner sous 5 familles différentes, chacune associées à un trophée. Pour les obtenir tous il y a deux solutions : rejouer les niveaux et tuer beaucoup d'ennemis pour les obtenir un à un ou utiliser le marché noir.

1ère méthode

Pour la première option, les butins ne se trouvent que dans certains niveaux particuliers (jouez en mode difficile car les

ennemis sont plus nombreux) :

{|

f Arcane, "Amis et ennemis" (chapitres 2 et 3) : l'endroit le plus simple est le gunfight juste après la première rencontre avec Chase au chapitre 2, dès que vous avez tué les 8 ennemis relancez le checkpoint

f Pièces d'argent, "La révolution perdue" (chapitres 5 à 11) : rejouez l'ensemble du niveau 10 où il faut couvrir Chase avec un sniper

f Cadiz, "Sur les traces de Vincent Perez" (chapitres 15 à 19) : dans le chapitre 17 vous devrez couvrir Dante avec une mitrailleuse, les ennemis arrivent en masse et les butins viennent très vite

f Or espagnol, "La Selva de las Serpientes" (chapitres 23 à 27) : le chapitre 21 où vous contrôlez Sully et son lance grenade est l'endroit le plus simple

f Gemmes, "L'abysse dorée" (chapitres 28 à 34) : dans le chapitre 29 il y a un passage avec deux vagues successives de 4 ennemis qui peut être rejoué jusqu'à obtention des butins

2ème méthode

Il existe une méthode plus simple mais aussi plus longue : le marché noir. Son fonctionnement utilisant l'application Near (de base dans la console), vous aurez besoin d'amis PSN ou de joueurs à proximité pour son bon déroulement. N'hésitez donc pas à parcourir les forums pour avoir plus de contacts pour échanger.

{|

Tout d'abord lancez le marché noir, le jeu demande si vous souhaitez lancer Near, sélectionnez Oui.

Actualisez Near en tapant sur l'icone en haut à droite puis attendez et confirmez que vous souhaitez rester sur Near si on vous le demande

Une fois que l'icone en haut ne tourne plus les échanges ont été détectés

Si vous avez de nouveaux butins à récupérer, ils seront dans "Découvertes", tapez dessus puis téléchargez-les.

Attention vous n'avez que trois heures pour accepter les offres après leur envoi (à l'actualisation de Near par vos amis) Revenez sur le Marché Noir et consultez les nouveaux butins.

Sélectionnez avec le curseur si vous souhaitez plus particulièrement une famille

Quittez le marché noir et acceptez d'envoyer le butin à vos contacts (qui le recevront en effectuant la même démarche). Notez qu'en envoyant vos butins, vous ne perdez rien. Vous enverrez simplement une copie d'un butin que vous avez et pas le vrai butin. En ayant beaucoup de contacts la méthode marche mieux car vous recevrez beaucoup d'offres simultanément.

Il existe une dernière catégorie d'objets à collectionner propre au marché noir : les fétiches. Ceux-ci récompensent votre fidélité à échanger. Ces butins sont totalement inutiles, aucun trophée n'y est associé.

📌 LE BÉTISIER

Vous pouvez le visionner au chapitre 31 après avoir pris toutes les photographies du jeu (la dernière étant celle du chapitre 31 si vous les avez prises dans l'ordre), au moment où vous arrivez au niveau du trône d'Esteban.

📌 OBTENIR DES CHARGEURS GRATUITS

Lorsque vous jouez une phase où vous êtes suspendu à un rebord et que vous devez affronter des vagues d'ennemis, vos munitions sont illimitées. N'hésitez pas à tirer vos dernières balles dans le vide pour recevoir un chargeur entier gratuitement. Cela fonctionne avec toutes les armes de poings.

Unit 13

© Zipper Interactive 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

TECHNIQUE POUR MONTER RAPIDEMENT EN NIVEAU

En finissant chaque mission une première fois, vos équipiers devraient être arrivés au niveau 5-6 sauf Alabama. Pour les faire monter encore, vous pouvez rejouer les missions mais c'est assez long et fastidieux. Il existe une autre technique qui permet en deux minutes d'avoir 80.000 xp dans la deuxième mission du jeu (infiltration). Dès le début, dirigez-vous vers le bas puis suivez le couloir et détruisez le détecteur de mouvements (avec le pistolet ou en le désamorçant) et attendez que le soldat en faction pour emprunter l'escalier à droite de la sortie et monter sur la terrasse. Suivez alors discrètement le garde qui patrouille puis récupérez les informations et abattez-le d'un coup de couteau. Descendez alors l'échelle et traversez la cour en direction de l'autre escalier sans vous faire repérer. Prenez alors les seconds documents et suivez le couloir pour foncer vers le point d'extraction sans rencontrer un seul autre garde. La mission est alors finie et vous avez engrangé un grand nombre d'expérience très rapidement !

FINIR LA MISSION 3 SANS DESCENDRE LES ESCALIERS

Comme vous le savez, vous devez poser une charge explosive et atteindre le point d'objectif en descendant les escaliers, mais il existe un moyen plus rapide. Après avoir posé la charge explosive, revenez en arrière mais ne prenez pas la porte car ce passage contient des ennemis. Suivez la flèche, vous verrez un balcon, sautez par dessus et passez le drapeau. Un bon moyen de gagner du temps en prenant moins de risques.

TROPHÉE "JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT"

Pour débloquer ce trophée, effectuez la mission 10 : Grizzli sauvage. Juste après avoir tué le chef ennemi et ses alliés qui sont situés dans la salle de conférences sur votre gauche, prenez le buste que vous pourrez voir en avançant un peu. Ceci fait, poursuivez votre mission et détruisez le système CDC (ventilation). Prenez ensuite la direction de la boîte de nuit. Là-bas, vous pourrez apercevoir une porte fermée : il vous faudra utiliser votre buste afin de l'ouvrir. Pour finir, dirigez-vous au milieu vers la piste de danse et appuyez pour danser durant un court moment.

RENFORTS BLOQUÉS

Prenez la mission 8 "Vautour Noir", mais au lieu de commencer par "Obtenir les renseignements" faites plutôt la mission de "Saboter les ascenseurs". Pourquoi ? Tout simplement pour que les ennemis qui sont dans les ascenseurs dans la salle de conférences soient bloqués.

Virtua Tennis 4 : World Tour Edition

© Sega 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

AFFRONTER KING

Gagnez vos 4 matchs en mode arcade (en très difficile) sans perdre un seul jeu.

AFFRONTER DUKE

Après avoir battu King, rejouez en mode arcade puis battez tous les adversaires sans perdre de set ni faire de super coups. Vous affronterez Duke en match spécial. En le battant, vous le débloquentez.

Virtue's Last Reward

© Rising Star Games / Chunsoft 2012

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

📁 LES FICHIERS SECRETS

Dans chaque séquence d'évasion, vous pouvez trouver un code secret, en plus du code d'évasion, en remplissant certaines conditions. Le code d'évasion s'inscrit toujours à gauche (sur fond vert), tandis que le code secret s'inscrit toujours à droite (sur fond bleu). Vous pouvez les rentrer dans n'importe quel ordre puisqu'il suffit de refermer le coffre pour pouvoir entrer un nouveau code. Vous obtenez davantage de fichiers (récompense or) lorsque vous restez en Difficile que lorsque vous passez en Facile (récompense argent). Les fichiers apparaissent dans la section des archives secrètes. Si vous réussissez toutes les salles en Difficile et obtenez toutes les archives, vous débloquentez une fin bonus liée à la fin de Phi.

📁 LES MOTS DE PASSE

Mot de passe pour BOMB #0 : LXA QNS GDQ

Obtenu avec la fin de Dio.

Mot de passe pour BOMB #1 : BQZ RGJ DXR

Obtenu avec la fin de Tenmyouji et l'évasion du labo.

Mot de passe pour BOMB #2 : EQD DYR NTK

Obtenu avec la fin de Sigma en ayant vu les fins de Tenmyouji et Alice.

Mot de passe pour BOMB #3 : LXQ LHC NMR

Obtenu avec la fin d'Alice en ayant vu la fin de Dio et l'évasion du labo.

Nom d'utilisateur (Lion 1) : GTF-DM-L-016

Obtenu avec la fin de Sigma en ayant vu les fins de Tenmyouji et Alice.

Mot de passe (Lion 2) : MIL-KEV-OLI

Obtenu avec la fin de K en ayant vu la fin de Clover.

Nom d'utilisateur pour le terminal Q (ID Card) : KURASHIKI

Obtenu avec la fin de Quark en ayant vu la fin de Sigma.

Mot de passe pour le terminal Q (ID Card) : JUMPYDOLL

Obtenu avec la fin de Quark en ayant vu la fin de Sigma.

📌 CONDITIONS POUR OBTENIR LES FINS

<u>Fin</u>	<u>Sont requis</u>	<u>Récompenses obtenues (mots de passe)</u>
Alice	Fin de Dio, Evasion du labo	Bomb 3
Clover	Rien	Aucune
Dio	Rien	Bomb 0
K	Fin de Clover	Lion 2
Luna	Lion 1 et Lion 2	Aucune
Phi	Fin de Luna, toutes les Allocations, ID Card	Aucune
Quark	Fin de Sigma	ID Card
Sigma	Fin de Tenmyouji, Fin de Alice	Bomb 2 et Lion 1
Tenmyouji	Evasion du labo	Bomb 1

Un ordre possible pour obtenir toutes les fins :

1. Clover ou Dio
2. Clover ou Dio
3. K
4. Evasion du labo
5. Alice ou Tenmyouji
6. Alice ou Tenmyouji
7. Sigma
8. Luna ou Quark
9. Luna ou Quark
10. Phi

A cela s'ajoutent 11 possibilités de Game Over.

📌 MESSAGE CODÉ (B. GARDEN)

Voici la solution du message que vous demande de décoder Alice dans le B. Garden si vous avez vu la fin de Dio (vous devez également vous être échappé du labo pour atteindre ce stade du scénario) : COMPLETED.

📌 CONVERSATIONS TÉLÉPHONIQUES SECRÈTES

Lorsque vous êtes dans la salle 04 des Crew Quarters, vous pouvez rentrer plusieurs numéros sur le téléphone. Les numéros suivants sont secrets et donnent accès à des conversations téléphoniques bonus.

- 3141 Origine de "Pie"
- 5309 Conversation avec Jenny
- 6969 Hotline érotique
- 8008 Numéros à lecture inversée

Les salles d'évasion

Elevator

Débutons l'aventure dans un endroit pour le moins générateur de claustrophobie : un ascenseur. Premièrement, zoomez sur l'extincteur et récupérez le petit anneau doré au sommet qui est en fait une clé pour ouvrir le boîtier de l'extincteur. Prenez à l'intérieur les 4 petites pièces métalliques puis récupérez les 4 poignées colorées des barres latérales de l'ascenseur. Combinez alors les morceaux de métal aux poignées correspondantes : jaune/triangle, rouge/hexagone, vert/pentagone, bleu/carré.

Allez ensuite vers le panneau des boutons de l'ascenseur (là où il y avait le lapin) pour repérer des vis colorées justement : sélectionnez un à un les tournevis fabriqués pour ouvrir la grille. Cela vous donnera accès à un premier mini-jeu dans lequel il faut déplacer le cube vert dans une sorte de labyrinthe. L'enchaînement pour y parvenir est le suivant : droite, haut, droite, haut, droite, bas, gauche, bas, droite, haut et droite. Vous obtenez ainsi une carte mémoire verte.

Décrochez maintenant le poster du mur puis regardez-le dans vos fichiers et comptez les bébés et personnes âgées : il y en a respectivement 4 et 7. Zoomez à présents sur les boutons et appuyez sur les bons chiffres : 4 bébés, 7 personnes âgées et donc 0 lapins. Vous recevez la carte mémoire bleue : insérez-la, ainsi que la verte précédemment acquise, dans l'étrange machine pour recevoir un premier mot de passe que vous pouvez entrer en dessous pour trouver la clé. Il faut utiliser cette dernière dans la serrure sous l'écran puis appuyez sur les deux boutons rouges pour terminer la salle.

Fichier secret :

Après avoir mis les deux premières cartes dans la machine, revenez vers les boutons près de la porte puis appuyez sur le 3 pour récupérer une troisième carte mémoire, qui, une fois insérée dans la machine, vous donnera un second mot de passe.

Lounge

Sur le bar, prenez les deux aiguilles et les trois verres puis derrière, récupérez les 10 bouteilles. Attrapez au passage un morceau de globe terrestre sur l'étagère de droite, puis un autre en zoomant sous le canapé. Derrière le coussin se trouve également un magazine d'astronomie à prendre puis les deux derniers morceaux de globe sont à trouver dans le placard sous le coffre et sur la table. Sur cette dernière il y a également un autre objet à récupérer pour progresser.

Il va maintenant falloir reconstituer le globe : combinez d'abord les deux morceaux d'un hémisphère ensemble, puis l'un des deux avec l'étrange pièce et enfin y ajouter le second hémisphère. Replacez alors le globe sur son support puis retournez vers le cadran au-dessus du canapé et placez les aiguilles. Comme indiqué dans le magazine d'astronomie, il faut mettre les aiguilles sur 4:50 donc faites des tours jusqu'à ce que la petite aiguille soit sur " Green " et la grande sur " Sun ".

Derrière vous des inscriptions sont apparues : Red Moon, Blue Planet et avec le Green Sun du magazine, vous avez là trois noms de cocktails ! Sur la machine posée sur le bar, placez donc deux bouteilles associées (une couleur et un nom) et un verre vide en dessous pour créer les trois boissons. Placez alors les trois verres sur les emplacements où vous les avez trouvés la première fois et vous aurez le mot de passe du coffre-fort. Si jamais vous vous trompez dans les cocktails, videz le verre dans le réceptacle sous la machine.

Fichier secret :

Dans le meuble sous le coffre-fort, vous pouvez récupérer un morceau du journal du barman et le consulter dans les archives. C'est en fait une énigme à résoudre (il suffit de comprendre qui ment, en l'occurrence le fils) puis reconstituer les cocktails suivants : Blue Ocean, White Island, Red Planet. Ensuite il faut les placer au même endroit que tout à l'heure et dans le même ordre (bleu, blanc, rouge).

Pantry

Récupérez tout d'abord une pièce de métal dans un tiroir juste à gauche du coffre et prenez également le gobelet vide et le morceau de bouton sur le bord de la table. Ouvrez le placard entre les deux grandes étagères pour trouver les documents sur la nutrition puis zoomez sur les boutons rouges en bas à gauche de la porte de ce même placard. Faites de même pour les deux autres boutons du côté droit des étagères cette fois-ci afin de libérer le frein.

Prenez alors les deux objets à l'intérieur de la partie droite du placard que vous pouvez maintenant ouvrir : un dossier et un produit chimique.

Revenez vers la machine à droite du coffre-fort, combinez le morceau de bouton avec la pièce de métal et posez-le sur son emplacement à côté de petits écriteaux rouges et verts. Vous pouvez alors appuyer le bouton puis ouvrir cette machine. Cela donnera lieu à un mini-jeu dans lequel vous devrez mener le cube de glace avec la carte jusqu'au trou central. L'enchaînement est le suivant : droite, bas, gauche, bas, droite, bas, gauche, droite, bas, gauche et enfin bas.

Ouvrez donc la machine pour prendre le cube ainsi obtenu puis combinez-le avec le " Waaaaarm Drawer ". Remettez le tiroir dans son emplacement d'origine pour que la glace fonde et que vous puissiez prendre la carte. Notez les numéros inscrits en bas à droite de cette même machine puis prenez les quatre récipients colorés en bas à gauche. Interagissez avec le robinet non loin pour remplir le bocal vide. Ajoutez-y le produit chimique de détection du pH pour découvrir que le bouton 0 correspond à un pH 6.

Il est temps de passer à autre chose : prenez le calendrier sur le mur et avec les numéros relevés précédemment sur la machine, on déduit aisément que chacun des compartiments rouges/bleus/gris qui occupent un mur entier correspond à une date. Pour les ouvrir, il faut s'approcher du panneau de contrôle à droite de là où vous avez pris le calendrier et rentrer les codes suivants pour désigner une section, une colonne et une ligne : 1/2/3 E 3, 1/2/3 B 14, 4/5/6 A 7, 7/8/9 A 6 et 10/11/12 G 6.

Prenez les rations que vous venez de faire sortir puis revenez vers le robinet. En théorie vous devriez avoir un minimum de connaissance en chimie ou du moins avoir lu le document sur le pH. Les récipients vides doivent être remplis avec différents niveaux de pH : 4, 7 et 9. Or vous avez précédemment découvert que le niveau 0 de la machine correspond à 6 donc il vous faut ainsi mettre : du +3 dans ceux marqués " Basic Water ", du +1 dans celui avec " Neutral Water " et du -2 dans celui où est inscrit " Acidic Water ". Revenez vers la machine pour reposer les récipients d'eau ainsi que les rations trouvées dans les tiroirs puis la carte dans son emplacement et l'écran deviendra blanc.

Grâce aux documents sur la nutrition, vous devez replacer correctement les rations en échangeant une avec une autre. La solution à cette énigme est la suivante (l'ordre n'a pas d'importance) :

{l Viande, poisson, salade, pâtes, soupe

Poisson, salade, salade, soupe, soupe

Viande, viande, salade, pâtes, soupe

Viande, poisson, poisson, salade, pâtes

Viande, poisson, pâtes, pâtes, soupe

L'écran affichera alors le traditionnel mot de passe à entrer pour ouvrir le coffre. Ainsi vous obtiendrez la clé et pourrez sortir d'ici.

Fichier secret :

Il faut utiliser l'indice au dos du calendrier pour le trouver, ce n'est pas vraiment difficile " Le jour où cet homme a été enlevé ". Sigma étant le seul homme de la pièce et il a déjà répété plusieurs fois qu'il avait été enlevé le 25 décembre donc il faut rentrer le code 10/11/12 B 13 en accord avec la logique utilisée pour la partie principale.

Infirmmary

Prenez tout d'abord la pièce de métal sur le bureau puis zoomez sur le haut et le bas du chariot juste à droite afin de prendre le scalpel et la clé. Encore un peu plus à droite, il y a de la poudre blanche à récupérer sur la deuxième étagère du milieu du meuble. En dessous, ouvrez le placard de droite pour prendre une carte mémoire et une note. Notez par ailleurs que le coffre-fort de la salle est dans la partie gauche du placard.

Zoomez ensuite sur le troisième lit afin de récupérer un morceau de métal qui se combine avec le précédent pour former une clé. Utilisez le scalpel sur le deuxième lit pour récupérer un morceau de tissu. Insérez les deux clés dans le

panneau carré situé à droite de l'étagère. Cela donne lieu à un mini-jeu : il faut bouger le puzzle pour faire correspondre les cubes avec leurs emplacements. La manipulation à effectuer est la suivante : haut, droite, haut, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite.

Maintenant qu'il y a tous les blocs colorés, vous pouvez les compter pour rentrer le code associé en zoomant juste sous l'étagère : 5 bleus, 6 jaunes, 2 rouges. Vous obtiendrez ainsi une autre note. Il va falloir faire un peu de lessive à présent : commencez par verser la poudre blanche dans la bassine sur le chariot puis remplissez votre récipient vide avec le robinet et versez-la dans la bassine. Enfin mettez le tissu sale dedans pour qu'il ressorte comme neuf.

Maintenant, placez le bout de tissu sur le lit auquel il manque puis zoomez sur la machine à côté de ce même lit : c'est un scanner qu'il faut d'abord allumer pour atterrir sur une énigme. Avec l'aide de la seconde note, vous déduisez qu'il faut taper sur les symboles dans cet ordre : pilule, bouteille, triangle, 4 et 5. Cela donne le mot " CURED " et le mot de passe à rentrer dans le coffre afin de récupérer la clé et sortir de la pièce.

Fichier secret :

Pas simple du tout à trouver, il faut en fait commencer par connaître la répartition des carrés de couleur du panneau si on ne garde que ceux qui correspondent aux symboles du tissu : cela donne deux bleus, deux jaunes et un rouge, à entrer au même endroit que l'autre fois. Vous obtiendrez un autre morceau de tissu à passer au scanner comme l'autre et en tapant dans l'ordre, le mot " FOUND " donne le mot de passe secret.

Treatment Center

Commencez par vous approcher du coffre-fort posé sur un canapé pour récupérer deux premiers objets puis dans deux coins de la pièce vous trouverez des plantes. Ensuite, touchez la porte pour avoir un mini-jeu dans lequel il faut deviner la combinaison. Malheureusement les nombres changent à chaque fois donc il faudra résoudre le casse-tête par vous-même : pour cela, choisissez à chaque fois 4 chiffres puis faites " Check ". Cela vous indiquera combien de numéros sont bien placés (" hit ") et combien sont bons mais mal placés (" blow "), le but étant bien sûr de retrouver les quatre numéros et les ordonner correctement.

Vous voici à présent dans la salle : ouvrez le sarcophage le plus à droite en premier et notez le 11:1. Ouvrez de même celui du milieu pour trouver une clé et un dessin de pendule désignant 6h20. Sur le troisième sarcophage se trouve directement une autre pendule montrant 7h15 mais à l'intérieur se trouve aussi une clé. Ressortez alors de cette salle et allez vers l'horloge. Ouvrez-la en mettant la clé blanche dans le coin inférieur droit et récupérez la puce à l'intérieur.

Retournez dans la salle des sarcophages et insérez la puce dans l'écran de contrôle le plus à gauche. Placez ensuite la plante en bonne santé (" healthy ") dans le sarcophage puis récupérez la carte mémoire verte. Positionnez après la plante desséchée et vous pourrez prendre la carte mémoire rouge. Repartez à présent vers l'horloge et insérez les deux cartes mémoire : l'heure affichée est 4h05.

Allez maintenant voir l'aquarium et utilisez la clé argentée dans la serrure. Cela débouche à nouveau sur un mini-jeu de puzzle dont la solution est : droite, bas, bas, gauche, gauche, haut, droite, droite, haut. Observez le mollusque ainsi obtenu pour obtenir un nouvel objet qui s'insère juste à côté sur la peinture du lion. Avec ce nouveau laser, la donne a changé, ouvrez de nouveau le sarcophage de droite pour constater que l'heure inscrite est à présent 00:15.

Revenez dans la salle principale et allumez l'écran noir, vous obtenez ainsi les instructions pour un jeu. Examinez maintenant la tablette que vous avez depuis longtemps dans votre inventaire : le mot de passe se trouve justement en réussissant le jeu mentionné par l'écran. Il s'agit en fait de trouver les bonnes lettres à l'aide des heures précédemment trouvées mais plus simplement, entrez le mot " PAST " pour obtenir le mot de passe du coffre-fort et vous pourrez ainsi finir le niveau.

Fichier secret :

Le mot de passe secret s'obtient presque comme le précédent mais en entrant le mot " POUR ", ce qui correspond aux lettres qu'on trouve quand on ne repart pas avec chaque pièce du départ mais de là où s'est arrêté la précédente.

Laboratory

Une fois n'est pas coutume, entamons cette nouvelle salle en récoltant tout un tas d'objets utiles pour la suite. Zoomez d'abord sur la première table pour prendre deux capsules, deux dossiers et un pot de graines. Approchez-vous de

microscope pour prendre un autre pot de graines. Regardez également vers le fond pour prendre : un dossier et des graines (à droite des étagères), des pots avec une grenouille, une racine, une solution saline et des graines (dans les étagères) et encore des graines (en bas à gauche des étagères). Enfin, prenez le scalpel en zoomant à droite de la porte de sortie.

Allez maintenant vers la droite pour réaliser le mini-jeu avec les tuyaux. Avec les documents vous devez en théorie comprendre comment chaque bocal doit être alimenté en haut mais la solution est toute simple : mettez tous les leviers en position centrale et faites couler l'eau avec la manette tout à droite.

Zoomez sur les bocal colorés pour un second mini-jeu : il faut, à l'aide des documents, remettre chaque graine dans le bon emplacement. La solution est la suivante :

{! Graine ronde bicolore : rouge

Graine fine rayée : jaune

Graine ronde unie : vert

Graine fine unie : cyan

Graine ronde rayée : bleu

Approchez-vous ensuite de l'évier pour y verser l'éthanol du bocal de la grenouille puis disséquez-la avec le scalpel pour récupérer la capsule bleue. Dé-zoomez afin de récupérer le récipient d'évacuation des eaux (qui contient donc l'éthanol précédemment déversé). Vous allez maintenant suivre les instructions obtenues plus tôt dans les archives afin d'extraire l'ADN de la racine avec une machine située dans une alcôve. Ce n'est pas bien compliqué, il suffit de mettre les éléments dans l'ordre : la racine, la solution saline, le bidon d'éthanol et enfin une capsule vide.

Direction le microscope à présent, placez les trois capsules de couleur en haut et regardez à l'intérieur pour voir un étrange mini-jeu qui vous demande de bien connecter les trois lignes sachant qu'un A doit toucher un T et un C va avec un G. Vous constaterez que certaines lignes bougent en groupe. Pour réussir le puzzle, commencez par la ligne tout en haut et faites en sorte qu'on lise " ACGACT " puis tout en bas il faut afficher " ATGACG ". Plus qu'à bouger la 5ème ligne sur " TACTGC " et la deuxième sur " TGCTGA ". Vous avez le mot de passe et pouvez maintenant sortir de la salle.

Fichier secret :

Le mot de passe secret s'obtient en procédant à une analyse ADN mais d'une graine cette fois (n'importe laquelle). Le procédé est le même et la capsule jaune obtenue est ensuite à mettre dans le microscope pour obtenir le second mot de passe.

Rec Room

Zoomez sur les armures et prenez la queue de billard sur la gauche puis échangez les armes que portent les deux chevaliers du milieu. Appuyez ensuite sur le bouton à côté de l'écran afin que les armures s'animent et que le verre brisé vous donne une clé Allen (plus communément appelée " clé Ikea "). Combinez les deux objets que vous avez jusqu'à présent pour créer une nouvelle clé qui sera utile plus tard.

Revenez à présent vers le frigo et prenez les boules de billards sur le dessus, puis à l'intérieur, obtenez le bout de tissu vert et le luminol. Zoomez sur le billard et comblez le trou avec votre morceau de tissu puis appliquez le luminol. Cela n'a aucun effet bien sûr puisqu'il faut une salle sombre : allez éteindre la lumière via l'interrupteur à côté de la sortie, revenez lire le message sur le billard puis rallumez pour y voir quelque chose pour la suite.

Détachez le poster des boules de billards du mur puis allez vers le lapin. Ramassez d'abord la rallonge électrique et avec l'outil précédemment fabriqué, ouvrez le tiroir à pièces et prenez-les. Utilisez justement ces pièces pour mettre en marche le lapin mécanique : K va monter dessus et la photo souvenir sera, en plus d'être mémorable, utile grâce aux inscriptions en son dos. Allez maintenant vers le jukebox, branchez-le avec la rallonge, mettez une pièce puis tapez " Z9 " et " D1 " pour récupérer deux disques, conformément à ce qui était écrit derrière la photo.

Sur le mur juste à côté de la porte, ouvrez les cadres pour y replacer les disques d'or, ce qui vous permettra d'ouvrir celui du milieu et d'y prendre l'étui à fléchettes. Retournez-vous à présent et mettez les boules sur le billard pour commencer un mini-jeu. Grâce aux lettres révélées par le formol et au poster pris précédemment, vous devez trouver sans mal :

Haut, gauche : C13

Haut, droite : A4

Milieu, gauche : F9
Milieu, droite : D2
Bas, gauche : B1
Bas, droite : E6

Combinez l'objet récupéré avec l'étui à fléchettes pour obtenir de véritables fléchettes ! Arrachez maintenant le poster expliquant les règles des fléchettes puis approchez-vous de la cible pour commencer le mini-jeu : la règle est simple, faire 91 pile en touchant des cases des trois couleurs et avec la contrainte supplémentaire que le score vert doit être supérieur au bleu et lui-même supérieur au rouge. La solution est de viser les cases suivantes : 20x2 (case verte), 11x3 (case bleue) et 6x3 (case rouge). Vous obtenez ainsi le mot de passe et pourrez quitter le niveau.

Fichier secret :

Le mot de passe secret s'obtient également avec le mini-jeu de fléchettes, il faut faire en fait l'inverse d'un point de vue de l'ordre des couleurs soit : 17x2 (case rouge), 11x3 (case bleue) et 8x3 (case verte).

Pressure Exchange Chamber

Remontez tout de suite à l'étage pour enfiler une combinaison qui se trouve dans les casiers. Zoomez sur la table basse pour remarquer des symboles spécifiques mais également prendre un dossier. Redescendez à l'étage du dessous et touchez l'écran sur la porte pour maintenant avoir accès à un mini-jeu : avec les instructions vous savez quels points connecter et il vous suffit de reproduire les circuits comme sur l'image ci-dessous. Attention, les points sont susceptibles de varier et donc vous pouvez ne pas avoir à résoudre le même casse-tête.

Allez maintenant au panneau de contrôle et prenez la clé en bas à droite puis à l'autre bout, prenez la tablette sur la table basse et notez cette fois qu'il y a des nombres dessinés dessus. Essayez alors d'ouvrir la seconde porte : Clover va s'en aller et le processus de dépressurisation va commencer. Vous devrez alors parler à Clover à travers la vitre et lui demander d'aller jeter un oeil à la base de la machine : elle vous ramènera un document utile pour la suite.

Zoomez ensuite sur l'énorme statue du lapin Zero (deux fois), afin de la faire exploser et de pouvoir récupérer la version miniature cachée à l'intérieur. Ouvrez maintenant les panneaux situés entre les câbles afin de voir à l'intérieur : il va falloir tout rebrancher correctement. Prenez les émetteurs lasers jaunes et violets par terre pour pouvoir résoudre l'énigme. Seul le panneau de gauche compte et vous devez placer les lasers comme ceci : milieu et bas pour les jaunes, bas et haut pour les violets.

Vous pouvez à présent appuyer sur le bouton rouge de la console afin de préparer votre sortie qui s'effectuera avec le même puzzle qu'à l'aller mais avec des connections différentes (celles données par la note trouvée par Clover). De retour dans la salle principale, allez dans l'ascenseur mais ne montez pas tout de suite et zoomez plutôt sur la base : en combinant les infos des deux tables basses, on en déduit que le code est : cylindre, sablier, étoile, étoile, losange. Cela vous donnera une clé qui sert (ainsi que celle que vous avez déjà) à ouvrir les casiers du bas et récupérer les objets dedans.

Remontez à l'étage à présent et associez la mini combinaison avec la poupée de Zero. Posez le mannequin obtenu sur l'espèce de chaise de bar puis branchez la tablette sur le câble qui traîne juste à côté. Cela donnera lieu à une ultime énigme basée sur la note avec les carrés de couleur. Le code à rentrer est ainsi 623 car il faut observer que chaque segment d'un chiffre est associé à une couleur et que les couleurs sont données afin de permettre de reconstituer la forme du chiffre à deviner. Une fois fini, plus qu'à ouvrir le coffre et à sortir d'ici !

Fichier secret :

Le mot de passe secret s'obtient en utilisant non pas les couleurs données par la note mais celles qui sont sur le décor, juste à côté de la tablette, il faut donc entrer 117.

Director's Office

Premièrement, récupérez les deux armes que tient l'armure dans ses mains puis prenez le globe posé sur la vitrine et examinez-le pour avoir une carte du monde dans vos documents. Regardez l'armoire forte et zoomez sur l'écran blanc afin d'avoir un mini-jeu dans lequel il faut connecter les couleurs de la même manière que sur la map récupérée juste avant. Cela est aléatoire donc la résolution ne peut être présentée ici mais en général avec plusieurs essais on finit par

y arriver (ne pas hésiter à prendre des chemins tortueux et improbables car la solution directe est rarement réalisable).

Prenez ainsi la tête de cerf ainsi qu'un dossier dans ce coffre puis allez accrocher votre trophée de chasse au mur, juste à côté de la trace rouge. Intéressez-vous maintenant au bureau et utilisez le " short spear " pour ouvrir le tiroir et en extraire une clé. Zoomez à présent sur la machine à gauche du bureau : c'est un dispositif à activer avec la clé que vous venez d'obtenir. Prenez alors le casque posé sur le fauteuil qui vient d'apparaître et remettez-le en place sur l'armure.

Revenez vers le bureau et zoomez sur le dossier pour lancer un mini-jeu de déduction en lien avec les archives, le bon ordre est le suivant :

Bob - Ellen - Sophie

Ann - Chris - John

Tony - Lola - Ian

Carole - Michael - Kate

Prenez ensuite dans la vitrine le Cognac de qualité pour l'échanger avec celui bon marché de la bibliothèque. Prenez également la tablette puis zoomez en dessous pour échanger la place des livres et mettre les quatre du côté droit.

Allez maintenant vous asseoir dans le fauteuil et éclatez le ballon avec le lance-pierre pour noter qu'il y a les lettres " HEL " d'inscrites sur le mur. Tout en restant sur le siège, touchez le levier tout à droite de l'écran pour aller de l'autre côté du mur, notez le " P " et prenez la batterie avant de revenir dans la salle principale. Combinez la tablette avec la batterie et rentrez le mot de passe " HELP " pour obtenir le mot de passe de fin de niveau.

Fichier secret :

Après avoir vu le premier mot de passe, l'écran situé sous la vitrine s'allumera pour un mini-jeu mais avant, placez le cognac de mauvaise qualité dans la vitrine de gauche pour que le reflet indique un parallélogramme. C'est la forme à reconstituer avec les pièces du mini-jeu de droite, suivez la capture ci-dessous pour comprendre comment procéder. Vous obtenez ainsi le mot " IILP " à rentrer dans la tablette pour obtenir le second code.

Crew Quarters

Cette salle est constituée de plusieurs cabines qui seront désignées ici par le numéro sur les portes. Allez d'abord dans la cabine 4 et prenez un morceau de clé sur le bureau. Ouvrez le lit encastré dans le mur et notez le trou dans le matelas. Sortez de la cabine 4 et allez dans la 2. Zoomez aussi sur le bureau pour récupérer un bout de métal et notez que le lit est également abîmé dans cette cabine. Combinez bien sûr les deux objets trouvés pour former une clé et sortez en direction de la salle 3.

Après avoir utilisé la clé pour entrer, prenez le cutter sur le bureau et ouvrez le casier derrière pour prendre le papier d'aluminium. Combinez également ces deux objets, quatre fois de suite pour obtenir différents résultats et posez le " pattern 3 " sur le bureau pour observer le mot " locker ". Ouvrez maintenant le lit et constatez les dégâts à nouveau. Faites-le une dernière fois dans la salle 1 puis allez dans la 4.

Placez le pattern 2 sur le bureau pour voir le code 3472 apparaître et juste derrière entrez ce code en touchant les boutons correspondant à des additions, 3 4 7 2 donne ainsi logiquement 3+0, 3+1, 6+1 et 2+0. Zoomez sur le portefeuille à l'intérieur du casier puis revenez vers le poster pour jouer à un mini-jeu supplémentaire dans lequel il faut " gratter " les accessoires d'une jeune demoiselle : les indices des lits abîmés vous sont utiles ici. Il faut donc enlever les objets sur les parties suivantes : poignet gauche, genou droit, bras droit, jambe gauche et le résultat est le suivant : un 1 dans un rond, un 9 dans un triangle, un 6 dans une étoile et un 8 dans un losange.

Allez maintenant dans la salle 2 et placez le pattern 1 pour voir le mot de passe 4985 à entrer derrière (sous la forme 1+3, 3+6 2+6 et 2+3). Récupérez la cassette audio puis allez dans la salle 3, placez la cassette dans le téléphone et revenez à la 1. Avec les boutons du haut, appelez Phi et Alice dans les cabines 2 et 4 pour qu'elles vous informent des affichages qu'elles ont (25 et 92), composez donc ensuite le 2592 pour écouter la cassette placée précédemment dans le téléphone 3.

Au-dessus du téléphone, les chiffres 2 6 5 2 s'inscrivent et c'est le prochain numéro à taper pour que l'emplacement cassettes de celui-ci s'ouvre et vous permette de récupérer le petit objet métallique. Placez la dernière feuille

d'aluminium sur le bureau de cette salle pour voir des formes étranges : cela permet de réordonner les chiffres trouvés sur le poster. Zoomez donc sur le casier, déverrouillez le clavier, entrez le code 1986 (1+0, 3+6, 2+6, 3+3). Zoomez sur l'écran à l'intérieur pour avoir le code de sortie, le coffre-fort étant sous le téléphone de cette même pièce.

Fichier secret :

Composez le code du casier dans le téléphone pour obtenir un nouveau code pour ce casier (9861) et entrez donc 6+3, 2+6, 3+3 et 1+0 dans celui-ci pour avoir le second mot de passe.

B. Garden

Touchez d'abord la flèche bleue pour vous rapprocher de la cascade puis prenez l'objet mécanique sur le banc, la pelle et une clé sous le petit abri. Allez vers la zone suivante et touchez la plante pour la pousser et prendre la clé qui se cachait en dessous. Zone suivante, prenez le détecteur de métaux posé sur une tombe puis le couteau et la clé qui sont sur la balance. Ouvrez également le tiroir pour prendre son contenu. Combinez cette pièce de métal avec la première trouvée pour créer une poignée.

Utilisez la pelle dans les fleurs blanches pour trouver un coffre à combiner avec la clé dorée pour obtenir un premier morceau de papier.

Revenez dans la zone d'à côté et zoomez sur un légume ouvert sur la gauche du potager : prenez la pièce. Utilisez ensuite le détecteur de métaux pour que Luna aille récupérer trois légumes sur les trois rangées du potager. Combinez chacun d'eux avec le couteau pour en extraire une pièce.

Allez maintenant dans le coin de la cascade et utilisez la pelle sur le monticule qui fait face à l'abri pour trouver le coffre de bronze (à ouvrir de la même manière que le précédent). Allez maintenant chercher le troisième coffre qui se cache sous le champignon devant l'arbre de la zone des portes et ouvrez-le avec la clé d'argent. Combinez les trois bouts de papiers pour obtenir une mystérieuse feuille. Insérez également le levier dans la boîte métallique près de la porte et tournez-le pour assombrir la salle.

Grâce à l'obscurité, zoomez sur la cascade pour découvrir qu'il y a quelque chose derrière puis allez remettre la luminosité précédente. Revenez vers les boutons rouges et fiez-vous au papier reconstitué pour connaître la séquence, il faut les toucher dans cet ordre : gauche, droite, droite, gauche, milieu, milieu, droite. Vous pouvez ainsi accéder au panneau de contrôle de la grotte qui s'ouvre en plaçant les pièces dans l'ordre de poids (les tests se font avec la balance), c'est-à-dire : Rouge < Blanc < Jaune < Vert. Cela vous donnera accès à un mini-jeu dans lequel il faut toucher les étoiles dans un certain ordre : violet, bleu, jaune, vert et rouge. Vous obtenez ainsi le mot de passe de fin de niveau.

Fichier secret :

Dans le mini-jeu final des étoiles, faites plutôt : rouge, bleu, jaune, violet et vert pour obtenir le mot de passe secret.

Archives

Regardez à droite de la porte de sortie, il y a quatre livres sur cette " face " qui ressortent un peu plus que les autres, prenez-les tous. Au dos de chacun il y a un indice sur la bonne place qu'ils sont censés avoir : aidez-vous de l'écran de contrôle pour bien repérer l'organisation des lignes et des colonnes.

{l Rouge : ligne 5, tout à gauche

Bleu : ligne 6, milieu gauche

Vert : ligne 5, milieu droite

Orange : ligne 7, tout à droite

Un escalier se forme sous vos yeux et vous permet de récupérer le lion au sommet des bibliothèques.

Examinez l'animal afin de récupérer une carte mémoire puis approchez-vous du bureau pour prendre les quatre objets qui s'y trouvent. A gauche du bureau, prenez les objets sur la balance et dans le tiroir puis à droite du bureau, ramassez le dé vert sur le coffre verrouillé. Combinez le tournevis avec la boîte à musique, puis le cylindre obtenu avec l'encre et le cahier pour avoir un nouveau document dans vos archives.

Utilisez la balance pour déterminer les poids de chacun des dés : 50g le rouge, 100g le vert et 150g le bleu. Revenez vers la boîte verrouillée et rentrez le code 05150 correspondant au poids des dés tels qu'est présenté le problème (bleu

+ vert x rouge = 150 + 50x100). Prenez le livre et examinez-le pour avoir encore une nouvelle archive. Revenez vers l'écran central et entrez la carte mémoire pour lancer un mini-jeu.

Le but est ici de replacer les dés en accord avec les deux documents trouvés précédemment (sur les couleurs et les chiffres), la solution pour y parvenir est la suivante :

{| Dé rouge " 1 " : gauche, bas, gauche, gauche

Dé bleu " 2 " : haut, haut, haut, gauche

Dé bleu " 3 " : bas, droite, droite, droite, bas, droite, bas, gauche, gauche

Dé vert " 4 " : bas, droite, droite, haut, haut, haut

Dé rouge " 5 " : haut, haut, gauche, gauche

Dé vert " 6 " : bas, droite, bas, droite, bas, droite, droite, haut, haut

Vous obtenez ainsi le mot de passe qui vous permettra de quitter cette salle.

Fichier secret :

Pour obtenir le mot de passe secret, placez les dés dans le mini-jeu final en tentant compte uniquement des couleurs indiquées par le document, les numéros n'ont pas d'importance (tant qu'ils ne sont pas identiques à ceux pour obtenir le mot de passe normal).

Gaulem Bay

Un premier zoom sur la table d'opération pour prendre la radio puis un second vers la tête du mannequin pour prendre une pièce métallique. De l'autre côté de la pièce, récupérez le poster puis sur l'étagère se trouve un second chevron à combiner avec le précédent. Allez ensuite près des casiers sur la gauche et ouvrez les trois : le premier vous permet de connaître le nom marqué sur l'étiquette, le second vous donnera le troisième chevron et dans celui de droite vous pouvez récupérer une liste.

Combinez le troisième chevron aux autres afin de créer une étoile puis zoomez après sur l'étagère en haut à droite. Prenez la batterie (qui ressemble à une carte bleue) et touchez la boîte à outils pour récupérer la clé. Allez tremper la clé dans l'huile de la table d'opération puis revenez avec et la boîte à outils s'ouvrira. Vous obtenez ainsi trois nouveaux objets. Allez à présent voir l'ordinateur sur la côté du centre de commandes et posez la radio à côté pour commencer un petit jeu de logique.

Vous avez pu noter qu'au dos de la carte d'identification se trouvait le numéro 11010, ce qui correspond selon la liste à la fréquence 400Hz. Pour l'atteindre il faut appuyer : une fois sur le bouton de gauche, deux fois sur celui du milieu et une fois sur le troisième puis sur " check ". Zoomez à présent sur les tiroirs sous l'ordinateur : prenez la tablette dans celui du bas, placez l'étoile dans celui du haut (qui s'ouvre avec la clé argent) ce qui débloquent celui du milieu et vous permettra d'obtenir le volant.

Revenez vers le milieu de la salle et allez poser le volant dans l'emplacement en forme d'étoile près de l'entrée. Cela amènera plein de nouveaux robots : d'un côté il y a un caleçon à récupérer et de l'autre côté il y a une carte rouge. Combinez le caleçon avec le détergent puis utilisez ce chiffon improvisé pour nettoyer la tâche d'huile de la table d'opération : cela fait apparaître un " 120V ". Revenez en arrière et touchez l'écran de contrôle qui est devenu jaune.

Le jeu est de reconstituer le circuit électrique de sorte que le courant qui en sort soit d'exactement 120V. Suivez le schéma ci-dessous pour avoir le parcours passant par 35, 10, 30, 40 et 5. Appuyez sur le bouton rouge de la console derrière-vous puis combinez la tablette successivement avec le tournevis et les deux batteries. Il faut maintenant rentrer un code avec, l'énigme est un poil tordue et tient compte du poster trouvé auparavant ainsi que des yeux allumés ou éteints des robots. Bref, mettez BEACONOFHOPE pour avoir le mot de passe qui débloquent le coffre-fort de la salle.

Fichier secret :

Il faut tout simplement prendre toutes les lettres qui ne correspondent pas aux yeux allumés de l'énigme finale, il reste donc : REMINISCENCE. A entrer dans la tablette bien évidemment.

Security

Faites un premier tour sur vous-même pour repérer les couleurs des sièges puis allez dans la partie supérieure de la salle et zoomez sur les étagères pour récupérer les deux sabliers (qui ont d'intéressantes différences à observer). Éteignez ensuite la lumière pour constater les nouveaux schémas de couleurs des étagères puis redescendez dans la

partie du bas. Observez alors les différentes lettres et couleurs associées qui sont visibles dans l'escalier.

Zoomez sur la console de gauche et entrez le code associé à la marche verte (même couleur que le fauteuil), soit " ADBG ". Touchez l'icône qui est apparue sur cet écran pour lancer un mini-jeu dans lequel vous devez toucher les hexagones pour reproduire les motifs des étagères : ici, il suffit de toucher une fois chacun des quatre hexagones du milieu. L'idée est exactement la même pour le poste de droite avec le code " TMJYUVGJ " et le mini-jeu demandant cette fois de toucher les 2 hexagones et les deux triangles les plus au centre.

Ouvrez le tableau électrique et passez au vert chaque interrupteur puis revenez vers la console centrale et activez-la en rentrant le code " SGDQNY ". Un mini-jeu différent se présente alors, il s'agit là de comprendre les quantités de sable dans chaque sablier. Rentrez donc au final les chiffres : 0407091115. Regardez les écrans de surveillance si ce n'est pas déjà fait, puis revenez toucher l'icône centrale de l'écran.

Les 9 écrans se sont transformés en un mini-jeu de mots, la première chose à faire étant d'en éteindre certains : celui de droite sur la ligne du milieu et les deux de droite sur la ligne du bas. Déplacez alors les mots de sorte que s'affiche " I WAS YOU " et " WILL BE ME. ". Vous aurez ainsi le mot de passe et la possibilité de finir cette salle.

Fichier secret :

Inversez tous les boutons par rapport au mot de passe " principal " pour ne laisser que les mots qu'il faut pour former sur la ligne du bas la phrase " SHE KNOWS EVERYTHING ".

Control Room

Zoomez sur l'étagère pour prendre le compas et le rapporteur puis combinez les deux. Allez voir la feuille accrochée au mur, à droite des casiers et utilisez le compas dessus. Regardez après du côté de la console, plus précisément à l'endroit où se trouve l'ordinateur portable et prenez le bloc note ainsi que la clé USB. Observez également que l'écran indique qu'un objet pourrait se cacher derrière les cartons. Allez voir ces cartons justement puis touchez-les pour pouvoir récupérer le bloc note avec les chiffres.

Combinez la feuille des chiffres avec la clé USB puis rebranchez cette dernière sur l'ordinateur pour voir apparaître le code " 7213 ". Vous pouvez ainsi ouvrir le casier de droite avec le code suivant : $5+2$, $0+2$, $2+2$ et $2+1$. L'astuce pour ouvrir le second casier est nettement moins implicite : il faut convertir les nombre mentionnés par les horloges rouge et bleu de la salle en heures et en minutes. Ici cela donne 8h30 et 3h10 ce qui donne : $2+6$, $17+13$, $2+1$ et $4+6$.

Avec ce que vous avez obtenu des casiers, dirigez-vous vers la machine près de la porte d'entrée et placez-y les objets. Allez de l'autre côté du centre de contrôle puis zoomez sur les 6 leviers. La feuille accrochée au mur vous permet de déterminer qu'ils doivent être mis dans les positions suivantes : On, Off, On, Off, Off, Off. Avec le levier récupéré, approchez-vous de la machine à droite de la note accrochée au mur.

Le mini-jeu qui va commencer est le même que dans le laboratoire, à la différence que la plupart des valeurs d'arrivée sont inconnues : la solution est ici d'orienter vers la gauche tous les leviers du bas sauf celui tout à droite qui doit rester au milieu. La machine va s'allumer : touchez l'écran pour un nouveau mini-jeu dont la solution est : 6 dans le jaune, 8 dans le rouge, 9 dans le vert et 10 dans le bleu. Vous obtiendrez ainsi le mot de passe et pourrez quitter cet endroit.

Fichier secret :

Combinez la clé USB avec le bloc note où est marqué " TEST " puis branchez-la sur l'ordinateur pour avoir le mot de passe secret.

Q

Cette salle est la dernière que vous ferez dans l'aventure mais elle n'est pas la plus difficile pour autant. Zoomez sur la première face du cube que vous voyez (quand la porte de sortie est en arrière-plan) et touchez les carrés pour voir apparaître des chiffres. Cela correspond plus ou moins à un jeu de démineur, les chiffres correspondant aux nombre de " bons " blocs adjacents. Il suffit ensuite de dé-zoomer et de toucher les panneaux du mur qui correspondent, c'est-à-dire pour cet exemple les quatre blocs du bas de la colonne de gauche.

Cela fera ressortir de nouveaux éléments dans la salle et à présent il faut refaire la manipulation pour chacune des

faces du cube. Pour la deuxième (en vous mettant face à la structure qui vient d'apparaître), il y a ainsi d'abord les trois carrés du bas de la colonne de droite (encadrés par des blocs précédemment sortis) et les deux du bas de la colonne de gauche. Pour la troisième, il y a : le dernier carré de la deuxième colonne, les deux derniers de la troisième puis le dernier de la dernière colonne (3ème ligne donc puisqu'il y a déjà une structure de sortie).

Pour le dernier côté, il y a un certain nombre de carrés à toucher :

{| Première colonne : les trois du bas

Deuxième colonne : les trois du bas

Troisième colonne : seul celui de la 4ème ligne

Quatrième, cinquième et sixième colonne : les deux du bas

Quand tous les éléments sont apparus, le cube ne fonctionnera plus si vous le touchez.

Zoomer sur le puzzle des hexagones et triangles rouges et verts déjà rencontré dans la Control room. La solution pour le résoudre ici est d'appuyer sur : les deux hexagones centraux, l'hexagone du milieu de la ligne du haut, les deux triangles de la ligne la plus basse. Vous pourrez ainsi récupérer juste à côté une carte mémoire ainsi qu'un dossier. Prenez les fléchettes, juste derrière et faites le mini-jeu associé. Il faut faire 100 points en respectant l'ordre des couleurs du panneau des scores, ce qui fait : 13 x3 (case verte), 14 x2 (case bleue) et 11 x3 (case rouge). Vous obtenez ainsi la carte mémoire verte.

Allez ensuite regarder les livres de l'étagère pour les instructions du jeu de dés d'à côté, la résolution se fait comme la première fois que vous y avez joué, c'est-à-dire en replaçant les dés correctement :

{| Dé rouge " 6 " : droite, bas, bas, bas, bas

Dé bleu " 6 " : gauche, bas, bas, bas, gauche

Dé vert " 1 " : bas, droite, droite, droite, bas

Dé rouge " 5 " : droite, droite, bas, gauche, gauche

Dé bleu " 2 " : bas, droite, haut, droite, haut, haut, droite

Dé vert " 3 " : bas, droite, haut, haut, haut, haut, droite, droite, haut, gauche, bas, gauche, haut, droite, bas, droite, haut, gauche, bas

Prenez alors la carte mémoire bleue.

Zoomer sur la machine sous l'étagère et insérez les 3 cartes mémoire. Le mini-jeu est une sorte d'AB Game dont les règles ont été trouvées plus tôt et sont consultables dans l'archive. Le but est que 6 participants atteignent 9 points en sachant que les comportements sont variables mais définis. La solution est la suivante : US contre D, A contre E et B contre C puis voter Ally. Répétez la même chose trois fois pour obtenir le mot de passe de fin de niveau.

Fichier secret :

Cette fois, faites le deuxième objectif du document, à savoir que " US " soit le seul à avoir 9 points à la fin des 3 rounds. Cela se fait en suivant ces trois étapes :

{| Round 1 : US contre D, A contre E et B contre C puis Betray

Round 2 : US contre C, A contre D et B contre E puis Betray

Round 3 : US contre D, A contre E et B contre C puis Betray

L'écran affichera ainsi le mot de passe secret du dernier coffre du jeu.

Cheminement pour obtenir toutes les fins

Introduction

Afin de connaître le fin mot de l'histoire, vous aurez compris qu'il faut refaire plusieurs fois l'aventure en effectuant des choix différents afin de voir toutes les fins. Celles-ci sont cependant entremêlées et si vous n'avez pas recueilli les informations nécessaires à un moment donné, un " To be continued " apparaîtra et vous pourrez reprendre ce passage plus tard si vous avez déverrouillé tout ce qu'il faut. L'ordre dans lequel sont présentées les fins dans cette soluce n'est pas anodin puisqu'il constitue un chemin quasiment direct pour ne pas être interrompu en cours de partie.

Cette solution présente donc l'ordre des 9 fins du jeu mais vous noterez que celle de Quark apparaît deux fois dans la mesure où vous devrez avancer suffisamment une première fois pour débloquent d'autres possibilités ailleurs et revenir ensuite quand vous aurez débloquent la fin du chemin de Quark. Il existe également 11 autres fins dites " Game Over ", celles-ci correspondant en gros à tous les autres choix possibles mais qui ne débloquent sur rien. Si vous n'avez pas

suivi l'ordre de la soluce dès le début, les verrous sont indiqués afin que vous sachiez ce qu'il y a à faire pour débloquent la suite d'un chemin.

Note importante : il n'y a aucun spoil important dans cette partie mais si vraiment vous ne voulez savoir après quoi se termine une fin par exemple, ne lisez bien sûr pas ceci et contentez-vous d'explorer librement les possibilités du jeu.

Fin de Dio

Permet de débloquent le code pour la bombe 0.

{I Porte magenta

Salle d'évasion : Lounge

Round 1 : Betray

Porte rouge

Salle d'évasion : Pantry

Round 2 : Betray

Fin de Clover

{I Porte jaune

Salle d'évasion : Infirmary

Round 1 : Betray

Porte verte

Salle d'évasion : Treatment center

Round 2 : Ally

Fin de Quark (1ère partie)

Allez jusqu'au " to be continued " avant de passer à la suite

{I Porte jaune

Salle d'évasion : Lounge

Round 1 : Ally

Porte rouge

Salle d'évasion : Laboratory

To be continued ...

Fin de K

Permet de débloquent une clé du mystère des lions.

{I Porte magenta

Salle d'évasion : Lounge

Round 1 : Ally

Porte bleue

Salle d'évasion : Rec Room

Round 2 : Betray

Verrou : avoir vu la fin de Clover

Fin de Tenmyouji

Permet de débloquent le code pour la bombe 1.

{I Porte jaune

Salle d'évasion : Infirmary

Round 1 : Ally

Porte bleue

Salle d'évasion : Pressure Exchange Chamber

Round 2 : Ally

Verrou : avoir fini le laboratoire

Salle d'évasion : Director's Office

Round 3 : Ally

Fin d'Alice

Permet de débloquent le code pour la bombe 3.

{I Porte cyan

Salle d'évasion : Crew Quarters

Round 1 : Ally

Porte bleue

Salle d'évasion : B. Garden

Verrou : avoir fini le laboratoire

Round 2 : Betray

Verrou : avoir vu la fin de Dio

Fin de Sigma

Permet de débloquent le code pour la bombe 2 et une clé du mystère des lions.

{I Porte cyan

Salle d'évasion : Crew Quarters

Round 1 : Betray

Porte verte

Salle d'évasion : Archives

Verrou : avoir vu la fin de Tenmyouji

Round 2 : Ally

Verrou : avoir vu la fin d'Alice

Fin de Quark (2ème partie)

Permet de débloquent l'ID card

{I Round 2 : Ally

Verrou : avoir vu la fin de Sigma

Fin de Luna

{I Porte magenta

Salle d'évasion : Lounge

Round 1 : Ally

Porte verte

Salle d'évasion : Gaulem bay

Round 2 : Ally

Salle d'évasion : Security

Mystère des deux lions

Round 3 : Ally

Fin de Phi

C'est la dernière et "vraie" fin du jeu.

{I Porte cyan

Salle d'évasion : Crew Quarters

Round 1 : Betray

Porte rouge

Salle d'évasion : Control Room

Round 2 : Betray

Voir le game over associé

Round 2 : Ally (refaire ce passage en choisissant l'autre côté)

Verrou : avoir vu le game over précédent

Verrou : avoir vu la fin d'Alice

Désactiver la bombe 3
Désactiver la bombe 2
Désactiver la bombe 1
Verrou : avoir vu la fin de Luna
Désactiver la bombe 0
Salle d'évasion : Q
Entrer l'ID et le mot de passe

TROPHÉES

Platine

Virtue's Last Reward

Acquired all trophies.

Or

Escapest

Escaped everything on Hard difficulty.

Redacted

Found ALL the secrets!

A Consumate Collection

Found ALL the files!

Fire and Ice

Saw the end. Or maybe the beginning?

A Certain Point of View (Or)

Caught a glimpse of another time.

Argent

Doctor of Escapology

Escaped from sixteen rooms.

Tears in the Rain

Saw Luna's ending.

Through the Looking Glass

Saw K's ending.

Behind Blue Eyes

Saw Dio's ending.

In Root Beer Veritas

Saw Tenmyouji's ending.

An Equal and Opposite Reaction

Saw Quark's ending.

Secret Agent Woman

Saw Clover's ending.

Best Served Cold

Saw Alice's ending.

Arms Race

Saw Sigma's ending.

Time After Time

Saw Phi's ending.

Bronze

Bachelor of Escapology

Escaped from the elevator.

Master of Escapology

Escaped from eight rooms.

Escapey

Escaped on Hard difficulty.

Classified

Found a secret.

An Eidetic Experience

Found a file.

To Each According to His Needle

Opened the first lock.

I Can't Believe It's Not Murder!

Opened the second lock.

Gotta Hand It To You

Opened the third lock.

If I Told You You Had A Nice Antibody...

Opened the fourth lock.

He Was Convicted of a String of Numbers

Opened the fifth lock.

No Lying Down On the Job

Opened the sixth lock.

Who Set Up Us The Bomb, Part 1

Opened the seventh lock.

Why'd You Do That, You Dumas!

Opened the eighth lock.

Who Set Up Us The Bomb, Part A

Opened the ninth lock.

Some Days You Just Can't Get Rid of a Bomb

Opened the tenth lock.

Every Ending Begins Somewhere

Saw any of the endings.

That Wasn't Supposed to Happen

Saw any of the bad endings.

When Vikings Attack!

© XDEV / Clever Beans 2012

+ D'INFOS

FORUM

LES BOMBES

Il existe trois types de bombes dans When Vikings Attack! :

Les bombes jaunes explosent à l'impact.

Les bombes violettes rebondissent sur les murs avant d'exploser.

Les bombes blanches convertissent les ennemis en alliés (et inversement si elles sont jetées par des ennemis).

LES BONUS

Il existe trois types de civils qui vous apportent des bonus, il suffit d'avoir un seul civil possédant un bonus pour que tout votre groupe en bénéficie :

Le joggeur augmente votre vitesse de déplacement.


Le joueur de baseball augmente la vitesse de lancer.

Le colosse vous permet de porter des objets plus lourds avec moins de civils dans votre groupe.

LES VIKINGS EN ARMURE

Les vikings en armure qui sortent des tours mobiles ne peuvent être tués avec des objets, à l'exception des bombes. Cependant, il se peut qu'ils apparaissent dans des zones où il n'y a aucune bombe, le seul moyen de les tuer est alors d'utiliser l'environnement. Dans le niveau "Le code de la route", jeter un objet ou sprinter sur un feu de signalisation rouge le fera passer au vert et une série de voitures arriveront, il suffira alors de jeter des objets sur les vikings en armure afin de les repousser vers les voitures qui les tueront instantanément.

VAINCRE LE BOSS DU NIVEAU "CENTRE DE TRI"

La zone du boss du Centre de Tri ne disposant d'aucun mur sur lequel faire rebondir vos objets, il faut attirer le boss vers le bord du tapis roulant situé en bas de l'écran et le pousser en effectuant un sprint contre lui (touche ). Il est également possible de le tuer avec les bombes mais cela demande énormément de temps et de précision.

DÉBLOQUER LE CIVIL "VICTIME DE LA MER"

En réussissant le second mini-jeu du niveau de la fête foraine qui consiste à jeter des objets sur des canards au bon moment, vous débloquent le civil spécial "Victime de la mer".

WipEout 2048

© Sony Computer Entertainment / Sony Liverpool 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

LISTE DES PROTOTYPES

Prototype FEISAR

Type Vitesse

Défi niveau 10 (localisation campagne 2048).

Prototype AURICOM

Type Combat

Défi niveau 20 (localisation campagne 2050).

Prototype AG-SYSTEMS

Type Maniabilité

Défi niveau 26 (localisation campagne 2050).

Prototype QIREX

Type Combat

Défi niveau 30 (localisation campagne 2050)

Prototype PIR-HANA

Type Vitesse

Défi niveau 50 (localisation campagne 2050)

Ys : Memories of Celceta

© Xseed Games / Falcom 2014

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

LE LABYRINTHE DE LA FORÊT

Lorsque vous arrivez dans la zone Forest Labyrinth, vous devez trouver les bonnes sorties pour ne pas tourner en rond indéfiniment. Pour cela, vous devez choisir systématiquement le chemin près duquel se trouve une plante qui génère des ressources.

Les directions pour atteindre la zone Forest of Dawn sont donc les suivantes : est, nord, nord, ouest, sud et est.

LE LABYRINTHE DE MISTY PEAK

La zone de de Misty Peak est un vrai labyrinthe, mais à l'instar de la forêt, il existe un moyen très simple de trouver son chemin. Ici, il suffit de choisir systématiquement le chemin qui descend le plus dans la colline.

A partir du point de départ, vous devez donc prendre : au nord-est, au sud-est, au sud, au sud-ouest, au sud-ouest, et enfin au nord-ouest dans la zone du monolithe bleu. Vous atteindrez ainsi le campement de la zone Algon River Basin,

ENIGME POUR ENTRER DANS UNDERGROUND RUINS

L'entrée de la zone Underground Ruins implique de résoudre une petite énigme. Le but est cliquer sur les gemmes de manière à n'allumer que celles qui correspondent à celles indiquées dans le carnet d'Adol. Pour cela, touchez la gemme du haut (au milieu), celle de droite (au milieu), celle du bas (au milieu) et celle de gauche (au milieu). La porte s'ouvrira alors.

L'ÉNIGME DES PIERRES (FROGS' INN PUZZLE)

Pour résoudre cette énigme, vous devez placer les bonnes pierres sur le piédestal pour l'actionner. Cette image vous indique quelles sont les trois pierres à utiliser (celle qui n'est pas utilisée est la petite pierre rose).

NEW GAME +

Terminer le jeu une fois pour pouvoir recommencer en New Game +.

MODE TIME ATTACK

Après avoir terminé le jeu une fois, vous pourrez accéder au mode Time Attack depuis le menu Memories d'une partie New Game + pour affronter tous les boss du jeu. Vous pouvez les combattre un par un ou bien tous à la suite en Boss Rush.

MÉCANIMES DE IRIS' GOLD AREA

Ces images vous indiquent quelle configuration afficher sur les panneaux de contrôle de la zone Iris' Gold Area à la fin du jeu pour accéder à tous les spots bleus. La dernière image indique comment accéder ensuite à la sortie depuis le panneau de gauche. Le spot rouge montre à chaque fois l'emplacement du joueur.

Zone of the Enders HD Collection

© Konami / Kojima Productions 2012

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Factory

Juste après l'intro du début, vous vous retrouverez face à un ennemi (un Raptor). Détruisez-le en un seul coup en utilisant la touche R2 enfoncée et carré. Après l'avoir détruit, il y aura une phase d'entraînement que vous pouvez quitter si vous le désirez. Ensuite prenez le Métatron. Puis sortez du hangar en suivant la flèche. Vous vous retrouverez dans Factory 1 où 2 Cyclops vous attendent puis 2 Mumy head. Après les avoir détruit un Mechs, "Neith" vous affronte mais vous ne pouvez pas la tuer, essayez d'éviter ses coups et après 5 ou 6 coups de votre part celle-ci s'en va. Suivez la flèche qui vous mènera au programme Monitor. Ensuite détruisez le squad qui a le programme. Vous obtenez alors le Pass_global qui sert à avoir le programme Global. Après l'avoir obtenu appuyez sur Start puis Area Change. Dirigez-vous vers Town 1.

Town 1

Affrontez le boss en utilisant l'attaque fuser puis carré, en visant sur la tête. Évitez ces jets de flammes avec R1. A la moitié de sa vie le boss enlève sa tête pour en mettre une autre. Continuez à le frapper et évitez de vous faire écraser. Vous ne pouvez le frapper que quand sa tête est Locké. Après l'avoir détruit prenez le Métatron qui se trouve devant vous. Détruisez le squad qui a le Passecode, vous obtenez le Pass_Javelin dirigez-vous vers le programme Javelin. Appuyez sur Start et allez dans Weapon puis Javelin. En appuyant sur rond vous pourrez alors utiliser l'arme secondaire Javelin. Ensuite dirigez-vous vers Town 2.

Town 2

Détruisez tous les Squads sans détruire les bâtiments. Une note vous sera attribuée A, B, C, D ou E. Dirigez-vous vers le programme Phalanx. Vous Obtenez alors une nouvelle arme secondaire. Changez de zone pour aller vers Factory 1

Factory 1

Détruisez le Squad qui a le Passecode. En détruisant d'abord le chef du Squad vous pourrez ensuite détruire les ennemis avec plus de facilité. Vous obtenez alors le Pass_Antilia. Allez maintenant vers le programme Antilia qui se situe à l'autre bout de la carte. Allez ensuite vers Town 1.

Town 1

Faites comme dans Town 2 détruisez tous les Squads sans détruire de bâtiment. Une note vous sera attribuée en fonction de vos résultats. Allez ensuite à City 1.

City 1

Repartez vers Town 2 trouvez l'arme secondaire.

Town 2

Vous trouverez 6 Porteurs, détruisez-les en utilisant la touche carré. Allez sur le Vector Trap vous trouvez un objet : Sniper. Retournez vers City 1.

City 1

Détruisez à l'aide du Siper les points blancs sur le bloc de relais EPS. Pour les viser, utilisez le joystick analogique droit. Après les avoir détruits, allez vers le Squad qui a le Passecode, vous obtenez le Pass_Geyser. Dirigez-vous vers le programme Geyser vous obtiendrez le programme Geyser. Changez de zone pour aller vers Eps 1.

1EPS 1

Détruisez les 10 porteurs (vous pouvez utiliser le Snipeur ou les Phalanx pour les détruire). Allez sur le Vector Trap. Vous obtenez le Pass_Halberd. Prenez alors le programme Halberd qui se situe à gauche. Dirigez-vous sur le pont et entrez à l'intérieur du tunnel (Le pont est représenté par des flèches sur la carte). A l'intérieur détruisez tous les Mechas. Après le premier combat ne tournez pas à droite mais allez tout droit. Continuez à détruire tous les Mechas jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant le générateur EPS de secours. Détruisez-le sur le devant ou le derrière. Changez de zone pour aller vers EPS 2.

EPS 2

Aller dans le Tunnel, puis voyant que vous ne pouvez pas aller plus loin ressortez et détruisez le Squad qui a le Passecode vous obtenez le Pass_Control 1. Changez de zone pour aller vers Town 1.

Town 1

Détruisez l'ennemi qui a le Passecode. Vous obtenez alors le Pass_Control 2. Changez de zone pour aller vers Eps 1.

EPS 1

Rentrez dans le tunnel. A la première intersection allez à droite. Prenez le programme Rap_ctrl. Détruisez les ennemis puis sortez, et dirigez-vous vers Town 2.

Town 2

Dirigez-vous près du Vector Trap, regardez bien vous verrez un Raptor endommagé par terre. Allez dessus.

EPS 2

Vous dirigez alors un Raptor. Allez dans le tunnel. Dès le premier combat allez à droite. Prenez le programme Detector. Retournez en arrière et détruisez les porteurs (pour les détruire plus facilement appuyez sur R2 pour fuser et carré. Prenez ensuite le Métatron. Continuez à détruire les Mechas jusqu'à ce que vous arriviez devant un cul-de-sac. Tirez sur la fente pour détruire la porte. Détruisez le générateur de secours. Vous sortez du Tunnel pour changer de zone et allez vers Town 3.

Town 3

Détruisez tous les Squad en détruisant un minimum de bâtiment. Vous aurez alors une note. Changez de zone pour aller vers Town 2. Puis sortez immédiatement car vous ne pouvez pas encore battre le boss. Allez vers city 2.

City 2

Vous êtes infecté par un virus alors ne vous faites pas toucher par un ennemi sinon vous perdrez. Vous ne pouvez pas non plus prendre de Métatron. Détruisez les 3 Squads sans détruire les hélicoptères.

Détruisez les porteurs puis prenez le Pass_Comet. Prenez ensuite le programme Comet et sortez de cette zone pour aller vers Factory 2.

Factory 2

Évitez tous combats possibles et entrez dans le souterrain (qui est indiqué par des flèches sur la carte) Vous serez obligé de vous battre contre le Mechs car il a le Pass_Vaccine. Prenez le programme vaccine vous pourrez alors vous

débarrasser du virus. Changez de zones pour aller à City1.

City 1

Détruisez tous les Squads sans détruire les bâtiments. Vous aurez alors une note en fonction de ce que vous avez fait comme dégâts. Allez ensuite vers City 2.

City 2

Détruisez le Squad qui a le Passecode vous obtenez alors le pass_decoy1. Quittez la zone et allez vers Town 3.

Town 3

En allant dans Town 3 vous verrez que vous ne pouvez pas locker les ennemis car ceci sont invisibles. Alors sortez et allez dans Eps 2.

1EPS 2

Allez au bout le tunnel vous battre contre le robot que vous avez contrôlé. Celui-ci vous donne le programme Detector. Dirigez-vous vers la sortie puis détruisez les porteurs qui sont devant vous, prenez le Pass_Gauntlet qui est dans le Vector Trap. Puis allez trouver le programme Gauntlet qui vous servira à utiliser l'arme secondaire Gauntlet. Quittez la zone où vous êtes pour aller dans Town 3.

Town 3

Vous pouvez maintenant Locker les Squads invisibles. Détruisez-les tous jusqu'à ce que vous ayez le Pass_Decoys 2. Puis aller dans Factory 2.

Factory 3

Entrez dans le souterrain (qui est indiqué par des flèches sur la carte). Détruisez l'ennemi qui se trouve à l'intérieur. Puis prenez le programme Decoy. Sortez du souterrain et détruisez tous les porteurs et prenez le Decoy qui se trouve dans le Vector Trap. Ca y est, vous êtes prêt pour combattre le Boss de Park1.

Park 1

Battez-vous contre le Boss en évitant ses rayons. Lorsqu'il y a une alerte utilisez la seconde arme Decoy et continuez à le frapper en changeant de place. Lorsque la vie du méchant est à la moitié il se transforme en une sorte de scarabée volant. Évitez qu'il vous fonce dessus et dès qu'il est arrêté envoyez-lui des attaques fusantes ou des Comet. Vous pouvez aussi utiliser des Decoy pour éviter ses missiles. Allez ensuite dans Montagne.

Montagne

Commencez par prendre le Métatron qui se situe en face de vous puis continuez tout droit. Ramassez tous les Vector Trap pour récolter des missiles. Prenez le Pass_Bonder puis le programme. Revenez au début et cette fois si allez à droite. Rentrez dans le mur qui est à droite et détruisez le mur qui est en face. Continuez à tuer les ennemis et à prendre les armes. Détruisez le mur à gauche puis celui qui est en face. Continuer à tuer les ennemis et à prendre les armes jusqu'à ce vous arriviez devant un barrage. Entrez à l'intérieur. Là vous arrivez devant un autre boss. Évitez ces sortes de mines avec le boutons R1. Envoyez-lui des attaques fusantes toutes sortes d'armes secondaires, surtout Comet. A la moitié de sa vie il change d'attaques. Évitez alors de vous faire écraser par lui et ne tapez que dans sa tête.

Contre Viola

Donnez-lui toutes sortes de coups que vous le pouvez surtout des Comet si vous en avez. Pendant qu'elle prépare son attaque jaillissante elle est vulnérable, profitez-en pour l'attaquer.

Hub 1

Là vous devez désamorcer les bombes en les lokant puis et en étant en situation rapprochée et enfin en appuyant sur rond jusqu'à ce que la bombe soit désamorcée. Faites attention de ne pas vous faire attaquer par les Squads pendant que vous désamorcez la bombe. Après avoir désamorcé les cinq bombes, vous vous rebattrez contre Viola. Utilisez le Decoy ou Comet ou alors, la meilleure façon de la battre est de frapper avec l'épée en situation rapprochée. Après avoir détruit Neith (Viola) vous devrez vous battre contre Anubis mais si vous avez eu une mauvaise note lors des missions secours, vous ne pourrez pas le battre et devrez vous enfuir mais ne cela se fait automatiquement pendant une cinématique.

ASTUCES DE ZONE OF THE ENDERS

Mode 2 joueurs

Pour débloquer le mode 2 joueurs, terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Tous les personnages et niveaux dans le mode 2 joueurs

Terminez le jeu en easy avec un classement d'au moins D.

Nouvelle musique de fin

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté avec un classement A pour chacun des cinq missions. Vous entendrez alors une musique de fin différente durant les crédits.

Mode Versus

1ère méthode

A l'écran "Press Start", faites :  ,  , Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut. Un signal sonore vous avertira de la bonne saisie du code.

2ème méthode

Finissez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour obtenir le mode versus avec 5 personnages et niveaux. Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté deux fois pour obtenir les deux personnages et niveaux restants.

Santé et munitions au maximum

Faites une pause au cours du jeu, puis : L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1. Notez que votre niveau sera pénalisé à chaque fois que vous ferez ce code.

MODE Versus et Missions Extra

Terminez le jeu sous n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer ces deux nouveaux modes.

Jouer avec Jehuty Ver.2, Damaged Jehuty et Naked Jehuty

Terminez le jeu puis sauvegardez. Chargez votre partie et vous pourrez choisir entre les différentes versions de ces personnages.

Mini-jeu Zoradius

Dans le mode Boss Battle, battez-vous contre Vic Viper. Pendant le combat contre Leo, mettez la pause et appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1, R1. vous entendrez un son pour confirmer que la manipulation a bien fonctionné et vous pourrez alors profiter du mini-jeu Zoradius dans le menu Extra Missions.

Tous les powers-up dans le mini-jeu Zoradius

Commencez une partie de Zoradius puis appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause. Faites ensuite Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1 et R1. Un son confirmera l'entrée du code.

Jouer avec Aumaan Anubis en mode versus

Après avoir terminé le jeu une première fois, recommencez une partie avec toutes les armes secondaires et continuez jusqu'à battre Vic Viper. Vous verrez une porte fermée à déverrouiller. Prenez à gauche jusqu'au croisement puis encore à gauche vers le Metatron posté devant le mur de pierres. A l'aide du Vector Canon, détruisez le mur et engouffrez-vous dans le passage. Vous aurez alors à vous battre contre Anubis. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, vous débloquerez Aumaan Anubis en mode Versus.

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) :

Alexis LAGARDE
Christian CORDERO
David MEDIONI
Dominique MAPPS
Erwan BERNARD
Erwan ROSENBLUM
Fabien METSA
Guillaume ARTHUR
Hugo JONCOUR
Jean-Baptiste OGER
Jérémy PAGNOUX
John DOE
Josian BERAUD
Julien BARTHET
Julien FONTANIER
Julien KEITH
Marc PELATAN
Mathieu GUILBERT
Maxime LEPANTI
Mélissa BAC
Nicolas WENDENBAUM
Nicolas ZIANE
NICOLETTI Sébastien
Tristan BREON
Valérie PRECIGOUT
Yohann SYNX

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo : ETAJV® est une oeuvre réalisée par la société L'ODYSSEE
INTERACTIVE.

Toute utilisation commerciale sans autorisation préalable est strictement interdite.

Ce document est librement diffusable à plusieurs conditions :

- Que cette diffusion soit gratuite ou que le prix payé ne corresponde qu'aux frais de copie et de port.
- Que cette diffusion s'effectue sans aucune modification du document.
- Que cette diffusion ne constitue pas une quelconque restriction du droit de l'auteur sur son œuvre.

Ce document électronique est diffusé en FREEWARE. Cela signifie que sa diffusion est gratuite, mais l'ETAJV® n'est pas pour autant versée dans le domaine public! Ce mode de diffusion ne constitue en aucune façon une quelconque restriction de droit d'auteur.

L'ETAJV est protégée par la législation française en vigueur et les conventions internationales. Par exemple, il est strictement interdit de décompiler le fichier PDF, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'ETAJV® sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou programmes figurant dans ce document.

ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® est une marque déposée à l'Institut National de la Propriété Industrielle.