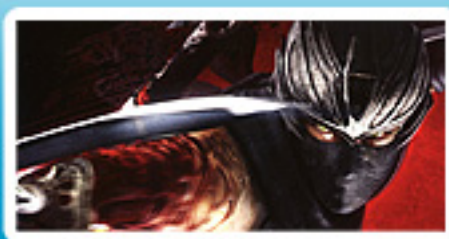


Wii U™



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 **Wii U**. 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](#)

B

✦ [Batman Arkham City : Armored Edition](#)

C

✦ [Call of Duty : Black Ops II](#)

D

✦ [Darksiders II](#)

F

✦ [Fist of the North Star : Ken's Rage 2](#)

M

✦ [Mass Effect 3](#)

✦ [Mighty Switch Force ! Hyper Drive Edition](#)

N

✦ [Nano Assault Neo](#)

✦ [NBA 2K13](#)

✦ [New Super Mario Bros. U](#)

✦ [Ninja Gaiden 3 : Razor's Edge](#)

✦ [Nintendo Land](#)

S

✦ [Skylanders Giants](#)

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

T

✦ [The Cave](#)

✦ [Trine 2 : Director's Cut](#)

W

✦ [Warriors Orochi 3 Hyper](#)

Z

✦ [ZombiU](#)

007 Legends

© Activision / Eurocom 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Goldfinger

Auric Entreprises

Le début de 007 Legends commence dans Skyfall, quand James Bond se fait tirer au sniper sur le toit d'un train et tombe, supposé mort, dans un fleuve. Sous l'eau, il se remémore plusieurs de ses aventures, ce qui donne lieu à cet opus regroupant jusqu'à cinq anciens films à la fois, en commençant par Goldfinger. Quand vous vous réveillez, vous entendez un téléphone sonner... Allez donc voir de quoi il s'agit pour retrouver la secrétaire de Goldfinger morte, le corps asphyxié recouvert de peinture d'or. Récupérez alors le portable au sol pour vous envoler dans le bunker d'Auric Entreprises où vous faites une entrée remarquée en désactivant tous les engins électroniques de la zone.

Là, vous prenez enfin le contrôle de votre personnage arme en mains. Apprenez donc à viser et à tirer pour abattre les nombreux ennemis qui viennent vous accueillir. Vous pouvez enlever le silencieux à votre arme si vous le désirez, ce qui la rendra plus puissante mais également plus bruyante. A vous de choisir quelle approche faire du terrain. Les autres gadgets (téléphone, montre...) vous seront présentés ultérieurement. Une fois le parking des chasseurs aériens nettoyé, passez la porte accessible après le petit escalier et continuez votre chemin.

Vous arrivez ensuite dans une salle enflammée. Tirez sur le conduit d'évacuation de l'eau en hauteur pour éteindre le feu et accéder à l'issue. Vous arrivez dans un grand hangar à machines de chantier qu'il vous faut encore une fois vider de ses occupants. Continuez jusqu'à atteindre la salle de contrôle où vous allez devoir pirater votre premier système de défense. Pour cela, sortez votre téléphone, passez-le en mode électronique (symbole petit éclair) et pressez rapidement les touches indiquées à l'écran pour accélérer le processus de piratage. Dès que l'issue est ouverte, sortez, redescendez les escaliers et accédez à la nouvelle zone.

Là, vous pouvez si vous le souhaitez lire un petit vidéo-tutoriel vous expliquant les arts de l'infiltration sans se faire voir par les gardes ou les caméras de surveillance. Dans la zone suivante, il vous est donc possible de vous glisser subtilement afin de ne pas alerter les ennemis qui n'hésiteront pas à appeler du renfort s'ils vous voient. Cependant, rien ne vous empêche de la jouer bourrin si comme le rédacteur de cette solution vous préférez l'action bien rythmée. Notez quoiqu'il en soit qu'un sniper à silencieux vous attend dans une grande caisse tout de suite à gauche après avoir monté les escaliers. Une fois les ennemis éliminés, descendez dans le sous-sol et prenez en photo grâce à la fonctionnalité éponyme de votre téléphone les trois preuves de la contrebande d'or.

Juste après, utilisez votre téléphone en mode sensitif (symbole empreinte digitale) pour analyser le gaz qui s'échappe des bombonnes. Suivez alors la trainée de gaz pour trouver votre chemin. Attention, vous ne pouvez pas attaquer lorsque votre téléphone est ainsi utilisé, veillez donc à bien intervertir entre ce dernier et votre arme. En bas de la salle suivante, tournez une grosse valve pour continuer votre chemin et surprendre Goldfinger en conversation avec ses deux collaborateurs. Suivez alors la demoiselle sans faire le moindre bruit et allez l'interroger pour obtenir son aide.

Suivez-la alors dans l'ascenseur sans trop jeter de coup d'oeil à sa veste joliment décolletée puis affrontez l'ouvrier asiatique qui vous interpelle à votre sortie dans le couloir. Familiarisez-vous avec le système de combat de 007 Legends : suivez les QTE pour savoir comment contrer les coups et frappez la zone démunie de protection. Une fois l'homme au sol, poursuivez votre chemin. La demoiselle vous explique alors que vous devez passer furtivement... Pour cela, utilisez votre montre laser afin de faire exploser l'appareil électronique indiqué en hauteur. Vous débloquez ainsi le

trophée bronze / succès 10 G : Diversion. Un des deux gardes s'en va alors, il ne vous reste plus qu'à passer doucement (marchez baissé) derrière le second pour le neutraliser au corps à corps. Vous arrivez devant le bureau de Goldfinger. A votre droite, une caisse qui sert de boutique d'améliorations, physiques ou pour les armes, moyennant l'expérience que vous glanez. Utilisez votre téléphone en mode sensitif pour distinguer les traces de doigts sur le pavé numérique du code : plus les traces sont visibles, plus elles sont fraîches. La première est donc la plus effacée, ainsi de suite. Le code est donc : 1703.

Dans le bureau de Goldfinger, vous pouvez récupérer plusieurs objets (téléphone sur le bureau, cahier sur le plan de la cuisine.

..), mais vous devez surtout trouver des preuves et des indices de son action. Derrière le bureau, tapez le code 0312 pour récupérer un revolver en or. Analysez ensuite les différentes traces de doigts qui ressortent roses sur le scanner de votre téléphone. Enfin, utilisez-le en mode électronique pour déceler les mécanismes cachés dans les murs. Actionnez le bouton sur la petite table basse pour découvrir un écran de télévision qu'il vous faut ensuite pirater. De l'autre côté de la salle, utilisez votre montre pour déverrouiller le coffre afin de récupérer son contenu.

Malheureusement, Goldfinger fait irruption dans son bureau (c'est son droit quand même) et stoppe votre petite enquête. Soyez prêt à éviter le chapeau qui vous est lancé, sinon c'est game over direct. Suite à ceci, vous vous retrouvez dans la grande salle au rez-de-chaussée où vous devez sortir vers votre voiture tout en prenant soin d'éliminer les gardes qui se jettent sur vous. Une fois dehors, vous montez dans la voiture et assistez à la cinématique clôturant cette première mission.

Fort Knox

Alors que vous alliez être attaché à une bombe irradiante, l'armée du MI6 vole à votre secours et vous envoie des militaires ainsi qu'un agent bien connu. Combattez donc à côté de ces soldats sans vous soucier de la protection de votre ami en costard-cravate qui ne peut pas mourir. N'attendez pas non plus que les soldats fassent tout le boulot, car ils ne feront que reculer si les ennemis deviennent trop nombreux. Progressez donc vers la cible tout en prenant soin d'éliminer les quatre lance-roquettes sur les tourelles de part et d'autre du chemin.

Progressez jusqu'à à l'appareil électronique à pirater qui contrôle les barrières. Prenez préalablement bien soin de tuer tous les nombreux ennemis afin de pouvoir sortir votre téléphone dans le calme et sans danger. Munissez-vous ensuite d'un lance-roquettes tombé d'une tour pour exploser le char qui garde l'entrée et dont le blindage l'immunise contre les balles de votre armes classiques. Attention aux snipers qui vous visent depuis le toit du bâtiment. Ceci fait, suivez les soldats pour infiltrer le bunker où il vous est désormais possible de lancer des grenades.

A vous maintenant de progresser en suivant votre ami et les indications qu'il vous donne au sein des couloirs et escaliers infestés d'ennemis armés. Vous êtes alors amené à utiliser le filtre électromagnétique de votre téléphone pour surcharger un disjoncteur. Pour cela, il faut faire correspondre les couleurs sur les neuf cercles rotatifs. Rien de bien compliqué, commencez à chaque fois par les cercles évidents qui ne comportent que deux couleurs puis continuez à tâtons jusqu'à trouver la bonne combinaison. Cependant, celle-ci change à chaque fois que vous recommencez d'un checkpoint, il nous est donc impossible de vous donner la solution pour chaque énigme.

Vous êtes alors plongé dans le noir total et progressez une nouvelle fois dans les couloirs. Après avoir descendu la cage d'escaliers en rappel, poursuivez dans l'espace de salle des archives qui ressemble carrément à un labyrinthe. Attention, des ennemis vous attendent à presque chaque croisement et risquent bien de vous surprendre. L'un d'entre eux vous provoque d'ailleurs en duel au corps à corps, et c'est la même méthode que tout à l'heure qu'il vous faut appliquer.

Lorsque vous vous retrouvez enfin dans un endroit éclairé, poursuivez rapidement au milieu des chariots remplis de lingots d'or pour rattraper Oddjob qui s'enfuit. Descendez ensuite tout en bas de la grande salle pour affronter enfin l'homme au chapeau dans un combat de QTE au cours duquel il faut être vigilant et surtout bien connaître les boutons de sa manette ou de son clavier. Nous vous laissons ensuite profiter de la cinématique de clôture du chapitre Goldfinger pour poursuivre dans les souvenirs de James Bond...

Au service secret de Sa Majesté

Vallée alpine

La première mission de ce deuxième volet des aventures de James Bond fait partie de celles qui proposent un gameplay différent et surtout qui sont très très courtes, puisqu'elles se bouclent en général en moins de cinq minutes. Là, vous êtes à ski et vous dirigez simplement en utilisant les mêmes commandes que quand vous êtes à pieds. Maintenant tout le temps la touche accélération car vous ne devez en aucun cas perdre de vue la demoiselle en scooter qui fuit devant vous. Servez-vous également de votre arme pour exploser les ennemis qui vous suivent de manière très simple.

A un moment, un hélicoptère débarque sur votre gauche. Dépêchez-vous de tuer l'homme à la tourelle qui vous tire dessus, puis continuez votre chemin en évitant les arbres mais surtout les explosions de neige qui vous ralentiront considérablement. Attention, lorsque vous ferez un grand saut, vous devrez rapidement tirer dans l'hélicoptère face à vous, sinon c'est la mort assurée. Soyez donc rapide et préparez votre angle de visée vers le haut et non vers le bas. L'atterrissage se fait automatiquement. Vous êtes alors rattrapé par une avalanche, ne vous en faites pas, vous ne pouvez rien y faire. La mission se finit rapidement, vous pouvez enfin passer aux choses sérieuses.

Repaire de Blofeld

Vous voilà à bord d'un hélicoptère pour attaquer la base dans laquelle votre belle est retenue prisonnière. La première phase de l'offensive se fait donc dans les airs, puisqu'on vous donne un sniper entre les mains pour dégommer les ennemis qui se trouvent au sol. C'est ensuite un canon mitrailleur qui vous est confié pour faire le ménage de manière un peu plus efficace sur les balcons du bâtiment. Une fois l'hélicoptère de vos alliés crashé, vous descendez en rappel jusqu'au sol.

Là, vous trouvez rapidement une caisse d'améliorations et de boutique, histoire de dépenser les points d'expérience acquis jusque-là. Montez ensuite en haut du mur grâce au grappin qu'on vous donne, puis poursuivez votre chemin en éliminant tous les ennemis intelligemment vêtus de rouge (la couleur que l'on voit le plus...). Progressez en contournant le bâtiment par la gauche et en prenant bien garde aux lance-roquettes qui ne vous laisseront pas de répit. Vous ne tardez pas à pénétrer à l'intérieur chaleureux de cette base en montagne.

A l'intérieur, éliminez tous les ennemis que vous voyez en profitant des nombreux meubles pour vous mettre à l'abri des balles. Lorsque vous arrivez dans la grande salle circulaire, utilisez votre téléphone en mode électronique pour discerner un mécanisme dans le mur, qu'il vous faut taper du poing. Vous entrez alors dans une nouvelle salle où vous empruntez un ascenseur pour descendre dans les profondeurs de cette forteresse. Là, vous arrivez dans une suite de chambre toutes similaires, et plongées dans le noir qui plus est. Bref, un vrai labyrinthe.

Ne vous laissez pas impressionner et tuez tous les ennemis que vous croisez au compte-gouttes. L'un d'entre eux veut se la jouer boxeur et vous affronte en duel à mains nues. Même méthode que d'habitude. Progressez aveuglément en suivant l'indicateur d'objectif et en suivant votre compagnon jusqu'à retrouver sa fille et accessoirement votre petite-amie. S'en suit l'arrivée de nombreux ennemis dans cette grande salle qu'il vous faut tous descendre.

Vous vous retrouvez alors seul et devez poursuivre pour régler vos comptes avec le maître des lieux. Pour cela, examinez le mur qui se dérobe au fond de la salle et d'où sortent plusieurs ennemis. La lumière revient. Empruntez ensuite les passerelles métalliques dans la montagne où vous croisez d'ailleurs une valise d'améliorations, puis tomber dans un laboratoire qu'il vous faut comme d'habitude nettoyer de ses nombreux occupants belliqueux.

Poursuivez dans cette infrastructure de recherche en éliminant vos ennemis jusqu'à arriver au bureau de votre grand ennemi. Là, utilisez votre téléphone en mode sensitif pour discerner le code à taper sur le pavé numérique. Il s'agit de 8701. A l'intérieur, faites comme d'habitude, examinez les nombreuses traces rosées de doigts et utilisez votre montre pour déverrouiller le coffre dans le mur. Baissez-vous enfin devant le bureau pour pirater le mécanisme et accéder aux

données à photographier sur le grand planisphère bleu.

Malheureusement, le monsieur chauve arrive et vous emprisonne dans son bureau avec du gaz asphyxiant.

Déversez alors votre chargeur sur l'écran du planisphère pour le briser et sortir respirer un bon bol d'air pur sans oublier d'éliminer les nombreux ennemis qui vous attendent à l'extérieur. Vous ne tardez pas à sortir à l'extérieur où vous devez poursuivre Blofeld qui s'enfuit. Grimpez sur une télécabine et saisissez-vous du lance-roquettes pour exploser l'hélicoptère qui veut jouer avec vous. S'en suit alors un combat QTE contre votre ennemi à la cicatrice au terme duquel vous terminez le chapitre Au service secret de Sa Majesté.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15 G : ASSDSM

Permis de tuer

Raffinerie

Dès le début de la mission, vous atterrissez dans cette sorte de base au look inca tandis que votre copine en robe bleu va rencontrer l'ennemi avec une caméra en guise de collier. A vous d'infiltrer les yeux pendant qu'elle soutire le maximum d'informations, sans pour autant devoir être furtif et discret. Vous accédez alors à un nouveau type de gadgets : les fléchettes, disponibles en plusieurs modèles pour différents effets. Elles servent surtout à endormir discrètement les ennemis dans les zones où il faut passer sans se faire repérer. Poursuivez donc au milieu des bâtiments en pierres, et récupérez un sniper pour nettoyer efficacement la grande zone en contrebas.

Vous croisez alors l'hélicoptère grâce auquel vous êtes arrivé et trouvez non loin de là une caisse d'améliorations et de boutique. Poursuivez dans les espèces d'évacuations d'eau pour arriver dans un grand hangar. Là, vous devez placer trois bombes aux endroits indiqués par votre radar. Vous pouvez le faire furtivement ou de manière moins discrète, sachant que les deux représente une difficulté particulière, puisqu'il y a beaucoup d'ennemis armés si vous décidez de faire feu. Une fois les trois mines placées, ouvrez la grille d'aération et passez accroupi dans le conduit pour accéder à la zone suivante.

Ici, vous avez encore trois mines à placer. Attention aux nombreux ennemis, ainsi qu'à la configuration des lieux qui n'est pas évidente puisqu'il faut passer sous des escaliers métalliques pour accéder au premier niveau du hangar. Ne vous précipitez donc pas et prenez bien le temps de tracer votre chemin avant de vous lancer. Vous arrivez ensuite dans une zone de discrétion absolue, une des plus compliquées du jeu.

Voici la démarche à suivre : endormez en premier l'homme accoudé à la rambarde avec une fléchette. Ne tuez surtout pas celui qui marche devant vous car les gardes le verront. Prenez ensuite le temps d'exploser la caméra de l'autre côté de la salle grâce à votre montre, comme le montre l'image ci-dessous. Descendez ensuite les marches sur la gauche et passez dans la zone en contrebas où se trouvent des scientifiques en blouses blanches. Ils sont trop occupés par leur boulot et vous pouvez les tuer par derrière au corps à corps sans aucun risque. Sortez ensuite par l'autre côté de la salle. Là, vous retrouvez votre amie en bleu pour un petit échange, puis poursuivez votre chemin en direction du bureau de Sanchez. A partir de là, vous pouvez bien sûr utiliser votre arme à feu ; quel bonheur !

Pour pénétrer dans le bureau, vous devez désactiver la commande qui bloque la porte. Utilisez votre téléphone en mode électronique, suivez le fil de couleur et trouvez le boîtier où vous devez encore une fois faire tourner les neuf cercles de couleur. A l'intérieur du bureau, la routine : examinez les empreintes roses et ouvrez le coffre sur le mur grâce à votre montre. Le mécanisme qui ouvre le globe à côté du bureau se trouve derrière un poteau à côté de la porte condamnée, vous le trouvez facilement avec votre téléphone. Une fois tout dans la poche, ressortez pas où vous êtes entré et poursuivez jusqu'à une cinématique dans laquelle Sanchez comprend que votre copine était un espion. Il est temps de tout faire péter !

Vous êtes soufflé par l'explosion. Quand vous vous relevez, c'est la panique : courez en tuant tous vos opposants jusqu'à trouver votre amie coincée sous un conduit d'aération (qui doit peser dix kilos à tout casser...). Avoir quelques coups dans le visage de Sanchez, vous affrontez Dario, son fidèle second, dans un combat QTE qui ne change pas de

ceux que vous avez réalisé jusqu'à maintenant. Libérez ensuite la belle et fuyez en suivant votre radar et en éliminant les gardes encore en vie. Vous traversez alors le bunker en sens inverse, et intégralement en flammes.

Une fois arrivé dans le hangar où se trouve un hélicoptère, montez dans la loge sur la droite pour ouvrir le toit. Votre copine restée en bas se fait alors attaquer de toutes parts : saisissez le sniper à disposition et éliminez tous ses opposants qui viennent de gauche, de droite, puis de la grande porte tout à droite du hangar. Soyez rapide et efficace, l'hélicoptère subit des dégâts et il faut le garder en état de marche pour vous enfuir. Cela dit rassurez-vous, les commentaires alarmants de votre amie sont bien trop pessimistes et la machine tient un bon moment. Vous vous enfuyez alors par les airs pour stopper Sanchez parti dans un camion-citerne.

Routes de montagne

Vous voilà de nouveau dans une phase de jeu différente et encore une fois très courte. A bord d'un 4x4, votre but est de rattraper le camion de Sanchez, ou plus précisément de suivre l'unique route en évitant au mieux les roquettes lancées par les nombreux véhicules placés sur la route. Pas évident, essayez de prévoir le point d'impact en vous fiant à la trainée de fumée que laissent les missiles... Mais pas de craintes, votre voiture est solide et résiste bien aux chocs. Vous ne tardez pas à rattraper le camion-citerne en question.

Vous montez alors sur le toit de la citerne où vous devez tirer sur les quatre véhicules vous encerclant et vous prenant pour cible. Rien de bien vilaine, une balle suffit pour faire exploser ces sortes de 4x4 blindés (logique...). Vous passez alors dans la cabine où vous devez vous préparer à une QTE rapide sans quoi un joli couteau ornera votre torse. Le camion se renverse et vous vous retrouvez enfin face à Sanchez pour un traditionnel combat au corps à corps. Vous terminez ainsi le chapitre Permis de tuer.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15 G : Permis de tuer

Meurs un autre jour

Hôtel de glace

Vous voilà dans un bien bel hôtel tout de glace est de blanc. Même les demoiselles y sont fort charmantes, à l'instar de l'agent infiltré que vous devez retrouver dans la foule en suivant votre radar. Prenez ensuite en photographie du maître des lieux grâce à votre téléphone et suivez la demoiselle jusqu'aux appartements de ce dernier. Utilisez de nouveau votre téléphone en mode sensitif pour dénicher le code du pavé numérique : 8315. Une fois à l'intérieur de la chambre, examinez la valise ovale sur le lit pour déclencher une cinématique durant laquelle vous assistez à la grande conférence de Graves.

Vous prenez enfin le contrôle de James armé et devez suivre le chemin indiqué par le radar et parsemé de gardes. Vous pouvez essayer d'être furtif, mais rien ne vaut un bon gunfight, n'est-ce pas ? Vous trouvez d'ailleurs une valise d'améliorations qui vous permet d'être un redoutable combattant face aux nombreux ennemis qui vous attendent. Montez l'échelle et traversez dans l'espèce de conduit rouge. Vous arrivez dans une sorte de jungle artificielle où les balles pleuvent généreusement. Au terme du chemin, une grosse porte blindée qu'il faut ouvrir grâce à l'habituelle énigme des neuf cercles de couleur.

Poursuivez votre chemin jusqu'à pénétrer de nouveau dans l'enceinte du bâtiment. Là, vous trouvez une porte verrouillée avec un symbole de cadenas dessus. Suivez le fil grâce à votre téléphone en mode électronique pour dénicher une nouvelle énigme avec les neuf cercles de couleur. Vous arrivez rapidement dans le bureau de Graves où se trouve la valise blanche, mais... Graves aussi, avec son arme qui lui donne les mêmes pouvoirs que Dark Sidious de Star Wars. Vous arrivez cependant à casser la vitre et à tomber en contrebas où vous attend Zao pour un combat au corps à corps, ainsi qu'une séance de QTE pour éviter les rayons laser coupant.

Libérez alors Johnson et enfuyez-vous du bâtiment en éliminant tous vos opposants. Lorsque vous arrivez à l'extérieur, vous êtes accueilli non seulement par des gardes, mais également par des tirs du satellite en orbite qui a une précision

plutôt élevée. Enfin, rien de bien méchant, vous ces gros rayons laser sont assez faciles à éviter et surtout assez statiques.

Vous retournez encore une fois à l'intérieur du somptueux hôtel aux lustres de glace qu'il vous faut traverser en évitant les tirs ennemis mais également les grenades lancées. Dans la salle principale, attention également aux snipers qui vous attendent en haut du petit balcon. Un sacré paquet d'ennemis dont il faut venir à bout afin de sortir par l'autre côté du bâtiment pour rejoindre votre jolie voiture et terminer la mission.

Lac gelé

Une nouvelle mission en voiture et une nouvelle mission spéciale assez courte ; la dernière de ce 007 Legends. Vous remarquez très rapidement que ça patine sérieusement sur le lac de glace qui vous sert de route. Heureusement, on vous indique par radio que vous pouvez activer la fonction antipatinage de vos roues, ce que vous vous empressiez de faire. Zao vous suit et vous pilonne avec ses missiles... Pas de souci, vous avez aussi une fonction détectrice de menaces qui vous permet de prévisualiser le point d'impact des explosions.

Zao passe alors devant vous sans cesser pour autant de vous tirer des missiles. Activez votre dernière fonction bonus, le ciblage, qui vous permet une fois la cible bien stabilisée de lancer un missile sur votre ennemi. Le tout en évitant bien sûr les rayons d'Icare qui deviennent également prévisibles par votre bolide. Au terme de la course, Zao se prend un rayon en pleine carrosserie et vous devez foncer pour embarquer à bord de l'avion en entrant dans la soute avant le temps imparti. Vous finissez la deuxième mission du chapitre.

Avion-cargo de Graves

Seul le chapitre Meurs un autre jour comporte trois missions, et pour cause, cette dernière est très courte, bien que se déroule de manière traditionnelle l'arme à la main. Commencez donc pas traverser de la queue à la tête l'avion sur lequel vous vous trouvez en éliminant les quelques ennemis qui croisent vos pas. Vous arrivez vite dans la cabine du pilote, ou plutôt, de Graves.

Là, examinez le clavier QWERTY devant l'écran de glace jusqu'à ce que votre ennemi fasse irruption devant vous. A vous de le vaincre grâce à la traditionnelle méthode des QTE, un combat un peu spécial puisque vous devez à un moment éviter (toujours en QTE) les lasers qu'il vous envoie.

Tout comme Goldfinger, le monsieur finit dans les airs à l'extérieur de l'avion. Décidément, c'est une manie chez les méchants des James Bond...

Malheureusement, l'avion tout entier prend feu et vous devez vous dépêcher de trouver un moyen de sortir. Retournez donc tout à l'arrière en vous dépêchant et en suivant Johnson jusqu'à arriver dans la soute. Là, un hélicoptère vous attend mais est encore cloué au sol. A vous de tirer sur chacune des quatre sangles qui retiennent l'engin, puis de monter à bord pour pouvoir vous enfuir avant l'explosion de l'avion. Vous terminez ainsi le chapitre Meurs un autre jour.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15 G : Meurs un autre jour

Moonraker

Spatioport

Vous voici dans le dernier chapitre de 007 Legends qui reprend Moonraker, l'épisode qui vous emmène en orbite autour de la Terre. Du moins, pas pour l'instant, puisque votre aventure commence dans le spatioport. Commencez par suivre simplement les indicateurs d'objectif en traversant les nombreux couloirs où se promènent des ennemis en combinaison ainsi qu'en costume de cosmonautes, qu'il faut bien sûr tuer. Vous ne tardez pas à entrer dans une salle de décontamination après laquelle vous trouvez enfin la demoiselle joliment vêtue.

Passez dans la salle de droite, ouvrez les volets en examinant la commande sur le tableau de bord avec votre

téléphone en mode électronique, puis prenez une photo des bombonnes ainsi dévoilées. Revenez vers la demoiselle pour la voir en compagnie d'un méchant monsieur qu'il faut faire taire à l'air de poings et de QTE bien placées. Suite à un petit accident, le gaz se répand alors dans la salle d'expérimentation et tous les scientifiques périssent. Une fois le gaz évacué par les bouches d'aération, suivez la demoiselle dans cette grande salle.

Là, identifiez le gaz grâce à la fonction sensitive de votre téléphone portable. Cela vous permet de pouvoir désormais suivre cette trainée visible uniquement via le téléphone qui vous guidera directement à l'endroit que vous cherchez. Attention, de nombreux ennemis vous attendent en chemin et vous devez habilement intervertir entre le téléphone et l'arme à feu. Poursuivez donc à travers les couloirs et même une sorte de tube de métro au terme duquel vous assistez à une explosion. La scène est alors au ralenti et vous pouvez prendre le temps de tirer sur vos ennemis un peu à la Max Payne. Ceci fait, prenez place sur le monte-charge qui descend. Attention, de nombreux ennemis vous attendent à l'extérieur sur des passerelles.

Vous arrivez alors dans une partie du bunker réservée à l'entraînement des hommes destinés à engendrer une race " parfaite ". Poursuivez votre chemin jusqu'à tomber sur une porte fermée. Pour l'ouvrir, utilisez votre téléphone en mode électronique pour déceler le boîtier où l'énigme des neuf cercles de couleur vous attend. Cependant, la manipulation échoue puisque deux tourelles de défense se déclenchent contre vous. Pour les désactiver, à vous de suivre les lignes électriques au sol (grâce au téléphone) pour trouver dans la suite du bâtiment les boutons désactivant les tourelles. Ils vont toujours par trois et vous devez les taper au point pour les éteindre. Attention, la zone est remplie d'ennemie, notamment un combat au corps à corps après un chemin accroupi dans une bouche d'aération.

Une fois les tourelles désactivées, votre amie vous indique que vous pouvez revenir, entre autres pour l'aider puisqu'elle se retrouve encerclée de nombreux ennemis. Le code de la porte est à déceler grâce à la fonctionnalité sensitive de votre téléphone : 1258. Vous entrez alors dans le bureau du maître des lieux. Examinez les empreintes digitales sur le clavier de l'ordinateur, puis allez tirer le bon livre dans l'étagère, trouvable grâce au mode électronique du téléphone. Vous accédez alors au coffre à déverrouiller qui renferme une clef USB. Lue dans l'ordinateur, elle vous donne les informations que vous cherchez. Rebroussez chemin et prenez l'ascenseur.

Vous arrivez dans une nouvelle zone de discrétion absolue, particulièrement énervante puisque très longue. Dans cette grande salle, endormez les ennemis grâce aux fléchettes, jusqu'à pouvoir monter les escaliers du fond et atteindre la salle des commandes centrale. Une fois à l'intérieur, même manœuvre, mais soyez rapide pour qu'aucun n'aperçoive le cadavre d'un autre ! Ceci fait, plusieurs vagues d'ennemis font irruption dans la salle et sont à éliminer, entre lesquelles vous devez éteindre les commandes grâce aux trois mêmes interrupteurs muraux. Vous accueillez ensuite le grand Requin... Qui vous propose un combat de QTE.

Assommé, vous vous réveillez en bas des fusées de décollage d'une fusée... C'est mauvais. Stoppez vite le ventilateur en le désactivant à partir de la commande murale visible avec le téléphone, puis fuyez sans relâche dans les couloirs avant que le feu ne vous rattrape. Vous devez alors vêtir vous-même des combinaisons... Scène durant laquelle vous pouvez admirer votre coéquipière en petite tenue. Après un petit combat en QTE, la baston reprend puisque de nouveaux ennemis arrivent dans les couloirs que vous devez traverser.

Vous arrivez alors dans une grande salle remplie de snipers sur les échafaudages.

Une fois le ménage fait, piratez à l'aide de votre téléphone la commande indiquée par votre radar, puis retournez au combat. Encore un piratage, encore une pluie de balles, bref, patientez jusqu'à ce que le chargement atteigne les 100% tout en bataillant ferme. Vous passez ensuite dans un gigantesque hangar où des ennemis vous tirent dessus avec des... fusils lasers. Si si.

Traversez alors le hangar en éliminant vos ennemis jusqu'à arriver à un hélicoptère que vous videz gentiment de ses pilotes. Vous vous envolerez à l'intérieur même du bâtiment et prenez l'arme pour tuer tous les petits ennemis qui sortent sur les passerelles pour vous descendre. Attention, certains d'entre eux portent des lance-roquettes et c'est tout logiquement qu'ils représentent vos cibles prioritaires. Au terme de la promenade aérienne, vous grimpez de justesse dans la navette qui ne tarde pas à décoller, direction la station spatiale.

Station spatiale

Puisque vous êtes dans une station spatiale, il vaudrait mieux éviter de tout faire péter de tous les côtés. La première partie de la mission se déroule donc exclusivement en discrétion absolue. Non non, ne prenez pas peur, cette phase est en réalité très simple comparée aux précédentes bien plus difficiles. Vous n'avez qu'à descendre les ennemis chapeautés des icônes " cibler ", en essayant au maximum d'économiser vos fléchettes puisque vous n'en avez pas beaucoup pour beaucoup de cibles. Privilégiez donc le corps à corps dans le dos quand cela est possible.

Au terme des couloirs, la zone de discrétion absolue se termine et vous arrivez dans la salle de commande de lancement des capsules. Bien sûr, votre objectif est de retenir le lancement de ces dernières qui contiennent un gaz toxique. Pour cela, vous devez rentrer trois codes dans un temps imparti sur les pavés numériques présents. Rien de bien difficile, vous avez maintenant l'habitude d'utiliser la fonction sensitive de votre téléphone pour trouver les codes : 745 pour celui de gauche, 164 pour celui de droite et 261 pour celui du milieu. S'en suit une nouvelle confrontation à Requin puis une cinématique au terme de laquelle le doux jeune homme rejoint votre camp. Vous désactivez la gravité artificielle et vous sentez soudainement très léger, en obtenant le trophée bronze (pas de succès ici) : Un petit pas pour l'homme.

Familiarisez-vous rapidement avec les commandes en apesanteur puisque vous commencez directement par un gunfight volant avec des fusils lasers... Une fois le ménage fait, prenez de l'altitude pour sortir dans l'espace. Juste avant la porte se trouve à gauche une valise d'améliorations et de boutiques, des fois que vous aimeriez améliorer ce joli joujou que vous avez entre les mains. Dehors, tirez sur les gros canons qui attaquent les renforts venant vous aider, puis rentrez de nouveau en essayant de ne pas trop vous perdre comme l'a fait le rédacteur de cette solution.

De nouveau à l'intérieur du bâtiment spatial, continuez de vider vos décharges bleues sur les ennemis. Vous êtes désormais appuyé par l'armée, mais elle ne sert pas à grand-chose et il est préférable pour vous de vous en occuper personnellement. Poursuivez votre chemin jusqu'à être pris au piège par une infrastructure qui s'effondre... Vous êtes alors happé par le vide et vous retrouvez de nouveau dans l'espace, fort heureusement devant une bouche d'entrée qui vous mène directement dans la salle de lancement des capsules... Autrement dit, le " boss final " de 007 Legends. Attention, cette dernière étape du voyage est assez difficile. Vous avez dans cette gigantesque salle six bras mécaniques qui descendent des capsules et qui les larguent. Si une capsule est larguée, c'est game over. A vous donc de tirer sur les bras mécaniques pour les détruire. Seulement voilà, leur seule partie vulnérable est cette espèce d'intérieur jaune (voire image ci-dessous) qui n'apparaît qu'à deux moments : quand les bras récupèrent une capsule en haut et quand ils la positionnent sur le tapis en bas. A vous d'être rapide et efficace, sachant que les points faibles ne sont pas accessibles longtemps et que parfois, jusqu'à deux bras se meuvent simultanément. Heureusement, si vous manquez de détruire un bras, vous pouvez tirer dans la capsule pour l'empêcher d'être larguée, mais... Le poison vous attaquera et à terme, vous mourrez. Pour couronner le tout, de nombreux ennemis arrivent au fur et à mesure que vous détruisez les bras. Bonne chance !

Au terme du " démembrement mécanique ", allez rejoindre Drax en hauteur pour la cinématique finale de Moonraker.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15 G : Moonraker

Skyfall

Depuis la sortie du film Skyfall dans les salles obscures, 007 Legends propose un contenu téléchargeable gratuitement et accessible à partir du code indiqué à l'intérieur de votre boîte de jeu. Une fois le DLC installé, la procédure pour accéder à ce nouveau chapitre est simple : rendez-vous au menu principal de 007 Legends, sélectionnez " Choix du niveau ", puis " Skyfall ". Vous avez alors accès aux missions dans lesquelles votre expérience et vos améliorations sont conservées. Bien entendu, la seconde mission sera débloquée lorsque vous aurez achevé la première.

Vieil Istanbul

Cette mission retrace le tout début du film Skyfall, sauf qu'au lieu de vous contenter de poursuivre Patrice sur les toits d'Istanbul, vous allez devoir descendre des dizaines d'hommes armés. Commencez donc pas sortir sur le balcon et éliminez les gens sur le bâtiment en face. Ceci fait, utilisez le câble suspendu comme tyrolienne pour descendre et poursuivez à travers les tuiles. Il n'y a qu'un seul chemin, vous ne pouvez pas vous perdre. Les ennemis apparaissent les uns après les autres et sont particulièrement coriaces en comparaison du reste du jeu.

Vous ne tardez pas à arriver sur un petit toit sur lequel se trouve une mallette du M16, la seule du chapitre, qui vous permet d'améliorer vos armes avec les pièces achetées au cours des cinq précédents chapitres de 007 Legends. Ceci fait, avancez, tuez les trois hommes et récupérez le sniper sur l'un d'entre eux. Restez sur place et descendez les deux snipers qui visent de l'autre côté de la grande place, sur le toit, de part et d'autre de Patrice qui a un lance-roquettes. Descendez ensuite sur la place pour un gunfight assez compliqué : vous pouvez vous mettre à couvert derrière le gros cylindre sur la gauche.

Ceci fait, progressez en courez à travers le bâtiment pour essayer de rattraper Patrice. Une fois arrivé à l'extérieur, le fuyard monte sur une moto et s'enfuit. Vous faites alors de même et vous lancez à toute vitesse dans la pire phase de tout le jeu. A vous de foncer pour ne pas perdre de vue votre cible tout en essayant d'éviter au mieux que possible (pas évident...) les différents éléments du décor, sachant que les piétons se décalent tout seul et ne sont pas à prendre en compte. Lorsque vous croisez des voitures arrivant en contresens, sachez que leur position est toujours alternée : une à droite, une à gauche, une à droite, une à gauche, etc. Au terme de la course-poursuite, vous terminez cette première mission.

Shanghai

La première partie de cette seconde mission ne se passe pas exactement à Shanghai, voire pas du tout même, puisqu'il s'agit du combat contre Patrice sur le toit du train. Ainsi, vous devez, comme les cinq premiers chapitres du jeu vous l'ont habitué, réaliser rapidement des QTE afin de frapper dans les endroits du corps qui ne sont pas protégés. Une fois le combat terminé, vous revivez l'introduction de 007 Legends, le tir de sniper (qui n'en est d'ailleurs pas un dans le film), la chute dans le torrent... Et donc les flashbacks qui ont donné court au jeu. Puis le réveil, et le départ pour la véritable mission.

Cette mission n'en pas vraiment habituelle puisqu'elle consiste uniquement en un combat contre Patrice dans un immeuble densément vitré de Shanghai. Pour la première fois du jeu, il s'agit d'un combat à l'arme à feu avec une jauge de vie... Un combat particulièrement difficile ! Montez donc les étages jusqu'à trouver votre cible et hâtez-vous de fuir car il vous tire avec beaucoup de précision avec son fusil sniper. L'astuce est de commencer par briser toutes les vitres présentes dans la salle, puis que toujours se mettre à l'opposé de Patrice par rapport à un poteau de briques. Ainsi, il ne peut pas vous atteindre, et vous n'avez qu'à faire de petits déplacements sur les côtés pour lui tirer dessus. N'oubliez bien sûr pas de tourner autour du poteau quand lui-même se déplace.

Si vous manquez de munitions, une caisse remplie de cartouches se trouve à la sortie de l'étage, c'est-à-dire tout droit en face de l'endroit par lequel vous êtes arrivé. C'est également par cette sortie que Patrice va fuir une fois la moitié de sa barre de vie ôtée. Suivez-le (sans oublier de récupérer des munitions) et gagnez l'étage supérieur dans lequel l'ennemi est beaucoup moins agressif puisqu'il est occupé à viser sa cible principale dans l'immeuble d'en face. Là, même méthode, mettez-vous à couvert derrière un poteau, brisez les vitres et tirez-lui dessus à intervalles réguliers. Votre contact radio vous informe quand Patrice vous ignore pour vous concentrer sur sa cible : c'est le meilleur moment pour attaquer. Une fois l'ennemi mort, allez fouiller la zone enfumée pour une cinématique au court de laquelle vous le lâchez dans le vide.

Félicitations, vous avez (réellement) terminé 007 Legends !

Assassin's Creed III

© Ubisoft 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

LES TENUES

Tenues accessibles au manoir

Tenue d'Achilles

Terminer la mission des peintures d'Achilles.

Tenue d'Altair

Terminer toutes les missions principales avec tous les objectifs optionnels.

Tenue de Captain Kidd

Terminer la mission navale d'Oak Island.

Tenue de Kanienkeha:ka

Réunir toutes les plumes.

Tenues accessibles dans les boutiques

Tenue de Boston

Obtenue au début de la séquence 06.

Tenue de Charleston

Obtenue au début de la séquence 06.

Tenue de Jamestown

Obtenue au début de la séquence 06.

Tenue de New York

Obtenue au début de la séquence 09.

Tenue de Philadelphie

Obtenue au début de la séquence 09.

Tenue de Baltimore

Obtenue au début de la séquence 09.

Autres

Tenue d'Ezio

Obtenue via Uplay.

S'ENRICHIR FACILEMENT

Pour s'enrichir rapidement, attendez le début de la séquence 6, libérez les forts de Boston pour réduire les taxes appliquées à vos convois et augmentez leur nombre et leur qualité en utilisant la fonction d'artisanat (respectivement en combinant écorce et bois de chêne, puis l'allumage au bois de pin). Achetez ensuite les peaux les plus chères de Myriam dans la réserve (les peaux de castor par exemple) et remplissez-en vos convois. Vous gagnerez ainsi entre 3000 et 4000 livres par convoi toutes les 12 minutes en revenant au domaine pour les renvoyer.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Séquence 01

Séance de révision

Vous commencez dans la peau de Desmond Miles. Rendez-vous au fond de la grotte pour trouver le temple de la Première Civilisation, puis échauffez-vous un peu en suivant le tutoriel de déplacement. Assassinez depuis les airs les deux cibles successives pour remplir l'objectif optionnel et ainsi passer au souvenir suivant.

Mortelle performance

Dans la peau de votre ancêtre, avancez jusqu'à la porte pour lancer la mission. Allez vous asseoir près de votre complice sur la gauche, activez la vision d'aigle pour repérer votre cible en haut à droite, puis dérobez-vous par la gauche. Escaladez les tribunes pour rejoindre les coulisses, crochetez la serrure, puis traversez la scène en vous accrochant aux décors.

Une fois votre cible mise hors d'état de nuire, rejoignez la sortie en activant la marche rapide pour passer entre les spectateurs en panique sans les bousculer.

Voyage vers le nouveau monde

Sortez prendre l'air marin, puis apprenez les rudiments du combat en corrigeant les deux matelots qui pensent pouvoir vous tenir tête. Suivez ensuite le capitaine dans sa cabine pour vous entretenir avec lui et regagnez vos quartiers. Le jour suivant, allez enquêter sur la mutinerie en interrogeant les personnages indiqués (en vous adonnant si vous le souhaitez à un ou deux jeu de société au passage), puis allez jeter un oeil à l'arrière du navire une fois sur le pont.

Redescendez dans la cale pour enquêter sur la fuite de barils et retournez vous coucher. Plusieurs semaines plus tard, la mutinerie semble inévitable, mais seul Mills se dresse en réalité sur votre route. Lors de votre duel à l'épée, contre ses assauts près des tonneaux pour lui le mettre à mal et transpercez-le de toute part avant de retrouver le capitaine. Pris dans la tempête, donnez un coup de main aux matelots aux différents points d'objectif, montez sur le mât pour couper la corde et secourez James dans la foulée.

De retour au calme, remontez voir le capitaine, puis grimpez une nouvelle fois au mât pour constater par vous même votre arrivée imminente aux colonies et conclure cette séquence.

Séquence 02

Bienvenue à Boston

Suivez Charles Lee sur le quai, puis rejoignez le marqueur d'objectif. Vous faites alors automatiquement la rencontre de Benjamin Franklin, qui initie la première quête annexe de longue haline du jeu : la collecte des Pages d'Almanach. Ces pages sont le plus souvent perchées sur les toits et " s'enfuient " à votre approche : retenez leur itinéraire pour les attraper au vol et ainsi compléter l'almanach de Franklin, ce qui débloquera plus tard dans le jeu des recettes uniques. Une missions Messenger est également disponible non loin du magasin : acceptez-la et livrez le courrier à mesure que l'aventure vous emmène dans différentes zones ou régions. Pour l'heure, toutefois, allez faire vos emplettes au magasin général et prenez le cheval préparé par Lee.

Rejoignez le Green Dragon en suivant ce dernier, puis après votre entretien avec Johnson, ressortez pour passer au souvenir suivant.

La course de Johnson

Allez parler à Hickey près du champ, tirez sur le guetteur, grimpez jusque dans le camp et prenez un mousquet pour faire feu sur les hommes gardant la porte. Rechargez votre arme et ramassez des balles pour pouvoir compléter l'objectif optionnel plus aisément, gardez vos distances avec les malfrats suivants et faites feu sur eux.

Une fois leur nombre réduit, les brigands se replient : visez les barils explosifs près de la charrette pour briser la porte, faites mine de récupérer le coffre et faites la peau à la nouvelle vague d'ennemis, au pistolet ou au mousquet de préférence. Fouillez les corps pour faire le plein de balles, puis escortez Hickey et Lee jusqu'à la carriole en éliminant en priorité les ennemis placés sur les toits, que vos alliés n'attaqueront qu'en dernier. Soyez réactifs pour éviter que vos amis ne perdent trop de santé et complétez votre collection de tués à l'arme à feu si nécessaire avant de retourner auprès de Johnson.

Le chirurgien

Sortez de l'auberge et parlez à Lee pour lancer la mission. Rejoignez ensuite la ruelle non loin pour espionner les citoyens, placez-vous entre les deux personnages adossés sur la droite pour passer incognito et rejoignez l'église pour monter à son sommet et synchroniser la zone proche.

Exécutez un saut de l'ange pour redescendre, puis approchez-vous de la conversation la plus proche entre deux gardes.

Placez-vous derrière la barricade pour les espionner en toute impunité, puis faites de même avec le duo suivant en vous plaçant au coin de la ruelle. Enfin, suivez et espionnez les deux soldats en mouvement sur la place du marché pour valider les objectifs optionnels avant de vous diriger vers la planque de Cutter.

Passez par les toits si vous désirez vous glisser en douce jusqu'au bout du quai, ou bien faites le ménage par le vide pour atteindre votre objectif. Pour récupérer la clé sans vous faire repérer, rebroussez chemin et montez sur le bâtiment précédent pour la voler au garde qui patrouille sur le toit. Éliminez-le si cela vous chante et pour vous faciliter les choses, puis retournez auprès de Lee pour ouvrir la porte. Éliminez alors discrètement Cutter et ses hommes avec l'aide de Charles et regagnez le Green Dragon.

Le soldat

Parlez à Lee pour lancer la mission et suivez-le jusqu'à Braddock. Suivez ensuite discrètement sa patrouille jusqu'à l'intervention de Lee, suivez ce dernier en utilisant votre mini-carte, puis décimez la patrouille de Braddock en éliminant en priorité les balances, en retrait, qui peuvent autrement appeler des renforts. Rejoignez ensuite la taverne pour passer au souvenir suivant.

Infiltration de Southgate

En embuscade sur un toit, donnez le premier coup de feu pour entamer les hostilités et emparez-vous du convoi par la force. Sur la route menant aux prisonniers, laissez vos alliés se charger des gardes et utilisez la commande qui s'affiche à l'écran pour assassiner les groupes récalcitrants.

Une fois dans le fort, dirigez-vous vers la droite pour aller assassiner le général en l'attirant si possible sur la gauche du piloris en sifflant depuis un coin, repartez en direction des trois prisonniers à libérer sur votre carte et cachez-vous des capitaines en vous dissimulant dans les hautes herbes pour les assassiner en toute tranquillité. A l'approche du ponton, passez sur la gauche de celui-ci pour attirer le capitaine depuis l'angle et l'éliminer, accrochez-vous au navire et attendez que le capitaine soit au niveau du prisonnier pour monter, vous cacher dans un angle et l'attirer d'un sifflement : vous pouvez ainsi en disposer facilement. Faites de même avec le soldat faisant face au prisonnier en sifflant depuis le mât juste derrière lui avant de lui trancher la gorge.

Face à la ligne de tir, utilisez le soldat comme bouclier, frayez-vous un chemin jusqu'à Silas, qui se terre au sommet du fort, éliminez son escorte et transpercez-le de toute part pour le donner en pâture à Church et ainsi conclure la séquence.

Séquence 03

Sceptique

Retrouvez Charles loin au nord et suivez-le à cheval pour rejoindre le campement encore frais de la jeune femme. Suivez les traces dans la neiges pour la retrouver, puis courez-lui après depuis le sol jusqu'à un autre campement. Affrontez les loups qui vous y attaquent en remplissant les QTE très rapidement, ce qui vous évitera de perdre de la santé et validera l'objectif optionnel, puis reprenez votre poursuite pour parler à la fuyarde.

Suivez Tiio jusqu'à la taverne dans la ville en contrebas, mêlez-vous aux piliers de comptoir pour espionner les deux conversations et faites mine de partir. Vous devez alors venir à bout de deux vagues de quatre ennemis à l'aide de vos poings pour pouvoir vous en aller.

L'exécution est primordiale

Rejoignez Tiio au sud pour lancer cette mission, puis placez-vous dans la carriole qui passe sur la gauche pour passer le barrage. Une fois à l'arrêt, sortez, glissez-vous dans les hautes herbe pour commencer à écouter la conversation, puis suivez discrètement les deux soldats en haut des escaliers en utilisant les herbes à gauche comme camouflage. Votre objectif identifié, plaquez-vous contre la tente pour siffler et ainsi attirer le garde proche qui vous empêche d'accéder à la carte, contournez la tente par les herbes et ramassez votre dû.

Pour remplir les objectifs optionnels, sabotez ensuite le canon tout proche en vous camouflant dans les herbes voisines, puis descendez les deux escaliers successifs sur la droite en veillant à ne pas vous faire repérer pour aller saboter le second. Exfiltrez-vous enfin du fort et rejoignez Tiio avant de rejoindre votre nouvel objectif, loin au nord.

L'expédition Braddock

A cheval, rejoignez Tiio et ses guerriers, puis après la scène, exécutez discrètement deux soldats avant de décimer le reste de la troupe pour voler un uniforme. Rejoignez ensuite Braddock et prenez-le en chasse. Pour valider l'objectif

optionnel sans perdre votre cible, tirez sur les barils de poudre en rechargeant votre arme aussitôt après et éperonnez votre monture pour garder le rythme.

A pied, traquez Braddock dans les marais en usant des troncs d'arbre à disposition si nécessaire jusqu'à le rattraper et mettez fin à sa vie. De retour à Boston, après la scène, rentrez au Green Dragon pour finir la séquence.

Séquence 04

Cache-cache

Après le dialogue entre Desmond et son père, retournez dans l'Animus pour incarner le jeune Connor. Suivez vos amis dans la forêt et analysez les indices laissés par ces derniers pour les retrouver rapidement et sans faire d'erreur. Cachez-vous alors à votre tour et après la scène, courez vers votre village, en proie aux flammes.

Rejoignez votre mère en contournant les obstacles ou en les poussant de côté et passez derrière votre maison pour entrer et ainsi conclure ce souvenir.

Plumes et arbres

Neuf ans plus tard, suivez les indications à l'écran pour monter dans les arbres, puis adonnez-vous à une petite course libre dans les branches. Arrivé au milieu de la rivière, arrêtez-vous pour attendre votre ami et le secourir rapidement, reprenez votre progression aérienne et accrochez-vous à la falaise en face, sans vous redresser dessus pour ne pas compromettre l'objectif optionnel.

Longez et escaladez les parois rocheuses en ne vous redressant que près de l'arbre dans l'alcôve jusqu'à arrivé à la plume d'aigle, sur le tronc couché, sautez dans le tas d'herbes en contrebas et avant de vous rendre à votre prochain objectif, collectez les autres plumes disséminées dans la zone pour remplir l'objectif optionnel.

Leçons de chasse

Tirez à l'arc sur le lièvre pour collecter sa viande, posez un collet là où votre prochain marqueur vous emmène, puis approchez du cerf en vous camouflant dans les herbes. Jetez des appâts en restant caché pour pouvoir neutraliser l'animal en abîmant moins ses ressources, puis retournez au collet pour récupérer votre prise.

Dans la zone suivante, et pour valider tous les objectifs, tuez au moins deux bêtes en leur tombant dessus depuis les arbres, combinez un collet et des appâts pour attraper une proie et collectez trois viandes différentes (lièvre, cerf et renard, par exemple). Rejoignez ensuite votre ami, remplissez les QTE à l'écran pour neutraliser l'ours qui l'attaque, puis retournez auprès du chef de votre village pour passer au souvenir suivant.

Un souvenir

Pour conclure la séquence, maniez simplement au mieux l'aigle que vous incarnez en évitant les collisions avec l'environnement pendant le monologue de l'esprit. Vous passez ainsi à la séquence 5.

Séquence 05

Un rustre

Vous reprenez le contrôle de Connor dans la Frontière, territoire sauvage où croisent quelques convois loyalistes et où vous attendent d'ores et déjà quelques quêtes annexes. Deux missions Messenger sont en effet disponibles, de même que quatre missions des Frontaliers, marquées par un signe triangulaire. Libre à vous de vous adonner à ces activités dès maintenant, ainsi que de récupérer les objets à collecter de la zone, nommément les Plumes, les Babioles et les coffres, mais sachez qu'il sera beaucoup plus simple de les trouver une fois les cartes adéquates achetées à Boston.

Dirigez-vous quoi qu'il en soit vers le nord-est pour entrer dans le Domaine Davenport (vous pouvez également vous y téléporter si tel est votre désir), puis ralliez l'objectif sur votre carte, en faisant un grand détour pour récupérer les quatre Babioles visibles si vous le souhaitez. Devant un premier refus, allez vous abriter dans l'étable, retournez harceler le vieil homme le lendemain en tentant de passer par la porte de derrière, tentez ensuite le balcon, puis retournez finalement vous reposer. Confronté aux voleurs, ne retenez pas vos coups et contrez attaque sur attaque pour décimer le petit groupe.

Rejoignez ensuite Achilles dans le manoir et suivez-le jusque dans le sous-sol pour passer au souvenir suivant.

Voyage à Boston

Montez dans la carriole avec Achilles pour rejoindre Boston. Suivez le vieil homme, faites le tour d'un Point de Synchronisation ou deux si vous désirez dévoiler un peu plus la carte, puis rendez-vous au magasin général. Profitez-en pour refaire votre stock d'appâts, de flèches et de collets si vous le désirez et ressortez pour retrouver votre mentor sur la place. Suivez-le lui, puis l'homme suspect que vous surprenez avec Haytham en tachant de rester discret et assassinez-le lorsqu'il se met en position de tir sur le toit.

Pour échapper à vos poursuivants, sitôt votre mini-carte devenue jaune, cachez-vous dans un tas de foin, dans des herbes hautes ou dans toute autre cachette que vous jugeriez opportune. Restez-y jusqu'à ce que l'indicateur à droite de votre carte soit vert, puis sur le conseil d'un passant, allez voir le dénommé Samuel près des quais.

Recherché à Boston

Sur son conseil à lui, allez, discrètement si possible, arracher des murs de la ville deux des avis de recherche dont vous faites l'objet avant d'aller le retrouver près d'un petit groupe. Si vous veniez à vous faire repérer, arrachez lesdits avis à la volée et éliminez vos poursuivants pour pouvoir retourner parler à votre allié en toute tranquillité. Ce dernier vous explique alors comment diminuer votre notoriété, cette fois en soudoyant les crieurs : ils se feront en effet une joie de vous rendre votre anonymat contre quelques piécettes.

Vous devez à présent escorter Sam jusqu'à l'entrée des souterrains. Pour y parvenir sans remonter au niveau 3 de notoriété (sans tuer trop de gardes, donc), dirigez-vous vers la façade est de la cour gardée par les soldats (en évitant les barrages placés sur votre route), faites attendre Sam devant les deux ennemis gardant l'un des entrées, passez de l'autre côté en passant discrètement par les toits, puis assassinez les deux gardes et leurs éventuels collègues en passant dans leur dos. Rappelez rapidement Sam et entrez finalement dans les souterrains.

Profil bas

Pour passer au souvenir suivant, suivez simplement les indications de Sam pour rejoindre la sortie la plus proche en crochétant la serrure et regagnez ainsi la surface.

Arrêter les presses

Entrez dans l'imprimerie en déjouant la vigilance des gardes (entrez par exemple en restant au dessus de la porte) et suivez Sam de plus belle pour rapidement mettre fin au souvenir. Vous pouvez toutefois poursuivre votre exploration de Boston autant qu'il vous plaira avant de passer à la suite.

Le retour du fils prodigue

Vous commencez cette mission en retournant au Domaine et en parlant à Achilles au manoir, et la terminez aussitôt après, lorsqu'un vieil homme vient toquer à la fenêtre.

Sauvetage en rivière

Suivez l'homme en question jusqu'à la rivière, où son ami, entraîné par le courant, risque la noyade, et sautez de troncs d'arbres en troncs d'arbre pour éviter tout contact avec l'eau jusqu'à pouvoir plonger depuis une hauteur pour secourir le

malheureux.

L'entraînement commence

Rejoignez Achilles au port en devenir et retournez au manoir pour vous voir expliqué l'utilisation du livre de compte. Pour en optimiser le rendu, attendez le début de la séquence 6, libérez les forts de Boston pour réduire les taxes appliquées à vos convois et augmentez leur nombre et leur qualité en utilisant la fonction d'artisanat (respectivement en combinant écorce et bois de chêne, puis l'allumage au bois de pin). Vous accumulerez ainsi rapidement les richesses.

La manière forte

Rejoignez le port du domaine pour lancer cette première excursion en mer. Suivez les instructions du capitaine pour apprendre à manier la barre, repliez la grand voile lorsque le vent vous fait dévier de votre route et rejoignez le port. De retour à bord, dirigez-vous vers les deux épaves au loin et suivez le tutoriel pour apprendre les rudiments du combat marin. En route vers votre prochain objectif, vous êtes attaqué par de petits navires : évitez leurs attaques avec la commande correspondante pour valider l'objectif optionnel, détruisez-les avec vos canons sur pivot, puis lâchez vos boulets de canon sur la frégate ennemie pour rapidement en venir à bout et pouvoir rentrer au domaine.

Vous rencontrez alors Jambe-de-bois, à qui vous pourrez confier les babioles que vous récupérez en échange de cartes au trésor.

Intermède

Dans la peau de Desmond, montez au sommet de la tour en construction en enchaînant les pirouettes et les acrobaties. Après 5 minutes d'ascension relativement anxiogène, escaladez la grue, puis sautez vers le toit du building adjacent en déclenchant votre parachute lorsque cela vous est demandé pour récupérer une première source d'énergie, que vous pouvez d'ores et déjà aller placer dans l'un des terminaux du temple.

Séquence 06

Sur la piste de Johnson

Vous commencerez cette mission en vous rendant à votre marqueur d'objectif à Boston. Suivez Samuel, aidez Stéphane à se débarrasser de ses assaillants (ce qui rendra disponibles les premières missions Libération), puis rejoignez Samuel au pub indiqué. Au sortir de la taverne, faites la peau aux trois contrebandiers transportant le fameux thé et rendez-vous sur les quais où se fait le trafic.

Pour concilier les différents objectifs optionnels, placez des barils explosifs près des stocks de thé et ne faites usage de votre arme à feu que pour les faire sauter (en emportant au passage les contrebandiers qui vous collent aux basques si besoin).

Le chef en colère

Retournez voir Stéphane chez lui pour démarrer ce souvenir, puis escortez-le à l'extérieur. Pour valider les objectifs optionnels, prenez les devant par rapport à la route empruntée par Chapheau et assassinez en mode passif les soldats que vous croisez. Lorsque vous entrez en mode actif, éliminez vos assaillants au plus vite pour limiter le temps de conflit, et ce jusqu'à pouvoir apaiser la rage de Stéphane. Utilisez ensuite la commande d'assassinat pour envoyer Chapheau vers sa cible et l'enrôler officiellement en tant qu'acolyte de la Guilde des Assassins. Vous avez dès lors accès à une sorte de mini-jeu en maintenant la commande d'assassinat, qui vous permet d'envoyer vos recrues en mission pour libérer les états voisins.

La Tea Party

Allez voir votre contact à Boston pour initier cette mission et éliminez les soldats de part et d'autre des navires

transportant la cargaison de thé. Débute alors une séquence plutôt délicate pour qui désire valider tous les objectifs optionnels : vous devrez en effet, en plus d'assurer la survie de vos alliés et de faire jeter 100 caisses de thé à l'eau, en jeter 10 vous même, envoyer 3 soldats faire trempette et vous munir d'un mousquet pour escalader l'un des mats et exécuter un assassinat aérien avec cette arme. Autant dire qu'il ne faudra pas chômer : concentrez-vous d'abord sur la complétion des objectifs secondaires puis enchaînez les contre-attaques pour rapidement décimer les rangs adverses et rendre très mécontent un certain Charles Lee.

Retournez ensuite auprès d'Achilles derrière le manoir du domaine, puis allez retrouver le membre de votre tribu sur la côte pour passer au souvenir suivant.

Négociations difficiles

Vous commencez votre approche de l'autre côté de la rive : nagez discrètement vers la droite en utilisant les roseaux pour vous camoufler, éliminez le garde qui patrouille de ce côté, puis escaladez les parois rocheuses accompagnées de troncs d'arbre toujours sur la droite. Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à la cime des arbres en évitant ou tuant discrètement les ennemis qui vous séparent du lieu de la négociation pour y parvenir.

Après la scène, soyez très rapide pour pouvoir remplir l'objectif optionnel : dirigez-vous vers la droite pour pouvoir atteindre le toit en passant par les branches et assassinez Johnson depuis les airs en ne perdant pas une seconde pour qu'aucun amérindien ne succombe. Courez ensuite rapidement vers l'est, en direction de la falaise, pour exécuter un saut de l'ange et plonger dans l'eau, ce qui met fin à la séquence.

Séquence 07

Chevauchée de minuit

Retrouvez vos alliés patriotes à Boston pour commencer cette mission. Accompagnez alors Paul jusqu'à une première maison de sympathisants en suivant ses indications (que vous pouvez redemander à tout moment), attendez de loin que la patrouille de soldats s'en aille pour toquer à toutes les portes, puis remontez à cheval pour vous diriger vers le prochain bourg.

Prenez des détours ou restez immobiles si vous êtes sur le point de croiser une patrouille afin de ne pas déclencher de conflit, ce qui annulerait la complétion de l'objectif optionnel, prévenez un deuxième sympathisant et reprenez votre route vers l'ouest en traversant le pont. Remettez pied à terre pour chercher une troisième demeure alliée, qui se révèle être un nid de vipères, et cavalez à toute allure vers le nord pour échapper au conflit et semer vos poursuivants. Rendez-vous au prochain repaire sans tarder en éperonnant votre monture si besoin, puis suivez les objectifs successifs pour conclure la mission.

Lexington et Concord

Allez parler à votre contact non loin pour commencer cette mission et rejoignez Concord en quatrième vitesse en chevauchant le cheval mis à votre disposition. Sur place, vous vous voyez confié le commandement des unités de patriotes : pour valider l'objectif optionnel en garantissant la survie de vos hommes, attendez que les groupes ennemis se soient mis en position et faites tirer vos unités avant que vos adversaires ne fassent de même. Les patriotes pourront ainsi éliminer des groupes entiers de soldats et les empêcher de faire feu. Jonglez entre les trois fronts pour parer au plus pressé et gardez un oeil sur votre carte pour identifier les zones les plus attaquées, et vous finirez par triompher.

Retrouvez votre contact de l'autre côté du pont pour conclure cette mission, puis après la scène, livrez autant de discussions que vous le souhaitez au parlement avant de partir, direction la Frontière.

Conflit imminent

Rendez-vous à l'est pour commencer cette mission, suivez le soldat à cheval et allez trouver Israel Putnam sur le front. Traversez ensuite Charleston à toute vitesse en évitant les explosions et les obstacles divers qui jalonnent votre route et

plongez au bout du ponton, direction les deux navires qui pilonnent la ville.

S'engage alors une phase d'infiltration assez délicate pour qui désire valider tous les objectifs optionnels : il vous faudra en effet rester caché sur les vaisseaux, tout en exécutant un assassinat aérien sur l'un des grenadiers et en faisant sauter les navires en interagissant avec la base du mât. Longez donc les rebords des navires pour prendre les soldats qui s'en approcheraient trop par surprise, exécutez quelques assassinats depuis un angle en sifflant pour attirer vos proies et remplissez votre part insensée du contrat. Les deux bateaux hors d'état de nuire, montez au sommet de l'un d'eux pour changer le pavillon et retournez auprès de Putnam pour écouter son discours.

Bataille de Bunker Hill

Pour valider l'objectif optionnel, vous allez devoir franchir le barrage de feu devant vous sans subir le moindre dégât. Pour ce faire, allez d'abri en abri en sortant juste après que l'armée ennemie ait tiré une grande salve (identifiable par les nombreux coups de feu tirés en même temps sur la colline), passez d'abord par le centre droit avant de bifurquer vers la gauche au pied de la hauteur et avancez jusqu'à votre prochain objectif.

Décimez la troupe qui vous barre éventuellement la route et continuez pour arriver aux abords du campement de Pitcairn. Pour remplir les sempiternels objectifs optionnels, contournez la zone rouge par la gauche en vous dissimulant dans les herbes, éliminez discrètement un premier soldat, contournez les rangées de tentes par la gauche en neutralisant un capitaine au passage, puis grimpez à l'arbre en V non loin pour avoir un angle d'attaque idéal sur Pitcairn depuis le sommet du pavillon. Attendez malgré tout que la patrouille passe sur la droite pour ne pas risquer la détection et vous finirez ainsi cette séquence en beauté.

Séquence 08

Fausse monnaie

Rendez-vous à New York en passant par la Frontière, puis suivez votre contact à cheval jusqu'à croiser la route d'un contrefacteur. Commence alors une longue filature, durant laquelle il vous faudra alterner entre pistage en coin ou depuis les hauteurs des toits pour éviter de vous faire remarquer. Après un moment, le contrefacteur s'entretiendra dans une arrière cour plutôt dangereuse : faites-vous voir par les soldats près de lui pour les attirer à vous en sifflant, éliminez-les discrètement et restez dans votre coin pour espionner la conversation.

Reprenez ensuite votre filature jusqu'à ce que votre cible retrouve l'un de ses contacts et entreprenez un espionnage en mouvement plutôt périlleux, durant lequel il vous faudra rester à bonne distance pour pouvoir vous cacher des deux hommes tout en restant assez près pour compléter l'espionnage. Vous mettez ensuite la main sur Thomas Hickey : courez-lui après sans bousculer le moindre citoyen et plaquez-le au sol pour mettre fin à ce souvenir.

Prison de Bridewell

Commencez par écouter la conversation dans la cellule adjacente, puis allez vous coucher. Le lendemain, descendez dans la " cour " et activez votre vision d'aigle pour repérer votre ticket de sorti supposé. Jouez une partie avec le détenu pendant votre conversation, remontez au deuxième niveau pour voler la clé à Finch une fois qu'il se sera mis en mouvement et retournez dans votre cellule.

Le jour suivant, retournez voir votre allié de circonstance, puis allez tabasser les détenus marqués de rouge en exécutant des contres déstabilisant pour être emmené au cachot. Là, volez la clef du directeur, puis utilisez-la pour sortir. Montez vers la droite pour retrouver votre allié, attendez que le garde monte à l'étage pour lui emboîter le pas, montez au deuxième niveau à toute vitesse en vous cachant dans les cellules ouvertes si besoin et attirez l'un des deux gardes en haut pour le neutraliser et avoir le champ libre vers la cellule de Thomas. Vous tombez malheureusement dans un guet-apens grossier.

Exécution publique

Avancez jusqu'à votre potence, puis déclenchez l'intervention de vos assassins lorsque la commande apparaît à l'écran. La scène qui suit se déroule alors au ralenti : prenez le temps de tuez deux miliciens en pleine course et foncez droit devant pour abattre Hickey avant qu'il ne parvienne à tuer l'un des gardes du corps de Washington. De retour dans vos habits, suivez Achilles pour mettre fin à cette séquence.

Intermède

Vous voilà de retour dans la peau de Desmond : montez à la surface et passez dans les jardins sur la droite pour éviter le checkpoint. Évitez ou neutralisez les deux gardes qui y patrouillent pour pouvoir traverser, mêlez-vous aux groupes pour atteindre les toilettes au fond, puis au point de contrôle suivant, passez dans l'allée sur la droite. Passez les grillages, entrez par la fenêtre en hauteur sur la gauche et traversez successivement l'allée et le coeur du stade proprement dit en passant par les installations aériennes.

Approchez-vous ensuite de la vitre brisée et prenez en chasse l'homme qui vous a précédé en rebroussant tout le chemin parcouru jusqu'au jardin où vous aviez passé les deux gardes. La source en main, retournez au métro en quatrième vitesse pour rentrer au temple. Vous pouvez d'ores et déjà placer cette deuxième source d'énergie en empruntant le chemin libéré par la première et en faisant quelques acrobaties pour rejoindre son socle avant de repartir dans l'Animus.

Séquence 09

Approvisionnement manquant

Allez trouver le commandant sur les lignes de front de la Frontière pour commencer cette mission. Rejoignez l'église abandonnée pour y retrouver Haytham, examinez les indices à l'extérieur pour retrouver la charrette endommagée et rejoignez le convoi principal. Pour valider l'objectif associé, filez ce dernier sans vous cacher dans le foin à l'arrière : pour ce faire, suivez-le en longeant la route sur la droite pour vous cacher des regards intrigués.

Une fois sur place, vous devrez assassiner trois gardes tout en continuant votre espionnage afin de valider un autre objectif. Abritez-vous dans les hautes herbes pour tuer un premier ennemi à droite du chemin, puis revenez sur la gauche pour en occire un deuxième caché entre des caisses, et enfin achevez votre besogne en assassinant le garde s'appuyant sur un autre lot de fournitures.

Débarrassez-vous ensuite des gardes qui menacent Haytham et rentrez à New York pour continuer.

Père et fils

De retour auprès d'Haytham, suivez-le sur les toits en essayant de garder le rythme, réitérez l'opération après la scène, puis allez neutraliser la cible qui vous est désignée pour lui " emprunter " son uniforme. Vous pouvez ainsi entrer dans la place forte et passer au souvenir suivant.

L'écume et les flammes

Suivez de nouveau votre paternel jusqu'à Church, donnez une bonne raclée aux sbires de votre ennemi commun, puis montez sur les débris suivant l'explosion pour vous enfuir de la brasserie suite à un parcours chaud bouillant. Retrouvez ensuite Haytham au port pour passer au souvenir suivant.

Une fin amère

Pour mener cette mission à bien sans trop de difficulté, il est de bon ton d'investir dans le gouvernail amélioré, qui vous permettra de prendre de meilleur virage. Une fois le Welcome retrouvé, vous devez en effet poursuivre le Schooner, un navire très agile, au coeur de nombreux récifs. N'hésitez pas à prendre quelques raccourcis pour ne pas vous faire distancer, jusqu'à ce que votre ennemi s'engouffre dans un étroit passage à contourner.

Vous tombez alors comme de bien entendu dans une embuscade : détruisez l'escorte de la frégate lourde et utilisez vos boulets chaînés pour l'immobiliser et pouvoir l'aborder. A bord, validez votre objectif optionnel en vous plaçant à l'avant du navire en vous débarrassant du capitaine par avant, puis occupez-vous des deux autres à l'arrière pour continuer. Dans la cale, entrez dans la salle du fond et tuez Church pour le récompenser de son manque de coopération et ainsi clore cette séquence.

Séquence 10

Méthodes alternatives

Rejoignez Haytham à New York et suivez-le au travers du quartier en ruines pour atteindre les officiers. Sur l'initiative de votre paternel, décimez les soldats anglais en les utilisant comme bouclier humain lorsque les ennemis distants font feu, puis prenez le fuyard en chasse. Pour pouvoir l'assassiner depuis une hauteur, prenez de l'avance sur son parcours (en le mémorisant suite à un ou deux échecs) et placez-vous en haut des escaliers à gauche de l'un des ruelles pour pouvoir lui tomber dessus.

Ne vous reste alors plus qu'à escorter le soldat récalcitrant pour qu'il soit interrogé.

Confiance brisée

Retrouvez Haytham au coeur de la Frontière pour lancer la mission. Après la scène, vous devez rattraper cinq messagers et les abattre pour empêcher l'attaque. Éperonnez votre cheval aussi souvent que possible pour gagner du temps en suivant le parcours matérialisé en vert sur votre carte, tuez le premier messager arrêté sur la gauche d'une balle de pistolet, puis une fois les trois messagers suivants en vue, assassinez le soldat de queue en lui sautant dessus et faites feu sur les deux autres pour ne pas avoir à mettre pied à terre. Repartez de plus belle pour pouvoir stopper le dernier messager, qui s'approche dangereusement de son campement.

Rejoignez ensuite votre village natal pour parler à votre matriarche, puis repartez dans les bois en vous armant de vos poings seuls afin de neutraliser vos frères d'arme sans les tuer. Vous assassinez ensuite le chef des guerriers durant la scène qui suit : rejoignez donc le prochain objectif de mission pour passer au souvenir suivant.

La bataille de Monmouth

Après avoir parlé au Marquis de Lafayette, vous êtes mis aux commandes d'un canon : faites donc feu de tout bois sur les pelotons anglais en visant comme s'il s'agissait d'une partie de bowling. Vous ferez ainsi facilement plier des pelotons entiers, voir même deux à deux. A la fin du décompte, battez en retraite, en faisant des haltes pour stopper les exécutions des chefs patriotes en éliminant les groupes ennemis, et ce jusqu'à rejoindre vos lignes. Vous mettez ainsi fin à la synchronisation de cette séquence.

Intermède

Vous voici à nouveau dans la peau de Desmond pour un dernier intermède moderne, plus musclé que les précédents. Plus question ici en effet d'éviter vos adversaires, mais plutôt de les découper en fine lamelles le long de votre ascension ans le building. Les icônes de contre n'étant pas indiqués, restez quand même vigilant : bloqué dans la cage d'ascenseur, accrochez-vous aux aspérités pour monter et décimez le personnel de sécurité jusqu'à retrouver votre rival. Celui-ci étant pris de violentes migraines, poursuivez-le le long de la grande salle remplie de bureaux jusqu'à pouvoir mettre fin à ses souffrances, puis dans la section suivante, avancez jusqu'au bureau principal en abattant toute résistance.

Ne vous reste alors plus qu'à utiliser la pomme à répétition pour repartir indemne de la tour, votre père et une source d'énergie en prime. Ne vous reste alors plus qu'à aller placer ladite source dans son socle en passant par le dernier chemin découvert avant de retourner dans l'Animus.

Séquence 11

La bataille de la Chesapeake

De retour dans l'Animus, rejoignez le port du domaine pour partir en mer. Pour valider le premier objectif optionnel, contournez les navires ennemis par la gauche afin de lancer une volée de boulets qui taillera en pièce au moins trois canonnières, puis éliminez les survivants. Trois frégates font ensuite leur entrée, accompagnées par leur lot de canonnières : détruisez-les à l'aide de boulets classiques en visant leur réserve de poudre une fois celle-ci à nue, puis chargez finalement la frégate lourde droit devant pour l'aborder.

A bord, exécutez au moins cinq contre-assassinats avant d'occire le capitaine, ce qui mettra fin au souvenir.

Le dernier combat de Lee

Pour commencer cette mission, rendez-vous dans les souterrains de New York et tournez deux fois à gauche pour finalement tomber sur le Marquis de Lafayette. De retour à la surface, une séance d'infiltration de haute volée vous attend : vous devrez en effet rejoindre le fanal en un temps limité, en perdant un minimum de santé et surtout, en n'alertant pas le moindre garde.

Pour commencer, envoyez le garde qui vous tourne le dos dans le puits d'où vous venez, montez sur les toits et courez vers votre objectif en envoyant un ou deux gardes en contrebas s'ils braquent leur attention sur vous.

Arrivé face au fanal, laissez-vous tomber dans la charrette de foin sur la droite, sifflez pour attirer un ou deux gardes et pouvoir les éliminer, passez dans les hautes herbes non loin et guettez la ronde des soldats restant pour vous faufiler à l'arrière de la tour et pouvoir grimper en toute tranquillité. Allumez le fanal et avancez tant bien que mal après le bombardement pour retrouver Haytham. Cette fois, pas de filiation qui tienne : contrez ses assauts en vous plaçant près des tonneaux pour l'affaiblir et pouvoir le tuer au cour de la scène qui suit.

Séquence 12

Mis au repos

Vous reprenez le contrôle de Connor à New York. Avancez vers Charles Lee, en plein discours, puis après la scène, débarrassez-vous de vos cinq geôliers plus que temporaires. Allez régler leur compte aux autres patriotes près de l'église, dirigez-vous vers les quais et votre prochain objectif sans attirer l'attention pour ne pas faire grimper votre compteur de victime, puis nagez jusqu'à l'imposant bateau au loin.

Grimpez-y par le côté droit en passant par la corde, neutralisez le garde sur le toit et longez la balustrade sur la droite des escaliers pour descendre sans être vu. Descendez davantage en longeant le flanc du navire, remontez légèrement en grimpant aux fenêtres pour espionner la conversation du capitaine, longez davantage le HMS, puis lorsque le soldat en patrouille repart et vous tourne le dos, glissez-vous jusqu'à la cabine au bout du vaisseau sur la droite pour espionner une seconde conversation, derrière les caisses.

Enfin, pour valider les derniers objectifs optionnels, rebroussez chemin le long du navire jusqu'en bas de l'escalier d'où vous veniez, attendez le moment opportun de la ronde du soldat pour passer sur la droite, neutraliser un soldat si nécessaire et attirez le capitaine jusqu'à vous en sifflant (ce dernier se déplace sur toute la longueur du navire). Attendez que la voie soit libre, puis sautez du HMS Jersey pour rejoindre la terre ferme et conclure ce souvenir.

Retrouver Lee

Retournez à Boston et entrez dans la taverne indiquée sur votre carte. Après votre interrogatoire, mettez le cap sur les quais, où Charles Lee vous attend bien sagement, mais pas pour longtemps. A votre vu, il s'enfuit en effet à toute jambe : pour valider tous les objectifs optionnels, sprintez en passant par le ponton en contrebas sur la gauche, montez à bord du bateau qui suit en sautant sur sa passerelle, courez le long de la proue pour sauter directement sur un autre ponton et continuez à sprinter vers Lee et le chantier sans bousculer qui que ce soit. Dans le vaisseau en construction, passez sur la droite après l'effondrement pour monter, puis dans l'encadrement qui s'écroule et continuez ainsi votre course effrénée jusqu'à rattraper le templier.

Avancez ensuite tant que mal jusqu'à votre contact sur le quai et entrez dans la petite taverne pour mettre fin à votre chasse et conclure cette dernière séquence. De retour à la réalité, si vous avez placé les trois sources d'énergie, ne vous reste plus qu'à avancer vers le mur de lumière pour pénétrer dans le temple et ainsi contempler l'épilogue. A votre retour dans l'Animus, quelques objectifs supplémentaire vous attendent pour apprendre ce que devient Connor dans ce nouveau monde en plein changement, et la quête des pivots, sortes de cheats interactifs, s'ouvre à vous.

Conquête des Forts

Boston

Fort Hill

Ce fort se situe tout à l'est de Boston. Pour y pénétrer, débarrassez-vous des deux gardes postés devant la petite entrée de service ainsi que de leurs collègues, qui ne manqueront pas devenir les aider, empruntez cette entrée, puis au bout du tunnel, attirez autant de soldats que possible vers vous en sifflant pour dégager la voie à l'extérieur. Suspendez-vous au rebord où patrouille le capitaine du fort pour l'avoir depuis ce point, mettez le feu à la réserve de poudre juste à côté, puis allez enfin baisser le pavillon pour libérer l'endroit.

Attention, pour être sûr de pouvoir baisser le pavillon pour conclure, regagnez le statut " caché " avant de remplir la tâche précédente (qu'il s'agisse de l'assassinat du capitaine ou de la destruction de la réserve), autrement, l'objectif du pavillon pourra ne pas se manifester, vous obligeant à vous éloigner du fort pour le remettre à zéro. Cette mise en garde vaut pour tous les forts du jeu.

Fort Indépendance

Vous trouverez ce fort isolé au sud-ouest de Boston. Forcez l'entrée principale si vous le souhaitez ou infiltrez-vous plus avant en contournant les murailles par la droite et réglez le cas du capitaine en attirant les gardes récalcitrants à vous en sifflant. Faites sauter la réserve de poudre en vous camouflant dans les herbes non loin et baissez le pavillon pour compléter votre conquête.

Frontière

Fort Monmouth

Vous pourrez pénétrer plus aisément dans ce fort situé au sud de la Frontière en contournant son enceinte par la gauche, vous glissant ainsi par le petit ponton qui fait le lien avec l'étendue d'eau. Évitez les deux soldats qui y patrouillent, puis utilisez les cachette successives pour vous rapprocher de la réserve de poudre, en envoyant si besoin des barils explosifs vers elle dans lesquels vous n'aurez plus qu'à tirer pour tout faire sauter. Pour éviter tout conflit ouvert, tirez ensuite un dard empoisonné sur le capitaine en restant caché et abaissez le pavillon pour conclure cette conquête.

Fort Duquesne

Ce fort se trouve loin au nord-ouest de la Frontière. Pour y pénétrer facilement, faites le tour afin de trouver un arbre pour vous accueillir et passez au dessus des murs en sautant de branche en branche. Utilisez un dard empoisonné pour vous débarrasser du soldat en position dans l'affût, un autre sur le capitaine du fort qui patrouille non loin, puis, toujours depuis les arbres, rejoignez le niveau supérieur en vous cachant dans les herbes. De là, attirez un maximum de soldats en sifflant pour dégager la voie jusqu'à la réserve en contrebas sur la gauche, que vous pouvez faire sauter en ignorant le garde féru d'agriculture non loin, puis remontez jusqu'au pavillon pour le changer.

Fort St-Mathieu

Vous trouverez ce fort au sud de la Frontière, près de l'accès à New York (vous y aviez fait un tour dans la peau d'Haytam). Approchez-le par le nord pour facilement vous faufiler entre les sentinelles à l'extérieur ou les assassiner depuis les arbres, passez à flanc de falaise en faisant tomber un autre garde et faites irruption dans le fort depuis l'abri à canon en éliminant rapidement les adversaires présents. Abritez-vous dans les hautes herbes pour progresser, utilisez un dard empoisonné sur la vigie en haut à gauche et montez à l'échelle sur la droite pour pouvoir vous faufiler jusqu'à la réserve de poudre.

Le capitaine du fort sera alors attiré vers l'explosion : cachez-vous dans le foin non loin, utilisez un second dard pour le neutraliser rapidement, puis utilisez les diverses herbes hautes vous séparant du pavillon pour y parvenir sans heurt et libérer le fort.

New York

Fort Washington

Vous trouverez ce fort tout à l'ouest de la ville, encerclé par les eaux. Pour y entrer sans vous faire remarquer outre mesure, vous pouvez contourner les murs par la gauche, ce qui vous amènera aux quais de la place forte. Éliminez ou évitez les quelques gardes qui y patrouillent (moins nombreux la nuit) et utilisez les tentes pour vous propulser sur le rempart. De là, vous avez facilement accès à la réserve de poudre et pouvez rapidement vous mettre à couvert dans les herbes non loin pour ne pas vous faire repérer par les soldats. Faites ensuite le tour du fort en passant par les toits, éliminez les deux gardes gênants au dard empoisonné, puis utilisez le troisième sur le capitaine qui patrouille au bout du chemin de ronde (ou exécutez un assassinat aérien). Ne vous reste alors plus qu'à vous glisser jusqu'au pavillon pour libérer le fort.

Fort Division

Ce fort se situe tout au nord-est de la ville. Pour y pénétrer sans attirer l'attention, contournez l'enceinte par la droite, passez par l'ouverture dans l'eau et éliminez les gardes qui vous tournent le dos à droite et à gauche respectivement. Rendez-vous ensuite sur la droite pour rejoindre la terre ferme, allez faire sauter la réserve lorsque la voie est libre et cachez-vous dans la charrette pleine de foin. Les gardes dispersés, rebroussez chemin pour aller monter les escaliers à gauche de votre point d'entrée, sautez sur la poulie et les barres qui suivent, éliminez le garde, puis avancez pour atteindre le cœur du fort, où le capitaine patrouille à cheval. Restez planqué dans les herbes sur les bords et placez-vous sous le chemin de ronde près de l'échelle pour pouvoir assassiner le capitaine sans que ses petits camarades ne vous aperçoivent. Montez ensuite à ladite échelle pour abaisser le pavillon et conquérir votre dernier fort.

Missions Libération

Boston sud

Libérer les conscrits

Durant ces missions, vous devez aider deux prisonniers encerclés par des soldats à se faire la malle. Pour ce faire, décimez simplement au plus vite leurs geôliers pour éviter qu'ils ne trépassent dans le processus.

Sauver le conscrit

Pour compléter ces missions, vous devrez assassiner une cible à cheval. Pour y parvenir, vous pouvez soit approcher de la scène déjà à cheval, soit vous approcher rapidement du cavalier avant qu'il ne mette les voiles pour le soustraire à sa monture et le neutraliser.

Loi martiale

Après avoir secouru assez de conscrits, retrouvez votre contact au sud et contournez la foule en passant derrière le bâtiment à gauche. Éliminez le soldat qui vous tourne le dos, mêlez-vous au bas peuple, puis utilisez la commande d'assassinat pour déclencher le tir sur votre cible, conclure la mission et rallier un nouvel assassin.

Boston nord

Libérer le prisonnier

Trouvez les trois prisonniers placés sur des gibets et éliminez les ennemis qui tentent de vous empêcher de les libérer avant de remplir votre mission.

Protéger le marchand

Pour compléter ces mission, vous devez assassiner le brigand qui tente de s'enfuir lorsque vous approchez des groupes harcelant les marchands. Exécutez-le d'office en sprintant vers lui pour ne pas lui laisser le temps de filer ou préparez votre monture pour le rattraper facilement et lui trancher la gorge.

Gangs de Boston

Allez trouver votre contact après avoir complété les missions précédentes et utilisez les compétences de vos acolytes pour facilement attendre votre cible sur les quais. Vous pouvez également simplement éliminer tout ce qui se mettra sur votre route à vous tout seul si vous le désirez. Quoi qu'il en soit, vous récupérez pour vos efforts une nouvelle recrue.

New York Est

Soumettre un officier

Ces missions vous obligent à isoler le chef d'une petite troupe de soldat pour lui soutirer des informations. Choisissez donc de préférence un moment où ladite troupe est isolée pour passer à l'action pour ne pas attirer d'autres soldats, qu'il vous faudrait alors abattre, ou utilisez un fumigènes sur le groupe pour pouvoir assassiner furtivement tous les alliés de votre cible.

Placer de faux documents

Faites preuve de doigté pour compléter ces mission,s qui vous voient contraint de suivre au plus près une cible pour lui donner à son insu de faux papiers. Cachez-vous lorsque votre cible se montre suspicieuse et évitez d'agir devant un groupe de soldats pour boucler ces affaires rapidement.

Empêcher une exécution

Comme leur nom l'indique, vous devrez empêcher quelqu'un d'être exécuté en éliminant les soldats concernés. Ce n'est qu'une fois le dernier d'entre eux mort que les civils seront saufs.

Dans la tanière du loup

Allez trouver votre contact dans la taverne pour initier cette quête, puis rendez-vous au port non autorisé. Utilisez l'escorte pour pouvoir passer incognito (ou tuez simplement tous les soldats sur votre passage si cela vous procure plus de plaisir) et éliminez le templier à bord du navire pour pouvoir recruter un nouvel assassin dans vos rangs.

New York Ouest

Transporter les civils malades

Dans le quartier ouest sont disséminés trois malades, affalés au sol : portez-les jusqu'à la clinique la plus proche et déposez-les sur un lit pour compléter ces missions.

Abattre les chiens malades

Parce qu'on ne peut pas sauver tout le monde, certains doivent mourir. C'est le cas de ces trois chiens, que vous devez dénicher et tuer pour éviter qu'ils ne contaminent des humains. Deux d'entre eux sont au centre du district, tandis que le dernier se trouve à son extrême sud.

Brûler les couvertures infectées

Dans le district ouest, vous trouverez trois tas de couvertures infectées : deux au nord et une au centre. Brûlez-les en mettant KO les éventuels brigands qui tentent de profiter de la situation pour compléter ces missions.

Protéger la clinique

Allez trouver votre contact non loin de là où vous aviez ramené vos malades, puis utilisez la commande d'embuscade pour piéger les groupes successifs de soldats qui vous chargent toute baïonnette dehors. A l'issue du combat, vous recrutez un nouvel assassin dans vos rangs.

New York Nord

Défendre le fermier

Allez trouver les trois fermiers des quartiers nord et décimez les deux vagues de soldat qui tentent de les empêcher de finir leur récolte pour vous attacher leur sympathie. Les deux premiers fermiers se situent dans la moitié ouest du nord de la ville, tandis que le troisième se trouve dans la moitié est, au sud.

Empêcher les expulsions

Trouvez les trois familles en passe d'être expulsée devant leur maison dans la moitié ouest de la zone nord, puis soudoyez ou éliminez les mécréants anglais pour qu'ils fichent la paix aux patriotes.

Passer les marchands à tabac

Parlez aux enfants et allez donner une bonne correction aux marchands non loin (en évitant de vous faire voir par une patrouille de préférence, sauf si votre soif de sang est débordante) pour conclure ces missions. Un premier groupe d'enfant peut être trouvé au sud-ouest de la zone nord, tandis que les deux autres se trouvent au centre et au nord de la moitié est.

Faire des provisions

Allez trouver votre contact après avoir aidé les citoyens du district nord, puis partez simplement vers la cible désignée pour l'éliminer, aux abords d'une maison au milieu d'un lac. Vous recruterez ainsi votre sixième et dernier apprenti assassin.

Missions Domaine

Lance

Les armes du graveur

Il s'agit de la première mission Domaine disponible, juste après Sauvetage en rivière durant la séquence 5. Allez à l'entrée du domaine pour soustraire Lance à un sort peu enviable pour l'enrôler et conclure la mission.

Les instruments du métier

Pour compléter cette mission, uniquement disponible à partir de la séquence 9, rejoignez Lance à Boston, puis allez parler à son apprenti non loin de là. Suivez ensuite ce dernier à travers la ville pour qu'il vous conduise droit vers les outils de Lance, qui lui permettront d'augmenter la qualité de son travail.

Une idée qui vaut de l'or

Dès la séquence 10, allez trouver Lance en plein travail pour accepter cette mission. Rendez-vous ensuite au port de New York pour parler à votre contact, puis neutralisez les trois hommes en possession des parties du plan de Lance. Une fois le plan en main, rapportez-le à votre menuisier favori pour conclure cette mission.

Achilles

L'encyclopédie de l'homme ordinaire

Parlez à Achilles dès la séquence 6 pour initier cette quête. Pour la remplir, vous devrez recruter tous les artisans disponible pour le domaine au fil des séquences et les observer en mode visée à différents moments de la journée pour recenser leurs activités.

Mystères du manoir

Dès la séquence 7, allez voir Achilles au manoir, retrouvez Norris dans sa mine et accompagnez-le près du rocher à faire sauter. Tirez sur le baril pour pouvoir entrer, enchaînez les pirouettes jusqu'au coffre et récupérez-en le contenant en crochétant la serrure. Dépêchez-vous ensuite de sortir de la grotte en longeant d'abord le rebord à droite et rapportez votre trouvaille à Achilles au sous-sol.

Mystères du manoir bis

Dès la séquence 9, retournez voir Achilles, puis rendez-vous à New York pour aller chercher son paquet. Vous le trouverez en haut des ruines noircies, derrière quelques planches. Rapportez le tableau à votre mentor pour conclure.

Héritage

Durant la séquence 11, allez rendre visite à Achilles au manoir. Rendez-vous ensuite à l'église pour prévenir le père Timothy et assister à la cérémonie.

Le tableau d'Achilles

Après les funérailles, allez simplement accrocher le tableau que vous aviez rapporté au vieil homme pour conclure ses quêtes.

Myriam

Chasseur silencieux

Cette mission vous permet de recruter Myriam, dès la séquence 6. Allez la trouver sur la route, amenez-la à Achilles, puis partez en forêt pour éliminer les trois braconniers à l'aide de vos dagues à cordes ou d'assassinats aériens classiques. Retrouvez ensuite le dernier brigand, puis retournez auprès d'Achilles pour conclure.

Trophée blanc

Allez trouver Myriam dans la brousse du domaine après avoir recruté Norris pour entamer cette mission. Localisez d'abord le puma blanc en analysant les indices successifs, puis courez après le puma jusqu'à ce qu'il aille se terrer dans la mine. Entrez-y et remplissez la QTE pour en sortir indemne, un puma blanc mort en prime.

Le mariage

Dès la séquence 9, allez trouver Myriam pour commencer cette mission. Accompagnez le Père Timothy, puis parlez à Norris au manoir. A l'étage, examinez l'indice au sol, puis partez à la recherche de Myriam en pleine forêt. Montez à l'affût où elle se trouve et suivez-la le long du parcours dans les arbres pour finalement pouvoir célébrer son mariage.

Warren & Prudence

Mauvais traitements

Vous pourrez remplir cette mission dans la Frontière, au sud. Un couple de fermiers est assailli par des soldats de la couronne : donnez-leur une leçon de savoir vivre pour proposer votre aide au couple et ainsi les accueillir au domaine.

Les fleurs d'onagre de Prudence

Allez trouver Warren dans la partie nord du domaine, puis partez à la recherche de Prudence en analysant les indices dans la zone cerclée de vert. Éliminez l'ours en remplissant les QTE à l'écran et portez Prudence jusqu'à son homme pour en terminer avec cette mission.

Heureuses attentes

Dès la séquence 7, allez trouver Warren et Prudence en pleine confection d'un landau maison, puis rendez-vous à Boston pour recruter le médecin désavoué par la couronne, qui vous sera d'une grande aide au domaine. Vous devrez toutefois le défendre contre une pelletée de gredins avant de pouvoir lui parler.

Porcher

Dès la séquence 8, allez trouver Prudence aux abords de sa ferme et aidez-la à ramener ses cochons dans leur enclos. Coupez-leur la route dans la direction que vous voulez qu'ils prennent pour ne pas vous faire déborder par la folie porcine et ainsi conclure cette mission.

Appelez un médecin !

Allez trouver Prudence au coeur du domaine, puis accourez chez le Dr White pour l'amener jusqu'à elle. Faites un détour pour prendre Warren en chemin (ce dernier se déplacera à pied et vous devrez donc l'attendre pour ne pas le perdre) et allez aider Prudence à mettre son enfant au monde.

Godfrey & Terry

Vous recrutez automatiquement ces bûcherons excentriques lors de la trame principale, durant la séquence 5.

Le cambrioleur du domaine

Vous trouvez une femme paniquée dans la moitié sud du domaine lors de la séquence 6 : courez jusqu'à sa maison pour prendre le cambrioleur en flagrant délit, pourchassez-le et éliminez-le sans pitié pour conclure cette mission.

Le combat

Dans la moitié nord du domaine, vous êtes accosté par des enfants qui vous préviennent qu'une bagarre est en cours. Rendez-vous sur place et séparez Godfrey et Terry en vous adonnant à un petit jeu d'adresse. Le conflit étouffé, allez parler aux deux intéressés pour vous assurer que le calme est revenu.

Débutant au bowling

Retrouvez Godfrey et Terry sur leur terrain de jeu et faites une partie de ce jeu de pétanque à l'ancienne avec eux. Pour marquer des points, privilégiez les jetés en cloche et lancez votre boule lorsque le pointeur bleu est le plus petit possible. Vous remporterez ainsi cette partie dantesque.

Norris

Le lutteur

Cette mission peut être complétée en vous rendant à l'est du centre de Boston : secouez le mineur qui se fait passer à tabac par les forces en présence et vous le retrouverez ensuite au domaine Davenport, où il pourra vous fournir en minéraux divers.

Norris fait sa cour

Allez trouver Norris près de la rivière une fois la séquence 7 entamée, puis allez trouver conseil auprès de Prudence à sa ferme. Escaladez ensuite les falaises indiquées pour trouver les fleurs et ramenez-les à Norris pour l'aider à conclure.

Norris persiste

Retrouvez Norris dès la séquence 8 pour lui proposer votre aide, puis allez espionner Myriam loin au nord pour analyser l'indice laissée sous son porche. Rapportez l'information obtenue à Norris pour terminer ce service.

Matières premières

Sitôt après la mission précédente, allez trouver Norris près de sa maison, puis retrouvez-le au coeur de la Frontière pour chercher les matériaux dont il a besoin. Le bruit dégagé par les explosions attirera alors successivement trois patrouilles anglaises : décimez leur rang coup sur coup en restant dans la zone bleue en usant des barils de poudre à votre disposition et en vous perchando dans les arbres pour prendre vos assaillants par surprises. Norris pourra ainsi récupérer ce dont il a besoin pour confectionner le couteau de Myriam.

On peut tromper une fois...

Allez trouver Norris en pleine forêt, puis accompagnez-le auprès de Myriam pour qu'il lui offre son couteau. Foncez alors à la suite de la belle, affrontez les loups sur le chemin et montez à l'affût pour la localiser. Tracez ensuite votre route en sauto de branche en branche et éliminez le malfrat qui fuit comme un pleutre.

Olivier & Corinne

Chambre à l'auberge

Cette unique mission disponible dès la séquence 7 vous permet de recruter deux aubergistes pour qu'ils installent une taverne dans le domaine. Remettez simplement 1000 livres à Olivier pour lancer son affaire et le tour sera joué.

Big Dave

Déserteur

Pour recruter ce forgeron, dès la séquence 8, allez le secourir au nord-est de la Frontière pour qu'il rejoigne votre domaine fleurissant.

Les bons outils

Dès la séquence 9, allez parler à Big Dave pour qu'il vous transmette une requête, puis rendez-vous dans l'une des boutiques de New York pour acheter son matériel. Rapportez-le lui pour conclure cette mission.

A l'affût des ennuis

Dès la séquence 9, allez parler à Dave et rattrapez l'éclaireur anglais à cheval pour le faire taire. Retournez voir le forgeron pour terminer cette mission, qui en appelle nécessairement une autre.

Le retour

Une fois la séquence 10 entamée, allez retrouver Dave et ses amis et organisez sa défense. Pour ce faire, placez un premier baril explosif sur la route de laquelle vous venir les soldats anglais et cachez-vous dans les hautes herbes. Au moment opportun, tirez sur le baril pour vous débarrasser du groupe et réitérez l'opération avec la seconde vague. Vous devriez juste avoir le temps de faire rouler un baril jusqu'à eux pour le leur faire exploser à la figure.

Ellen

Rupture de relation

A New York, et dès la séquence 9, allez aider la demoiselle pour la faire s'installer au domaine.

Livraison de soie

Acceptez cette mission auprès d'Ellen, puis rendez-vous à New York pour trouver son ex en train de fouiller ses caisses. Examinez l'indice derrière les planches puis ramassez le rouleau pour le rapporter à Ellen.

La goutte de trop

Au domaine, allez voir Godfrey, puis courez vers la maison d'Ellen pour régler leur compte aux malfrats qui tentent de lui faire du tort. Vous recevez ainsi sa gratitude éternelle.

Dr. White

Vous recrutez ce médecin durant la mission " Heureuses attentes " affiliée à Warren et Prudence durant la séquence 7.

Calomnies

Parlez au docteur une fois la séquence 9 entamée pour débiter cette mission et rendez-vous à Boston pour enquêter. Interrogez les différents colporteurs pour remonter la source des calomnies, puis volez les documents sur la cible qui vous est désignée sans vous faire remarquer pour conclure la mission.

L'attente

Durant la séquence 11, allez trouver Lyle près du quai, allez lui trouver une assistante non loin de là, puis occupez-vous des blessés dans le laps de temps imparti pour terminer cette mission.

Père Timothy

A la recherche de ses ouailles

Dès la séquence 9, rendez-vous à l'auberge du domaine pour parler au propriétaire et voir l'arrivée du Père, puis acceptez de financer les travaux pour son lieu de culte afin qu'il puisse s'installer et apporter son soutien à votre communauté grandissante.

Missions des Clubs

Frontaliers

Le garçon qui criait au loup

Trouvez le camp des Frontaliers légèrement au nord-est de la Frontière et écoutez l'histoire du vieil homme. Rejoignez l'objectif tout proche qui apparaît ensuite et examinez l'indice près du corps pour résoudre l'affaire.

Chasse au Sasquatch

Retournez au camp sus-mentionné pour accepter cette mission et entrez dans la grotte loin au nord-ouest, sur la droite de la petite cascade. Vous y trouverez ledit " Sasquatch ", qui vous offre un petit pécule pour que vous taisiez sa véritable nature.

Monstre marin

Vous obtenez cette mission dans l'une des tavernes de Boston auprès d'un frontalière. Allez écouter les conversations menées par quelques groupes de citoyens, allez voir la vieille dame au cimetière, puis récoltez l'indice fatidique sur le casque marin dans l'atelier du marchand.

Objet volant non identifié

Vous obtenez cette mission dans l'une des tavernes de Boston auprès d'un frontalière. Enquêtez dans l'arbre surplombant la zone au sud-ouest de Boston pour trouver l'ombre non identifiée et remplir la mission.

Le phare hanté

Après votre chasse du sasquatch, retournez au camp de frontalières au sud pour accepter cette mission. Rendez-vous ensuite au phare en question, montez à son sommet et analysez l'épouvantail qui s'y trouve pour délier le mythe.

Le cavalier sans tête

Rendez-vous au camp de frontalières au sud du phare pour accepter cette dernière mission et dirigez-vous vers l'objectif. Analysez le corps ensanglanté au sol pour rencontrer le cavalier sans tête qui, pour une fois, s'avère être plus qu'une simple légende.

Club des lutteurs

Vous pouvez entamer ces missions après avoir parlé à Harold Ring près de la brasserie de Boston. Chaque adversaire que vous combattrez sera entouré de plusieurs acolytes facilement mis Ko. Vos cibles, en revanche, ne sont sensibles qu'à certains types de dégâts (contre-attaque, déséquilibre ou attaque standard), à l'exception du Brisecorde qu'il vous faudra mettre Ko uniquement à l'aide des tonneaux autour de vous.

Une fois tous les lutteurs défaits, revenez à la brasserie pour prendre part au tournoi, mettez au tapis les adversaires successifs (en faisant fi des drogues que l'on vous administre durant l'un des combats) pour conclure les missions classiques du club.

Club de chasse

Vous trouverez la cabane de chasse au sud de la Frontière. Parlez à votre contact en ces lieux pour obtenir une succession de cibles, animales cette fois, qui vous donneront plus de fil à retordre que des humains lambda. Vous devrez en effet, entre autres choses, appâter un ours hors de sa tanière, courir après un lynx plus qu'agile en lui coupant la route, éliminer un cerf récalcitrant ou encore provoquer un chef de meute en tuant ses petits camarades.

Missions Navales

La chasse

Durant cette mission disponible dès la séquence 6, vous devez escorter un navire jusqu'au Vineyard. Le navire en question doit conserver au moins 50% de sa vie si vous désirez valider l'objectif optionnel, soyez donc très réactif et enchaînez les tirs de canons sur pivot pour abattre les canonnières ennemies. N'hésitez pas à déployer toute la voile pour rester au même niveau que votre protégé, tirez sur les mines pour dégager le passage et emporter une canonnière dans le même temps, éliminez les derniers pillards et dirigez-vous vers votre prochain objectif.

Détruisez les navires ennemis, puis faites parler la poudre contre les tours du fort en prenant soin de vous abriter lorsque la ligne de mortier vient sur vous. Vous débarrasserez ainsi le Vineyard de ce fort néfaste.

Le sauvetage

Cette mission se débloque au début de la séquence 7. Montez d'abord en haut du mât pour observer la situation, regagnez la barre et foncez vers le navire marchand en vous abritant des vagues scélérates. Abattez les navires ennemis en retenant vos tirs lorsque les vagues bloquent votre ligne de mire, puis prenez Biddle en chasse au coeur de la tempête. Aux prises avec les deux frégates, utilisez des boulets standards pour mettre leur réserve de poudre à nu, en ne faisant échouer aucun tir de préférence, et coulez vos ennemis avec vos canons sur pivot.

Ingérence française

Durant cette mission disponible dès la séquence 8, vous devez escorter le Belladonna et sa cargaison d'armes. Pour valider les objectifs optionnels, concentrez d'abord votre feu sur les navires plus petits pour augmenter votre nombre de victimes et attirez au maximum le feu ennemi sur vous pour éviter que votre allié ne subisse trop de dégâts. Une fois la dernière frégate anglaise abattue, le Man'o'War fait irruption et immobilise le Belladonna : infligez le même sort à votre adversaire en utilisant des boulets chaînés (attention, ces derniers mettent bien plus de temps pour atteindre leur cible) tout en évitant de laisser votre allié se faire pilonner.

Ne vous reste alors plus qu'à aborder le navire et à vous ruer sur son capitaine pour l'assassiner dans les plus brefs délais.

Le repaire de Biddle

Vous pouvez vous atteler à cette mission navale une fois la séquence 9 entamée. Voguez entre les récifs devant vous, puis sitôt le Randolph en vue, exécutez un virage à 90 degrés vers la gauche pour prendre un raccourci qui vous garantira de ne pas le perdre de vue. Le bougre vous amène cependant dans une embuscade et deux frégates lourdes font irruption : déchaînez vos boulets explosifs contre eux pour en venir à bout rapidement et valider l'objectif optionnel, puis utilisez vos boulets chaînés pour immobiliser le Randolph. Attention à ne pas louper votre premier tir pour valider tous les objectifs.

Passez ensuite à l'abordage, empruntez les mâts brisés pour éviter de vous faire prendre à parti par les matelots ennemis, livrez combat contre Biddle et poursuivez-le dans la cale. Là, exécutez des contres près des tonneaux pour rapidement éliminer le capitaine et conclure la mission.

Contrats de Corsaire

Sainte-Augustine

Ces contrats sont disponibles dès la séquence 6.

Henderson en détresse

Pour remplir le contrat, aidez simplement le Henderson à se débarrasser de ses assaillants et veillez à ce que sa santé reste au dessus des 50%. Pour éliminer facilement un navire vous poursuivant, opérez un demi-tour violent en repliant toute la voilure pour mettre votre ennemi directement sur la trajectoire de vos boulets de canon.

Ouvrir la voie

Durant cette mission, éperonnez au moins trois navire, de préférence petits, pour valider l'objectif optionnel, puis détruisez tous les ennemis restants par des oies plus conventionnelles.

Au coeur de la nuit

Suivez le Saint James et coulez-le ainsi que la flotte qui l'accompagne pour compléter cette mission. Attention aux ennemis tirant de la mitraille, celle-ci endommageant très facilement vos pièces et rendant la suite de l'affrontement plus pénible.

Louisbourg

Vous pouvez vous occuper de ces contrats dès la séquence 7.

Eaux troubles

Explorez la zone cerclée de vert et livrez bataille contre les trois frégates en limitant les dégâts à 50% pour remplir ce contrat et son objectif optionnel. Attention aux vagues scélérates qui pourraient emporter vos matelots, toutefois.

Raid sur le Prospector

Aussitôt la mission lancée, éliminez les canonnières au loin à l'aide de vos canons sur pivot et allez vous placer au point d'embuscade entre les récifs. Soyez ensuite très rapide pour détruire la flotte du Prospector en coulant plusieurs navires à la fois dès l'entame de la bataille et ne lésinez pas sur l'usage des canons sur pivot pour vous occuper des canonnières.

Unique en son genre

Durant cette mission, vous devez tenir le canal pendant 4 minutes sans perdre votre vaisseau. Il est préférable d'améliorer les canons sur pivot de l'Aquila pour pouvoir provoquer plus de dégâts aux canonnières plus résistantes, qui peuvent vous envoyer de la mitraille et sévèrement vous mettre en danger. Une fois la première vague d'ennemis coulée, une seconde fait irruption, flanquée de deux frégates. Redoublez de vigilance pour ne pas essuyer de tirs croisés et remporter la victoire.

Bahamas

Ces contrats se débloquent sitôt la séquence 8 entamée.

Aube brûlante

Pour compléter ce contrat de la meilleure façon qui soit, coulez simplement tous les navires adverses en encaissant moins de 25% de dégâts. Ne lésinez donc pas sur les mises à couvert pour remplir cet objectif.

Appel à l'aide

Contournez d'abord les récifs pour rejoindre l'Independence, puis chargez toute voile dehors la multitude de navires qui passe à l'attaque. Pas d'inquiétude, toutefois, car l'ennemi ne compte aucune frégate dans ses rangs et vous pourrez y faire un carnage avec vos boulets de canon.

Cherchez le Somerset

Comme lors du contrat précédent, commencez par naviguer entre les récifs en restant à mi-mât, puis foncez sur la modeste flotte ennemie pour en éperonner la frégate et décimer son escorte à l'aide de boulets classiques.

Iles vierges

Ces trois derniers contrats se débloquent aussitôt la séquence 9 entamée.

Les loups de mer

Vous bénéficiez de l'appui de huit canonnières pour cette mission. Toutefois, avoir des alliés va vite se révéler être un handicap pour vous, car ces derniers pourront vous gêner en coupant vos lignes de tirs et surtout, il vous faudra en perdre moins de quatre pendant la bataille pour valider tous les objectifs. Restez au contact des frégates ennemies pour attirer leur feu et ne pas risquer de tirer sur vos alliés et vous finirez par triompher.

Rendez-vous de minuit

Concentrez-vous d'abord sur le pilotage pour éviter les récifs en poursuivant le Greyhound, puis une fois en pleine mer, coulez-le avec sa flotte en prenant garde à la mitraille qui, si vous n'avez pas amélioré la robustesse de l'Aquila, pourra vous faire beaucoup de tort.

Le géant et la tempête

Pour commencer, coulez les cinq canonnières qui font office d'entrée, puis accueillez comme il se doit l'Orpheus, une frégate lourde, et ses deux alliés de tonnage inférieur. Pour valider l'objectif optionnel, équipez vos boulets simple (sous peine d'infliger trop de dégâts d'un coup à vos ennemis) et visez les réserves de poudre une fois celles-ci dévoilées. Vous sortirez ainsi vainqueur de ce dernier contrat de corsaire.

Trésor du Capitaine Kidd

Fort Wolcott

Vous débloquez cette destination en apportant 6 babioles à Jambe-de-bois. Grimpez sur la paroi rocheuse, éliminez le soldat depuis la corniche, puis une fois en intérieur, attirez le garde en sifflant pour l'assassiner proprement. Éliminez le garde suivant en contrebas en lui tombant dessus, remontez sur la gauche pour récupérer le contenu du coffre et passez dans la salle suivante.

Utilisez les barres face à vous pour descendre, attirez un premier soldat pour le neutraliser, contournez le deuxième en passant par la gauche, puis assassinez le dernier, qui patrouille sur une passerelle à gauche de votre point d'entrée, depuis un rebord. Utilisez la ferraille suspendue pour passer dans le bâtiment suivant, grimpez aux fenêtres pour pénétrer dans la salle à manger et traversez-la en vous balançant de lustre en lustre.

Dans le dortoir, récupérez le contenu du coffre, passez dans la cour, exécutez un troisième et dernier assassinat depuis le rebord où se tient le garde à droite, puis après la courte scène, sifflez pour attirer le soldat patrouillant non loin et l'éliminer en bonne et due forme. Faites de même avec au moins l'un des deux gardes en contrebas en vous plaçant dans l'angle de l'une des cellules, neutralisez le second, puis ramassez le fragment de carte dans la cellule de droite.

Le bombardement commence alors : éliminez le grenadier en le désarmant puis en le déséquilibrant par avant, suivez le parcours jalonné de poutres enflammées, éliminez un nouveau groupe de soldats et couvrez la distance restante en

passant par la porte défoncée pour regagner l'Aquila.

Le trésor de Dead Chest

Rejoignez la terre ferme en sautant de l'épave, récupérez le contenu du coffre sur la droite, puis escaladez la falaise sur la gauche pour rejoindre le cimetière des navires. S'engage alors une poursuite à travers les épaves : pour valider tous les objectifs d'un seul coup, évitez les obstacles qui se dressent sur votre route pour rester assez près du pillard, assassinez les gardes qui croisent votre route en pleine course, puis en fin de poursuite, lors de la glissade, sautez sur votre cible pour l'arrêter avant qu'il ne regagne son repaire. Si il parvient à l'atteindre, vous devrez vous occuper d'une autre brochette de soldats en prime avant de pouvoir récupérer votre dû.

Le vaisseau fantôme

Après avoir rapporté 14 babioles à Jambe-de-bois, vous débloquez cet emplacement loin au nord sur la carte navale. Pour remplir les objectifs optionnels, courez en continu en assurant vos sauts entre les différents îlots glacés et passez sous les planches de bois avant la fin du chronomètre. Escaladez ensuite la colonne de glace pour accéder au mât, puis à la cale, et allez récupérer le morceau de carte au fond de l'Octavius. Le chemin inverse s'avère toutefois plus compliqué, le vaisseau sombrant dans les mers glacées du nord. Remontez alors tant bien que mal en vous accrochant à toutes les parois qui vous passent sous la main sans tomber dans l'eau pour finir pleinement cette quête.

Le château du médecin fou

Vous voilà en Jamaïque pour chercher un autre morceau de carte. Dans la première pièce, montez sur le lustre en montant sur la partie illuminée sur la droite, rejoignez la mezzanine et passez dans la bibliothèque. Descendez pour passer sous les décombres marqués par votre objectif, analysez les indices au sol, puis dépêchez-vous de grimper sur la mezzanine en passant par l'ours, les poutres et le balancier.

Analysez alors deux nouveaux indices, poussez la vitrine désignée, montez sur l'orgue pour traverser les combles sur les poutres, engouffrez-vous dans le passage au sol et faites tomber le tableau pour retourner dans le hall. Analysez les nouveaux indices, interagissez avec l'horloge et placez les aiguilles sur 5 heures 50 minutes. Ne vous reste alors plus qu'à vous enfoncer dans les catacombes pour récupérer le dernier morceau de carte.

Le trésor de Kidd

Une fois votre carte reconstituée, rendez-vous sur l'île Oak pour aller réclamer votre trésor. Arrivé sur le site, rendez-vous rapidement aux différents points indiqués en grimpant aux arbres pour trouver les runes de Kidd et remplacez les cercles de tailles variable sur les éléments du décor. Revenu au centre, contre les assauts des loups pour remplir les objectifs optionnels, puis faites sauter les barils de poudre.

Sautez dans le trou, progressez dans la grotte d'abord en nageant puis en faisant l'acrobate et ce jusqu'à trouver le fameux trésor.

Sans vous reposer sous vos lauriers pour autant, sprintez jusqu'à la sortie de la grotte pour éviter de vous faire ensevelir vivant. En possession du Fragment d'Eden, vous n'aurez dorénavant plus que de très faibles chances de vous faire toucher par des tirs de pistolet.

📦 LES CONVOIS

Pillage de convois

Il peut vous arriver de croiser dans la Frontière un convoi des Templiers à partir de la séquence 5. Ces convois sont défendus par une dizaine de simples soldats qui peuvent être accompagnés d'un officier. Ces convois sont présents sur

la mini-carte avec le symbole d'un petit hexagone avec un éclat en son centre.

Un convoi est entouré d'une zone non autorisée qui le suit. Vous pouvez le prendre d'assaut en franchissant la limite de cette zone ou en tirant sur un des soldats.

Une bonne technique pour attaquer un convoi peut être de lui tendre une embuscade en se positionnant dans un arbre surplombant la route où va passer le convoi. Effectuez ensuite un assassinat aérien sur l'officier ou des soldats (l'officier étant plus logique). Une fois que tous les soldats ont été tués, allez à l'arrière du chariot et dérobez jusqu'à 1500£ pour un convoi de deux chariots, un chariot possédant 750£ à lui seul.

La deuxième technique la plus efficace, mais cependant plus complexe à réaliser, consiste à se faire rencontrer une patrouille de Patriotes et une autre de tuniques rouges. Un combat s'en suivra et libre à vous de piller le chariot en toute tranquillité.

Notez pour cette seconde technique que si vous laissez les soldats des deux factions s'entretuer, vous débloquent le Succès ou Trophée « Prince des Voleurs » au moment où vous pillerez le convoi.

Défense de convois

Si vous pouvez attaquer des convois, les vôtres peuvent aussi l'être (vous serez prévenus par un message sur l'écran de jeu). Notez que les attaques ne se produisent que dans la Frontière, attaque signalée par un hexagone rempli d'un bouclier. Dans ce cas, deux solutions s'offrent à vous :

-Envoyer vos recrues défendre le convoi à votre place, à l'aide de la fonction « Défendre Convoi » qui apparaît dans la roue des Assassins (gâchette gauche) à ce moment précis. Suivant l'échec ou le succès de vos apprentis, le convoi se remettra ou non en route.

-Aller vous-même défendre le convoi, attaqué par une quinzaine de tuniques rouges, et tuer tous les ennemis en faisant en sorte qu'au moins 1 de vos alliés survive. Après cela, le convoi se remet en route.

📌 LES ASSASSINS À RECRUTER

Recrues

Nom : Stéphane Chapheau

Capacité : Assassinat / Emeute

Quartier : Boston Centre

Nom : Clipper Wilkinson

Capacité : Tireurs d'élite

Quartier : Boston Sud

Nom : Duncan Little

Capacité : Garde du corps

Quartier : Boston Nord

Nom : Dobby Carter

Capacité : Appât

Quartier : New-York Nord

Nom : Jamie Colley

Capacité : Embuscade
Quartier : New-York Ouest

Nom : Jacob Zenger
Capacité : Escorte Secrète
Quartier : New-York Est

Capacités

Assassinat

Ordonne à une recrue d'assassiner la cible. Si elle est discrète pendant son acte, elle disparaît aussitôt après. Si elle est surprise par des gardes, elle s'engage au combat avec les témoins.

Émeute

Ordonne à une recrue de rassembler des citoyens autour de Connor, ce qui attire les gardes alentour, qui délaissent leurs postes. Après quelques instants, le rassemblement se transforme en émeute et une bagarre éclate entre les civils et les gardes attirés.

Conseil : Pour une efficacité maximale, ordonnez cette capacité au milieu d'une place peuplée, et non d'une rue déserte.

Tireurs d'élite

Ordonne à toutes les recrues disponibles d'ouvrir le feu sur les ennemis alentours avant de se jeter sur les derniers survivants.

Conseil : Usez de cet ordre face à des ennemis coriaces, et non de simples soldats.

Garde du corps

Ordonne à toutes les recrues disponibles de suivre Connor et de tuer tous les soldats proches en phase d'investigation. Vous pouvez congédier l'escorte en appuyant sur la touche appropriée.

Conseil : Cette technique est idéale si vous ne voulez pas être dérangé pendant une sortie à découvert.

Appât

Ordonne à une recrue de provoquer un garde, lequel poursuivra la recrue avec ses alliés témoins de la scène, laissant donc leurs postes libres.

Conseil : Utilisez cette capacité pour infiltrer un fort difficile d'accès.

Embuscade

Ordonne à une recrue d'assassiner tout ennemi pénétrant dans un cercle dessiné sur le sol, semblable à celui utilisé pour une mine. Cette capacité peut s'utiliser avec autant de recrues que vous le souhaitez.

Conseil : Cet ordre est idéal pour éliminer rapidement une patrouille ou une sentinelle isolée.

Escorte secrète

Ordonne à quatre assassins déguisés en soldats ennemis de prendre Connor pour prisonnier, permettant ainsi de

franchir un poste de garde. Si un combat se déclenche, les assassins combattent à vos côtés. Congédiez votre escorte avec le bouton approprié.

Conseil : Utilisez cette capacité pour infiltrer un fort et vous cacher à l'intérieur.

LE VOLEUR DE BROTHERHOOD

A Boston, trouvez un personnage ayant la skin d'un membre des voleurs d'Assassin's Creed Brotherhood. Il vous suffira de le dépouiller comme n'importe quel autre PNJ et vous toucherez 5000\$. Un hommage à Brotherhood et un délire entre développeurs ?

Batman Arkham City : Armored Edition

© Warner Interactive / Rocksteady 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

NEW GAME +

Terminez le jeu en Normal ou Difficile pour pouvoir recommencer une partie en conservant tout ce que vous avez acquis.

MESSAGES CACHÉS

Utilisez le séquenceur cryptographique et cherchez l'endroit qui se trouve aux coordonnées **XY : 700, 490**. Vous intercepterez une fréquence radio qui vous donnera les numéros suivants : **9-23-9-12-12-18-5-20-21-18-14-2-1-20-13-1-14**. Si vous les remplacez par leurs équivalents en lettres dans l'alphabet, vous découvrirez le message : *"I WILL RETURN BATMAN"*.

Utilisez le séquenceur cryptographique et cherchez l'endroit qui se trouve aux coordonnées **XY : 500, 900**. Vous intercepterez une fréquence radio qui vous donnera les numéros suivants : **"5-15-9-7-21-18-18-14-3-5-24-15-12-7-22-3-10-5-15-9-22-3-8-25-26-15-16-25-10-15-17-25"**. Si vous utilisez la règle 1=C, 2=B, 3=A, 4=Z, vous découvrirez le message : *"YOU WILL PAY FOR WHAT YOU HAVE DONE TO ME"*.

Utilisez le séquenceur cryptographique et cherchez l'endroit qui se trouve aux coordonnées **XY : 200, 500**. Vous intercepterez une fréquence radio qui vous donnera les numéros suivants : **"3-20-26-18-26-16-24-1-11-4-24-9-3-8-5-2-12-18-6-16-7-11-3-10-17-5-13-4-21-8"**. Si vous utilisez la règle Z=1, Y=2, X=3 (alphabet inversé), puis le Carré de Vigenere avec le mot clef "scarecrow", vous découvrirez le message : *"FEAR WILL TEAR GOTHAM CITY TO SHREDS"*.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous prenez pour ainsi dire le contrôle de Bruce Wayne dans une salle d'interrogatoire, attaché à une chaise. Balancez-vous de droite à gauche pour tomber à terre, puis utilisez la touche de contre pour calmer les ardeurs du Garde TYGER. Dirigez-vous ensuite vers la droite entre les grillages pour être à nouveau " pris en charge ". Une fois lâché en pâture aux criminels d'Arkham, utilisez à nouveau le Contre pour vous débarrasser des détenus et frappez celui qui est en train de tabasser Jack Ryder. Aidez celui-ci à se relever et avancez pour être accueilli à coup de batte par le Pingouin.

Utilisez une fois encore le contre pour reprendre le contrôle du milliardaire, puis donnez une leçon aux hommes de main de Cobblepot en alternant entre frappes et contres. Pour repérer un ennemi sur le point de vous frapper, restez attentif aux éclairs bleus qui apparaîtront au dessus de sa tête. Une fois la zone dégagée, mettez le Pingouin KO si vous le souhaitez, empruntez l'échelle à gauche des grillages, puis sautez sur les conduits d'aération en face. Empruntez une seconde échelle et grimpez sur les toits à votre gauche pour que Bruce puisse contacter Alfred, son fidèle majordome.

Repérez ensuite le bâtiment d'Ace Chemicals et courez dans sa direction pour vous agripper au rebord. Suivez le par la droite et utilisez les échelles à votre disposition pour monter. Accroupissez-vous ensuite pour passer l'obstacle et suspendez-vous à nouveau au rebord grâce aux indications à l'écran. Progressez enfin de la même façon jusqu'au toit, où vous pourrez enfin endosser pour de bon le rôle de Batman.

Sauver Catwoman

Votre attirail en main, déplacez le curseur de votre séquenceur vers le signal fort en haut à droite et décodez l'émission pour apprendre que Catwoman est détenue au tribunal. Pour vous y rendre, rien de plus simple : sautez d'Ace Chemicals et planez jusqu'au bâtiment éclairé droit devant vous. Vous remarquerez peut-être en chemin qu'une étrange sphère verte recouvrant un point d'interrogation se trouve sur l'un des toits adjacents : il s'agit d'un Trophée de l'Homme Mystère. Plusieurs dizaines sont disséminés dans chacune des différentes zones d'Arkham, et pour tous les collecter, il faudra vous armer de beaucoup de patience, ainsi que de vos meilleurs neurones ! Pour l'heure toutefois, corrigez comme il se doit les hommes de Double-Face à l'entrée du tribunal en utilisant sans réserve votre Contre, puis entrez. Si vous souhaitez éviter l'affrontement, entrer directement par la porte du balcon est possible.

Montez les escaliers face à vous et dirigez-vous vers la gauche pour assister à une cinématique. Empruntez ensuite l'échelle au fond à droite et accroupissez-vous pour neutraliser le détenu qui vous tourne le dos. Lors de ces neutralisations, vous pourrez si vous le souhaitez asséner un coup plus violent à votre victime pour qu'elle s'endorme immédiatement. Cette méthode a néanmoins un inconvénient : elle est plus bruyante ! A n'utiliser que lorsque la situation l'exige vraiment, donc. Marchez ensuite sur le câble qui surplombe la salle puis initiez le pugilat en sautant de votre perchoir et en mettant KO tous les détenus qui oseront rester dans la salle (la majorité s'enfuyant comme des lâches).

Double-Face tentera bien de vous arrêter en vous tirant dessus, mais rien ne lui évitera la déculottée qui l'attend dans la cinématique qui suivra une fois les détenus vaincus.

Trouver le Joker

Enquêter à l'église

Activez votre détecteur d'indice et analysez l'impact au sol ainsi que le point d'entrée de la balle. Vous en déduirez ainsi la position du sniper. Ressortez alors du bâtiment pour poursuivre vos investigations. Passez à tabac les détenus postés à l'entrée si vous le souhaitez et suivez le curseur vert sur votre radar pour atteindre le bâtiment d'où provenait le tir. Si vous désirez dors et déjà vous plonger corps et âmes dans les quêtes annexes peuplant Arkham, sur le toit de l'immeuble de droite en sortant du tribunal vous attend le Veilleur, un être mystérieux dont vous pourrez pister les apparitions.

Autrement, dirigez-vous vers l'entrée de l'église, gardée par quelques détenus, et disposez d'eux comme il se doit avant d'entrer. A l'intérieur, Harley Quinn vous attend de pied ferme, mais initiera un dialogue dès lors que vous lui porterez un coup. Sitôt la demoiselle partie, lancez un fumigène puis utilisez votre grappin pour rejoindre l'une des gargouilles en hauteur et ainsi vous fondre dans l'ombre. Utilisez ensuite votre Mode Détection pour avoir une vue d'ensemble sur les forces en présence. Ce mode est un outil très pratique dont il ne faudra pas vous priver, car il vous permet de connaître la position de chaque ennemi ainsi que son équipement, ce qui pourra se révéler déterminant par la suite.

Pour l'heure, rejoignez la statue au fond de l'église. Vous pourrez ainsi neutraliser d'un seul coup deux détenus en vous glissant dans leur dos. Regagnez ensuite votre perchoir et évoluez vers la droite en planant pour atteindre l'arrière du confessionnal. Approchez-vous des planches de bois et éliminez un troisième ennemi avant de retourner vous cacher, puis planez jusqu'à atterrir derrière le dernier détenu, que vous pouvez neutraliser sans problème. La pièce est maintenant sécurisée, et vous monterez peut-être déjà au niveau supérieur grâce à l'expérience acquise jusque-là. Vous pouvez choisir d'améliorer ou de développer les capacités de Batman comme bon vous semble, mais il est resté judicieux d'utiliser vos points de compétences pour améliorer la résistance de Batman aux coups et aux balles.

Parlez aux otages que vous venez de libérer si vous le souhaitez, puis empruntez la porte à gauche de l'entrée

maintenant bouclée. Entrez dans la pièce sur votre droite puis montez aux niveaux supérieurs par la force de vos bras. Un Trophée de l'Homme Mystère peut être attrapé grâce à votre Bat-griffe avant que vous ne soyez obligé d'utiliser votre grappin pour progresser davantage. Une fois arrivé au sommet, analysez le fusil de sniper, puis suivez les indications à l'écran pour sauter à travers les vitraux et échapper à une mort certaine.

Pénétrer dans l'aciérie

Vous pouvez à présent pister le signal radio émis par le Joker. Suivez votre indicateur en volant de toit en toit, et ne vous privez surtout pas si vous croisez un groupe de détenus : chaque groupe vaincu vous octroiera davantage d'expérience et vous permettra à terme de débloquent plus de capacités pour votre homme chauve-souris. En suivant le signal radio, vous ne tarderez pas à arriver au " Joker's Funland ", au coeur de la zone industrielle. Continuez votre pistage pour atteindre l'aciérie contrôlée par le Joker, puis utilisez votre grappin pour rejoindre le point le plus élevé de la zone. Suite au dialogue avec Alfred, utilisez votre grappin pour vous accrocher à la cheminée principale à l'est, puis planez vers le rebord. Progressez ensuite vers la droite et apprenez un nouveau mouvement : la glissade.

Progressez le long de la pièce circulaire jusqu'à être bloqué par la chaleur, puis utilisez votre Bat-griffe sur la conduite d'eau face à vous pour dégager la voie. Sautez en contrebas et accrochez-vous au rebord un peu plus loin pour continuer. Jouez ensuite les équilibristes sur les rambardes suspendues au dessus de la lave pour atteindre un cul de sac. Utilisez alors du Gel explosif sur le sol pour créer un trou et vous y engouffrer. Continuez devant vous en vous accroupissant, puis utilisez un Batarang sur l'interrupteur en haut à droite pour arrêter les flux de vapeur et emprunter le conduit. Progressez le long de celui-ci en évitant les jets de flamme puis en désactivant de nouveaux jets de vapeur jusqu'à arriver en dessous du hangar où se terrent les hommes du Joker. Profitez de votre situation pour neutraliser directement l'un d'eux, puis assommez les autres à grand renfort de contres et de coups divers.

Sauver le médecin

Après la courte scène et le dialogue avec Alfred, empruntez la porte surplombée de l'inscription " Dead Ride ", puis analysez les Trophées encore inaccessibles présents dans la pièce. Il s'agit d'un bon réflexe à prendre, étant donnée la quantité de Trophées à découvrir à Arkham. Continuez vers la chaîne de montage, et activez l'interrupteur au dessus du tapis roulant directement à gauche en entrant. Faufilez-vous par l'ouverture ainsi dégagée et utilisez votre grappin pour atteindre un poste en hauteur, puis un point d'observation. Passez dans le dos des ennemis en usant de ces points, et laissez-vous tomber à terre une fois en position. Neutralisez d'abord le détenu isolé de droite, puis faites de même avec les deux autres légèrement en contrebas.

Passez dans la pièce suivante en sautant par la baie vitrée, puis passez la porte au fond à droite. Accroupissez-vous pour éviter d'alerter les détenus devant vous et éliminez-les d'un seul coup. Quatre autres ennemis vous attendent dans la pièce, tous armés : dans ce cas de figure, oubliez tout de suite l'approche frontale, et veillez à rester caché pour neutraliser vos adversaires. Commencez d'abord par rejoindre un point d'observation, et analysez les déplacements des détenus grâce à votre Mode Détection. Lorsqu'un ennemi s'isole, planez dans son dos et atterrissez derrière lui en vous accroupissant pour le neutraliser. Si l'une de vos victimes est retrouvée par un co-détenu, alors le reste des adversaires sera en état d'alerte et vous recherchera, ce qui n'est pas plus mal car c'est souvent comme cela que vous aurez l'occasion d'isoler vos proies. Vous pouvez également attendre qu'un détenu passe en dessous d'un point d'observation pour opérer une neutralisation aérienne, mais en l'occurrence, le dernier ennemi de la salle restera aux côtés du médecin. Attendez donc qu'il ait le dos tourné pour le neutraliser et ainsi sauver Stacy Baker. Vous obtenez dans la foulée un fusil à impulsion électrique.

Atteindre le Joker

Ressortez alors de la pièce et rendez-vous vers la porte fermée dans le coin nord-ouest de la salle. A l'aide de votre nouveau jouet électrique, activez le dispositif au dessus de la porte, puis faites de même en utilisant les deux tirs du fusil pour déverrouiller une seconde porte. De retour à la chaîne de montage, usez de votre grappin pour atteindre une hauteur et empruntez le conduit à votre droite. Vous pourrez alors prendre par surprise les détenus qui vous attendaient derrière la porte et en neutraliser deux en vous glissant dans leur dos. Mettez KO ceux qui restent, puis retournez dans le hangar où vous aviez pu observer le regroupement des hommes du Joker.

Après avoir écouté Harley, utilisez votre fusil à impulsion sur le générateur électrique présent dans la salle en alternant entre les deux types de charge pour dégager la voie vers le Joker. Utilisez alors votre grappin pour monter dans le bureau,... Et recevoir un coup de botte de la part du bras droit du criminel fou. Ce dernier est vite rejoint par quelques hommes du Joker, dont il faudra disposer avant toute chose avant de vous attaquer à M. Marteau. Restez mobile pour éviter ses coups meurtriers, et paralysez-le avec vos charges électriques si vous en avez l'occasion pour avoir la paix. Vous pourrez alors rejoindre pour de bon le bureau où se terre le Joker.

Il est à noter qu'à partir de ce moment, vous aurez la possibilité de vous plonger dans les quêtes liées à Edouard Nigma en vous rendant à l'Eglise. Si vous désirez récupérer tous les Trophées disséminés dans le jeu, cela sera même indispensable car à l'issue de votre " entrevue " avec E.Nigma, les informateurs de l'Homme mystère vous apparaîtront clairement, entourés d'une aura verdâtre, au cours de vos nombreux combats. Lorsque vous repérerez un tel ennemi, il faudra faire l'effort d'éviter de le mettre KO en s'occupant dans un premier temps de tous les autres détenus pour pouvoir l'interroger, et ainsi connaître les emplacements des Trophées aux alentours.

A la recherche de M. Freeze

Du commissariat au Musée

Après la cinématique, votre combinaison sera calibrée pour trouver le point le plus froid d'Arkham afin de localiser M. Freeze. Avant de suivre votre indicateur thermique, libre à vous d'explorer davantage la ville pour faire la chasse aux quêtes annexes. Sinon, rendez-vous aux abords du bâtiment du GCPD, nouvelle planque de M. Fries et bien gardé par les hommes du Pingouin. Ces derniers sont armés, veillez donc à les éliminer un à un et avec précaution pour ne pas prendre de risques inutiles. Non loin de là, sur un toit d'où émane la fumée rouge d'une fusée éclairante, vous trouverez l'entrée de Jouets Krank, où vous pourrez initier une nouvelle quête en étroite collaboration avec un ancien ami à vous. Une autre quête peut aussi être entreprise si vous décrochez le téléphone sonnant non loin de l'entrée du GCPD.

Une fois ladite entrée nettoyée, utilisez vos charges électriques sur la porte à la base du bâtiment et exécutez une glissade pour passer dans l'ouverture ainsi créée. Prenez la carte de cryptage sur le cadavre à droite en entrant, puis décidez l'émission en bas à gauche de votre séquenceur avant de passer la porte. Les détenus présents dans le commissariat sont à nouveau tous armés : attirez brièvement l'attention d'un ennemi pour les faire se disperser, puis allez vous cacher en hauteur pour les surprendre un à un en vous glissant dans leur dos. Si vous êtes dans la ligne de mire d'un détenu, utilisez immédiatement un fumigène pour aller vous dissimuler de plus belle. Le dernier ennemi de la zone se rendra automatiquement, vous permettant ainsi de l'interroger. Vous découvrirez ainsi que Freeze n'est déjà plus là.

En rebroussant chemin pour sortir du bâtiment, vous serez enfermé dans le hall d'entrée. Après avoir téléchargé les codes du building, passez dans la salle adjacente par le grillage au sol, puis utilisez votre séquenceur sur la console à droite en entrant pour déverrouiller les portes. Sortez ensuite du commissariat comme vous y êtes entré, et traversez la ville pour rejoindre le Musée. Une fois n'est pas coutume, l'entrée du bâtiment est bien gardée par les hommes du Pingouin. Inutile à ce stade de vous préciser comment aborder ce genre de situation. Après avoir réglé leur compte aux détenus, utilisez votre séquenceur pour lever le grillage bloquant la porte, puis entrez.

Désactiver les brouilleurs

Un ennemi équipé d'un couteau vous attend dans le hall : utilisez les indications à l'écran pour éviter ses coups et riposter comme il se doit. Sautez ensuite à travers la vitre à droite en entrant, puis utilisez votre séquenceur sur la console. Le Pingouin bloque les transmissions à l'aide de brouilleurs, qu'il va donc vous falloir neutraliser. Ressortez du Musée et suivez les indications de votre mouchard pour trouver le premier brouilleur sur la façade nord du building, placé sous bonne garde. Restez attentif au son d'alarme qui pourra retentir lorsque vous passerez à tabac les hommes du pingouin : elle signifiera qu'un détenu est en train de s'équiper d'une arme à feu. Seul face au brouilleur, détruisez les trois écrans du dispositif pour le désactiver.

Mettez ensuite le cap vers le nord-est pour trouver le second brouilleur, cette fois exclusivement défendu par des hommes armés. Postez-vous en haut du bâtiment surplombant le dispositif pour facilement neutraliser les détenus les

uns à la suite des autres et ainsi pouvoir détruire le brouilleur. Prenez votre temps dans ce genre de situation pour ne pas encaisser inutilement des tirs de balle, meurtriers pour l'homme très ordinaire qu'est Bruce Wayne. Vous apprenez ensuite en espionnant les communications du Pingouin que le dernier brouilleur est caché sous terre.

Suivez donc le marqueur vert sur votre boussole pour vous rapprocher de votre objectif : vous atteindrez ainsi la zone du Bowery, où se dressent d'imposantes verrières. Utilisez-les à bon escient pour vous déplacer à l'insu des détenus armés présents dans la zone, ou prenez votre temps pour les éliminer un par un. Notez qu'en direction du sud, un premier conteneur de Titan vous attend si vous avez accepté d'aider Bane à Jouets Kranks. C'est en tout cas à l'ouest que vous trouverez l'entrée du métro, dans laquelle il va falloir vous engouffrer. Deux détenus peuvent facilement être neutralisés sur la gauche, tandis qu'un Trophée vous attend à l'autre extrémité de la pièce. Les transmissions étant brouillées pour l'instant, analysez simplement son emplacement. Un autre Trophée peut néanmoins être obtenu immédiatement en vous glissant dans un conduit dans une salle à l'est de la pièce, puis en utilisant votre gel explosif sur le sol.

Revenez ensuite au niveau des deux ennemis assommés et descendez au niveau inférieur. Empruntez la voie de droite et glissez-vous dans un nouveau conduit pour trouver un autre Trophée, puis dirigez-vous vers la gauche dans la pièce suivante. Montez sur le train, et continuez à progresser notamment à l'aide de votre glissade et de votre gel explosif. Allez ensuite vers la droite et descendez brièvement du toit du train pour trouver un nouveau Trophée. Rebroussez alors chemin en continuant tout droit pour trouver sur votre droite un deuxième conteneur de Titan faiblement gardé. Plus loin sur la gauche, détruisez le mur pour trouver plusieurs Trophées sous entraves : leur obtention nécessitant la résolution d'énigmes, il est préférable de les marquer pour le moment.

Ressortez ensuite et utilisez vos charges électriques pour ouvrir la porte sur votre gauche. Vous atteignez alors le terminal du métro, où réside le dernier brouilleur placé sous haute surveillance. Commencez par emprunter le conduit face à vous pour progresser sans vous faire repérer, puis placez-vous sous le grillage devant vous en sortant de votre cachette. Vous pourrez ainsi prendre un premier détenu par surprise et le neutraliser. Rejoignez ensuite un point d'observation à l'aide de votre grappin et observez les déplacements des ennemis restants pour choisir vos prochaines cibles : plus elles seront isolées, plus elles seront vulnérables. Une fois la zone nettoyée, réduisez le dernier brouilleur en bouilli pour pouvoir à nouveau utiliser votre séquenceur. Notez qu'un autre Trophée peut être récupéré en s'accroupissant dans le coin sud-ouest de la salle. Ne vous reste ensuite plus qu'à rebrousser chemin pour sortir du métro et vous mettre en route pour le Musée.

Sauver M. Freeze

De retour au Musée, faites place nette devant le building avant d'entrer, en faisant tout de même bien attention aux ennemis armés d'un couteau et qui demandent une technique de contre particulière. Une fois à l'intérieur, piratez la console qui vous avait auparavant résisté sur la droite : vous pouvez à présent pousser plus avant vos investigations. Détruisez le mur au fond à gauche du couloir pour trouver un Trophée, puis descendez les escaliers croisés un peu plus tôt. Pour vaincre le détenu en armure, suivez les indications à l'écran. Dirigez-vous ensuite dans le coin nord-est de la pièce pour trouver un conduit en hauteur qui vous mènera à un nouveau Trophée à marquer.

En revenant dans la pièce au Tyrannosaure, parlez à l'agent Jones à gauche des escaliers puis empruntez-les pour aller marquer un nouveau Trophée et passer la porte surplombée du panneau Exit. Utilisez vos charges électriques pour passer le volet à gauche et trouver un Trophée, puis usez de vos Batarangs télécommandés pour activer l'interrupteur de l'autre côté de l'arche face à vous. Suivez ensuite simplement le couloir pour assister à une cinématique, suite à laquelle vous serez enjoint à participer à un large pugilat. Les ennemis sont nombreux mais ne disposent que d'un arsenal limité, à base de battes et de chaises. Faites-vous donc plaisir et mettez-les au tapis. Dans un second temps, un détenu infecté par le Titan sera envoyé sur le ring pour vous combattre, accompagné de quelques détenus supplémentaires. Utilisez donc l'ultra étourdissement pour prendre le contrôle de la bête et semer le chaos parmi vos ennemis. La pièce nettoyée, une dialogue avec Alfred surviendra.

Une fois ce dernier achevé, utilisez à nouveau un Batarang télécommandé sur la gauche de la salle pour activer l'interrupteur et ouvrir la voie. Piratez la console directement sur votre gauche, puis utilisez vos charges pour activer le générateur au sol. Détruisez la paroi de droite pour récupérer un Trophée et replacez-vous devant le premier générateur. Faites descendre le monte-charge, puis placez-vous à l'intérieur pour activer un autre générateur. Détruisez

alors le plafond maintenant accessible pour progresser davantage, puis utilisez votre Bat-griffe sur la valve au mur pour trouver un nouveau Trophée. Continuez vers la droite en détruisant à nouveau un mur puis passez la porte sur votre gauche. Utilisez alors votre gel explosif sur la paroi de glace pour déclencher une nouvelle scène.

La séquence qui suit pourra vous donner des sueurs froides : il s'agira en effet de traverser l'étendue de glace friable qui s'étend à vos pieds pour rejoindre les agents du GCPD piégés dans la glace. Ne vous approchez des bords sous aucun prétexte, sous peine de finir en déjeuner pour l'une des curiosités du Pingouin, et entreprenez de rejoindre le premier agent face à vous.

Le policier secouru, repartez de plus belle et dirigez-vous cette fois-ci à l'extrémité gauche de la salle. Utilisez votre grappin pour rejoindre le balcon et poursuivre votre progression.

Un peu plus loin, trois ennemis joueront les malins en se mettant à l'abri derrière des grilles automatisées. Piratez la console sur la gauche pour aller les corriger comme il se doit, puis passez la porte qu'ils défendaient. Progressez davantage en utilisant la glissade pour finalement tomber nez à nez avec un M. Fries en bien mauvaise posture. Utilisez, ou plutôt tentez d'utiliser votre gel explosif sur la paroi de droite pour être aussitôt confronté à Abramovici et quelques sbires. Neutralisez ces derniers dans un premier temps, puis utilisez un ultra étourdissement sur le colosse pour lui adresser un combo dévastateur. Empruntez le passage maintenant dégagé et marquez le Trophée dans le coin à droite. Rendez-vous ensuite au bout de l'allée pour trouver un troisième container de Titan à détruire, puis piratez la console à gauche de la prison de Freeze pour, enfin, le libérer.

Neutraliser Cobblepot

Après la cinématique, rebroussez chemin jusqu'à la vaste salle congelée, dont la glace a à présent quelque peu fondu. Sautez donc sur la plate-forme en contrebas et entreprenez la traversée jusqu'au côté opposé en utilisant les divers anneaux à votre disposition. Vous pourrez au passage secourir deux détenus congelés avant d'aller arpenter le couloir qui vous attend après le balcon. Passez ensuite la porte au bout pour rejoindre l'armurerie, une large salle peuplée d'ennemis armés.

A partir de maintenant, vos ennemis pourront être équipés de lunettes à infrarouges et seront donc capables de vous repérer sur un point d'observation lorsqu'il les utiliseront. Ils ne peuvent toutefois scruter qu'une seule gargouille à la fois, et vous serez souvent averti de l'utilisation de ces lunettes par une allocution du détenu les possédant. De plus, une amélioration permet de passer outre cette menace du moment que vous restez immobile sur votre perchoir. Pas trop d'inquiétude à se faire, donc, même si se débarrasser des ennemis présents pourra éventuellement se révéler compliqué en fonction de leurs déplacements. Prenez votre temps, ne courez pas de risques inconsidérés et vous nettoierez la zone sans grand souci.

Récupérez ensuite la puce de sécurité sur la combinaison de Freeze, et retournez dans la salle-bassin. Utilisez à nouveau la plate-forme pour vous mouvoir sur l'eau, et dirigez-vous vers la droite. La créature du Pingouin tentera alors de vous croquer, ce que vous empêcherez à l'aide d'un vigoureux coup de poing. Suivez l'allée puis passez la porte pour arriver dans le salon de l'iceberg, où vous attend le Pingouin armé du fameux fusil à glace de Freeze. Mettez-vous à couvert et attendez que les tirs cessent pour progresser vers le fond de la salle. Vous pourrez alors emprunter une passerelle qui vous mènera à Cobblepot, et serez en mesure d'utiliser votre brouilleur. Votre ennemi juré encaissera alors un uppercut magistral avant de riposter en déchaînant la fureur de Solomon Grundy, le premier véritable Boss du jeu.

Boss : Solomon Grundy

L'énergie du boss est dépendante des trois générateurs d'énergie placés au sol. Lorsque Grundy faiblira, ces générateurs se mettront donc en route pour le soigner : vous devrez donc utiliser votre gel explosif (via un raccourci) sur les générateurs afin de les détruire. N'essayez surtout pas de défier Grundy au corps-à-corps, et ne vous approchez pas des générateurs lorsqu'ils sont actifs (lumière bleue) sous peine d'encaisser des dégâts. Le boss dispose également d'une attaque à distance qu'il sera préférable d'esquiver en sautant. Une fois les trois générateurs détruits, vous pourrez asséner quelques coups au colosse.

Débutera alors une seconde phase, durant laquelle Grundy sera plus vivace et où les générateurs seront momentanément impossibles à atteindre. Guettez donc l'ouverture des sas au sol tout en esquivant les assauts du boss

pour déposer votre gel explosif et ainsi priver une nouvelle fois Solomon de son énergie. L'occasion vous sera alors donnée de le cogner de plus belle et d'achever le monstre. Le bougre ne s'avoue cependant pas vaincu : luttiez pour vous libérer et reprendre le combat.

Durant cette troisième et dernière phase, Grundy sera immobilisé, et ne vous attaquera qu'avec des ondes de choc. Esquivez-les au mieux et entreprenez pour la troisième fois la destruction des générateurs au sol. Ces derniers ne seront plus protégés, mais s'activeront beaucoup plus souvent, ce qui pourra compliquer votre tâche. Mais une fois détruit, c'est à la fin définitive de Grundy que vous pourrez assister après lui avoir tabassé les entrailles. Le Pingouin, lui, ne s'avoue pas vaincu et entreprend de vous attaquer au lance-roquette. Contournez-le simplement en esquivant les roquette pour le rouer de coup et en finir avec lui.

Une histoire de sang

Pister l'assassin

Après la scène, ressortez du Musée pour commencer la filature de l'acrobate venant de s'échapper. A mesure que vous vous en approcherez, les tâches de sang laissées par l'assassin seront automatiquement analysées. Utilisez votre mode Détection pour suivre avec précision le tracé des gouttes si vous avez un doute sur la trajectoire à adopter. En chemin, vous croiserez très certainement quantités de malfrats à discipliner selon votre bon plaisir, jusqu'à arriver à la fin des traces. Tentez d'analyser les bandages au sol pour être directement attaqué par l'assassin. Une phase de filature plus active débute alors, durant laquelle vous devrez user de toute votre adresse pour suivre la ninja de bâtiment en bâtiment. Planez, courez, et ne soyez pas avare en utilisation de votre grappin pour réussir à tenir le rythme. Votre proie finira par stopper sur l'un des toits d'Arkham pour engager le combat, l'occasion pour vous de déposer un mouchard en utilisant la touche de contre.

Après la cinématique mettant en scène l'un des rares alliés de Batman, vous serez en mesure de suivre l'assassin à la trace grâce au curseur à l'écran. En suivant le signal, vous serez amené à retourner sur le territoire du Joker, devenu plus dangereux à cause des nombreux détenus armés qui rôdent à présent un peu partout. Vous pouvez prendre votre temps et les éliminer un par un, ou bien directement descendre dans la large ouverture par laquelle semble s'engouffrer le signal du traceur. Marquez le Trophée au fond du tunnel puis récupérez celui de l'autre côté du vide sur la gauche. Mettez KO les trois malfrats en contrebas, en faisant attention à celui possédant une armure, puis progressez par l'unique voie disponible. Détruisez le mur sur la gauche pour aller marquer des Trophées, puis allez tout droit en ressortant.

Utilisez alors votre tyrolienne pour franchir le gouffre devant vous, en l'activant à nouveau en milieu de parcours pour aller récupérer un Trophée dans le tunnel de droite et pour continuer votre route par la gauche. Passez la grille à gauche puis positionnez-vous au dessus de la surface fragile à droite : vous pourrez ainsi éliminer directement l'un des détenus à l'étage du dessous et facilement prendre l'avantage contre le reste du groupe. Attention tout de même, il y a une caisse d'armement au fond de la salle que les voyous ne se priveront pas d'aller utiliser. Une fois sorti vainqueur du combat, piratez la console pour ouvrir les portes : vous voilà revenu dans un endroit familier. Rendez-vous en bas à droite de la salle pour emprunter la porte qui s'y trouve, puis marquez le Trophée un peu plus loin avant d'utiliser votre tyrolienne pour traverser et emprunter la porte en hauteur.

Arrivée à Wondercity

Après le dialogue avec Oracle, avancez pour vous retrouver face à un précipice, que vous pourrez franchir en planant puis en utilisant votre grappin. Dans la pièce toute proche, un groupe de détenus attend sa correction, mais disposent néanmoins d'une caisse d'armes. Prudence, donc. Passez ensuite la porte pour vous retrouver dans les fondations de la tour Wonder, une large salle peuplée d'ennemis armés. L'un d'eux possède un brouilleur qui vous empêchera d'utiliser votre mode Détection : heureusement, le détenu en question s'éloignera rapidement sur la gauche et sera alors vulnérable à votre attaque discrète. Libre à vous ensuite de procéder comme vous l'entendez pour venir à bout de ses camarades, tout étant surtout affaire d'opportunités.

La zone nettoyée, vous aurez tout loisir d'aller détruire le container Titan présent dans la pièce ainsi que de récupérer

les Trophées disséminés ici. Accessoirement, vous pouvez également secourir la médecin auparavant prisonnière des détenus que vous venez de neutraliser. Une fois votre petit tour achevé, reprenez la traque de l'assassin en suivant le signal en direction de Wonder City. Passez successivement deux larges portes en activant les générateurs au sol, puis affrontez un groupe de ninjas sortis de nulle part. Maîtriser le contre de lame est ici essentiel pour ne pas éprouver trop de difficulté, mais fort heureusement ces dames sont plus frêles que les détenus que vous avez l'habitude de passer à tabac.

Leurs ardeurs refroidies, utilisez du gel explosif sur le sol face à la porte pour dégager un nouveau générateur à activer. Rejoignez alors l'extrémité de la nouvelle zone, en n'oubliant pas de récupérer le Trophée sur votre droite accessible via une glissade, puis analysez le robot face à vous. Les données récoltées ne sont malheureusement que fragmentaires, et il va vous falloir analyser tous les autres robots de la zone pour reconstituer l'enregistrement.

Repérez donc les différentes machines à analyser grâce à votre mode Détection, mais prenez garde : un duo d'assassins surgira de temps à autre après un téléchargement pour tenter de vous arrêter. Occupez-vous donc de ces demoiselles entre chaque analyse, puis rendez-vous au niveau du passage secret ainsi découvert pour activer le panneau. Contrez l'assassin qui vous assaille pour utiliser l'épée qu'elle porte comme clé, et engouffrez-vous dans le tunnel.

Marquez le Trophée face à vous, puis continuez vers la droite pour trouver une échelle. Progressez ensuite tant bien que mal droit devant vous pour assister à une nouvelle cinématique. Vous suivrez alors Talia dans le sous-sol pour vous confronter aux épreuves du Démon.

Les épreuves du Démon

Tout d'abord, pour peu que cela soit nécessaire de le préciser, buvez. Vous devrez ensuite suivre Ra's al Ghul au travers du désert urbain qui s'étend devant vous. Pour se faire, utilisez le boulet de canon pour pouvoir regagner de l'altitude et ainsi éviter tout contact avec le moindre élément du décor, qui s'avérerait fatal. Arrivé à la seconde plate-forme, vous devrez venir à bout de soldats de sable avant de pouvoir continuer. Ces derniers utilisent des armes blanches : veillez donc à utiliser le contre approprié. Un affrontement identique vous sera imposé sur le quatrième pilier bleu, suite à quoi il ne vous restera plus qu'à plonger dans le maelström de sable. De retour à la réalité, remontez les escaliers derrière la porte pour pouvoir rejoindre Ra's al Ghul au cours d'une cinématique. S'en suivra alors un affrontement aussi inévitable qu'intergénérationnel.

Boss : Ra's al Ghul

L'affrontement se déroule en deux temps. Vous devrez d'abord vaincre les assassins de sable qui vous assailliront en même temps que Ra's avant de pouvoir vous attaquer à lui, ou plutôt à son effigie de sable animée. Utilisez pour cela vos charges électriques à distance en esquivant au mieux les lames qu'il enverra vers vous et en scrutant les espaces entre les soldats qui forment sa garde. Le boss pourra également vous destiner des shurikens géants et des coups d'épée de temps à autre. Une fois le Ra's al Ghul de sable vaincu, le vrai viendra vous défier au corps à corps : contrez alors aussi vite que possible pour le tenir en respect et ainsi passer à la seconde phase du combat.

Celle-ci est en réalité identique à la première, si ce n'est que les soldats de sable vous destineront cette fois-ci une attaque groupée qui mettra votre touche de contre à rude épreuve : il faudra en effet appuyer de manière extrêmement rapide pour échapper à leur assaut. Heureusement, à mesure que vous réduirez leur nombre, contrer cette attaque deviendra plus facile. Vous devrez alors une fois de plus venir à bout du Ra's de sable géant et le contrer de la même manière qu'auparavant. Cette fois, vous aurez en revanche tout loisir de lui asséner vos plus beaux crochets pour en finir une bonne fois pour toute. Le bougre ne renonce pas pour autant à ses projets et prend Talia en otage. Utilisez votre Batarang inversé pour que la technologie triomphe enfin du maître assassin, pour le coup totalement has been.

Récupérer l'antidote

Rejoindre Freeze

Vous voilà à présent en possession du précieux sang nécessaire à la confection de l'antidote. Ne vous reste plus qu'à rejoindre le bâtiment du GCPD, où vous attend Freeze, en empruntant les voies du métro dégagées par vos soins un

peu plus tôt. La prudence est de mise, toutefois, car les hommes du Joker ont investi les lieux et sont plutôt bien équipé : plusieurs détenus ont des lunettes infrarouges, et l'un d'eux porte sur son dos un dispositif de brouillage. Abordez donc la situation avec beaucoup de précaution. Plus loin sur votre route vers la surface, vous rencontrerez également un nouveau type d'ennemi armé de boucliers : utilisez simplement le combo adéquat pour en venir à bout. Pour le reste, vous êtes en terrain connu, et n'éprouverez donc pas de difficulté particulière à rejoindre la surface.

Non loin de la sortie, vous intercepterez néanmoins un communiqué de Strange évoquant l'arrivée de Quincy Sharp dans la ville. L'occasion pour vous d'en apprendre plus sur la situation en faisant un petit détour. Suivez votre marqueur vert pour trouver le maire de Gotham en bien mauvaise posture. Les hommes qui le retiennent sont armés, mais vous pourrez faciliter les choses en utilisant vos charges électriques sur le générateur tout proches des malfrats. Ruez-vous ensuite sur eux en leur arrachant leur armes des mains à l'aide de votre Bat-griffe pour les mettre KO et avoir une petite entrevue avec Sharp. L'heure sera ensuite venue d'apporter le sang si durement acquis à M.Freeze. Un ultime groupe d'hommes de main du Joker vous attend néanmoins devant l'entrée du GCPD pour vous faire obstacle. Un détenu en armure et deux autres armés de boucliers sont de la partie, ce qui peut compliquer passablement les choses. Concentrez donc vos assauts sur les ennemis standards avant de vous attaquer aux trois derniers, qui requièrent des combo spécifiques.

L'accès au commissariat dégagé, pénétrez-y de la même façon qu'autrefois et détruisez le mur du fond pour trouver un Trophée et en marquer un second. Entrez ensuite dans le bâtiment pour aller donner le sang de Ra's al Ghul à Freeze. Et malgré toute votre bonne volonté, celui-ci ne semble pas d'humeur très coopérative.

Boss : Victor Fries

Vous voici sûrement face au boss le plus compliqué du jeu. Freeze est en effet quasi invulnérable dans sa combinaison, pourra vous pister grâce à la chaleur de vos empreintes, à des drones, dispose d'une barrière cinétique et bien sûr, ne se privera pas pour utiliser son fameux fusil à glace. Autant de menaces qu'il conviendra d'éviter en restant hors de vu de Victor.

L'atteindre ne sera pas non plus une partie de plaisir, et pour cause : chaque fois que vous utiliserez une stratégie particulière pour prendre Freeze par surprise, celui-ci se prémunira de cette attaque en mettant immédiatement en place une contre-mesure. Vous l'avez pris en traître par derrière ou en surgissant d'un grillage au sol ? Et bien l'approcher de cette manière sera dès lors impossible. Une exception à la règle, toutefois : les deux générateurs présents dans la pièces, qui s'ils sont activés quand Freeze passe à proximité pourront le paralyser temporairement. Victor pourra cependant geler le second générateur si l'occasion lui est donnée de le faire.

Voici donc un panel de cinq techniques que vous pourrez utiliser pour atteindre autant de fois le boss et le vaincre : le paralyser avec les générateurs, le surprendre depuis un grillage au sol, depuis un rebord, électrifier la zone inondée, et enfin lui asséner un coup de pied planant par derrière. Vous aurez alors tout loisir de briser son scaphandre et de mettre un terme au combat. Seulement voilà, le temps que vous aurez mis à calmer les ardeurs de Freeze aura suffi au Joker pour s'emparer de l'antidote. Ressortez donc en vitesse du bâtiment par l'arrière.

Retour à l'aciérie

C'est donc sur le territoire du Joker que vous devez à nouveau vous rendre pour récupérer votre dû et sauver Gotham, ainsi que vous livrer à une nouvelle quête annexe afin de délivrer Nora des griffes de votre rival. Mais avant cela, une autre tâche vous incombe : celle de sauver Vicki Vale, échouée en plein Arkham, des griffes des snipers du Joker. Scrutez donc la zone à l'aide de votre mode Détection pour localiser les détenus qui encerclent l'hélico écrasé et procédez à leur neutralisation. Une fois la zone dégagée, retrouvez Vicki sur le pont en ruine pour la mettre en sécurité et ainsi continuer votre route.

Un message d'Alfred vous indiquera entre temps l'emplacement du largage d'un antidote mis au point par Lucius Fox. L'occasion pour vous d'aller vous requinquer en la bienveillante compagnie du Chapelier Fou lors d'une quête annexe si vous le souhaitez.

Soyez prudent lorsque vous serez en approche de l'aciérie, et restez à l'affût des lasers rouges, synonymes de la présence de snipers. Deux d'entre eux vous attendent par exemple en hauteur à l'entrée du Joker's Funland. Rejoignez

donc l'endroit d'où vous aviez pu infiltrer le bâtiment la première fois. Vous remarquerez alors bien vite qu'il vous sera impossible d'utiliser cette entrée pour pénétrer dans l'aciérie. Suivez les indications d'Oracle pour trouver une nouvelle entrée en prenant toujours soin de neutraliser les snipers qui scrutent la zone. A l'extrémité sud de votre objectif, trois gardes non armés gardent un container de Titan : combattez-les sans crainte d'alerter le reste de la troupe pour le détruire, puis utilisez du gel explosif sur la paroi au fond pour marquer un Trophée.

Procédez ensuite au nettoyage de la zone précédente pour pouvoir passer la porte sans encombre. Il est à noter que les deux détenus la gardant ne bougeront que rarement, et qu'il est préférable de vous attaquer à leurs camarades dans un premier temps avant de leur tomber dessus au sens propre. Une fois entré dans le bâtiment, amusez-vous avec votre nouveau jouet givrant sur les détenus à gauche, puis détruisez le dernier container de Titan derrière vous. Vous pouvez dès à présent retourner à Jouets Krank pour retrouver Bane et clore la quête si vous le souhaitez. Sinon, sautez en contrebas, marquez le Trophée de l'autre côté du cours d'eau et utilisez votre coup de givre dans ce dernier pour créer une plate-forme de glace. Grimpez dessus et usez de votre Bat-griffe pour éviter de finir en rondelles de chauve-souris, et montez sur la nouvelle plate-forme.

Créez une nouvelle embarcation de glace de l'autre côté puis tractez-vous à nouveau d'un côté ou de l'autre à l'aide des différents anneaux. Sur la nouvelle plate-forme, empruntez le conduit sur la gauche. Une fois n'est pas coutume, créez une plate-forme en contrebas et faites une entrée fracassante par la baie vitrée sur la gauche pour affronter un groupe de détenus. Il y a une caisse d'armes dans la pièce, restez donc attentifs aux ennemis qui s'éloignent pour s'armer. Une fois la pièce nettoyée, restez-y si vous le souhaitez pour visionner le discours du Joker, puis empruntez la porte à gauche.

Dans la pièce suivante, neutralisez les deux hommes du Joker et sauvez, si le coeur vous en dit, l'homme de Double-Face. Celui-ci vous attaquera à la première occasion, cependant. Rendez-vous ensuite près du cours d'eau un peu plus loin après avoir détruit le mur pour à nouveau jouer les surfeurs et utilisez votre grappin en haut à gauche pour trouver un Trophée. Rejoignez ensuite l'autre extrémité du cours d'eau à l'aide des anneaux, passez sous l'obstacle, puis bifurquez de suite sur la droite, toujours grâce aux anneaux. Remontez alors sur la terre ferme juste à droite, puis utilisez votre tyrolienne pour vous rendre en face. Utilisez votre coup de givre sur les tuyaux à droite pour continuer à progresser, puis créez une nouvelle plate-forme pour rejoindre la passerelle sur la gauche.

Armez-vous alors de votre Batarang télécommandé et envoyez-le au travers du mécanisme devant vous. Faites traverser l'électricité à votre projectile, puis faites-lui faire demi tour pour l'envoyer se ficher dans le panneau de fusibles dans la pièce d'à côté et ainsi dégager la voie. Surfez à nouveau le long du cours d'eau, puis utilisez votre grappin en haut à droite. Marquez le Trophée à votre droite sur le sol, puis allez pirater la console sur la gauche pour faire la jonction avec la pièce où vous aviez -ou pas- libéré le prisonnier. Vous pourrez dès lors tenter de récupérer le Trophée de la pièce précédente en utilisant un Batarang télécommandé, en le faisant traverser l'électricité et en le guidant à travers le tuyau menant aux fusibles. Traversez ensuite la passerelle précédemment descendue et dirigez-vous vers la gauche pour retrouver Stacey Baker.

En terrain connu

Celle-ci vous informe de l'installation de mines dans la salle suivante. De quoi substantiellement vous compliquer la vie, dans la mesure où il faudra à présent faire attention à où vous décider d'atterrir pour neutraliser un ennemi. Pour simplifier un minimum les choses, il est donc de bon ton d'avoir débloqué l'atout " Dissimulation de l'empreinte " pour pouvoir passer outre, ou presque, les lunettes infrarouges ennemies. Pénétrez donc dans un premier temps dans la pièce sur votre gauche et empruntez le conduit pour trouver un Trophée en hauteur.

En progressant le long de la coursive, vous trouverez plusieurs voies d'aération que vous pourrez utiliser comme autant d'endroits d'où lancer vos assauts éclairs sur les détenus. Procédez donc avec autant de sadisme et de discrétion que vous le souhaitez pour pacifier la salle, puis passez la porte à l'extrémité nord de celle-ci.

En passant en mode Détection, vous localiserez facilement un ennemi armé d'un sniper dans la pièce face à vous. La zone étant piégée, empruntez le passage au niveau supérieur pour arriver sur la ligne d'acheminement des caisses. Cachez-vous dans l'une d'elles, et attendez d'être dans le dos du sniper pour le neutraliser. Rejoignez ensuite le niveau supérieur pour trouver une Harley ligotée et bâillonnée. Laissez-la parler pour dégoter une nouvelle quête annexe, puis passez derrière elle pour emprunter à nouveau un tapis roulant immobile. Passez ensuite la porte à droite, et

déverrouillez l'accès au Trophée auparavant inaccessible sur la droite. Progressez plus avant pour retourner dans la salle où vous aviez vaincu M.Marteau, et utilisez votre grappin pour rejoindre les deux sniper postés en hauteur et les éliminer d'un coup à partir du rebord.

Redescendez si vous le souhaitez pour donner une correction aux autres détenus, puis remontez et suivez les flèches vertes au sol afin d'aller vous confronter à votre plus grand rival.

Boss : Joker et cie

Dans un premier temps, rouez le Joker de coups, cette certitude au ventre que cela ne sera pas aussi simple que cela d'en venir à bout. Et en effet, une quantité non négligeable de détenus se joindra bien vite aux festivités, suivie par M.Marteau, le retour, ainsi qu'un ennemi infecté par du Titan. Pour couronner le tout, des wagonnets se feront un malin plaisir de vous faucher si vous traînez sur les rails avec trop d'insouciance.

Pour venir à bout de ce petit monde, concentrez d'abord vos attaques sur les ennemis standards, que vous pouvez battre sans combo particulier, afin de vider la salle et d'y voir plus clair. Si vous en avez l'occasion, étourdir le Titan et l'utiliser comme arme peut être une bonne solution, et c'est également à lui que devront s'adresser vos coups une fois la salle épurée. Vous causerez ainsi des dégâts à Marteau et Joker, que vous pourrez ensuite défaire tranquillement dans cet ordre.

Arrêter le Protocole 10

Accéder à la Tour Wonder

Dans un premier temps, il va vous falloir récupérer les codes d'accès nécessaires pour accéder à la tour. Pour ce faire, vous allez devoir courir après l'hélicoptère TYGER entre tous possédant ces codes en les analysant les uns après les autres. La tâche peut toutefois s'avérer compliquée, puisque lesdits hélicos vous tireront à présent dessus à vu et vous traqueront impitoyablement. Le meilleur moyen pour scanner les véhicules volants sans courir trop de risques consiste à utiliser votre grappin sur eux afin de vous accrocher à la carlingue et ainsi les analyser en toute tranquillité.

Une fois les codes obtenus, suivez le marqueur vert à l'écran pour atteindre l'entrée de la tour, féroce ment gardée par des snipers. Prenez-les donc à revers en utilisant votre grappin au dessus d'eux, puis piratez la console derrière eux. Progressez vers la droite, débloquez le passage à l'aide de vos charges électriques puis descendez de deux niveaux sur la gauche pour débloquer un nouveau passage avec votre fusil. Passez la porte à gauche puis neutralisez l'un des trois gardes TYGER présents avant d'achever les autres à l'aide du combo approprié. Vous serez ensuite vite encerclé par d'autres gardes et confronté par vidéo à Hugo Strange. Après son discours, vous l'aurez deviné, vous serez confronté aux gardes vous entourant. Procédez avec prudence, plusieurs ennemis étant armés de boucliers et de matraques, et éliminez d'abord leurs homologues moins équipés pour voir le bout du combat.

Avant de vous lancer dans votre séance d'escalade, piratez la console présente dans la pièce pour trouver un Trophée au plafond de la zone ainsi découverte, à récupérer à l'aide de votre Bat-griffe. Rendez-vous ensuite au sous-sol par la bouche d'égout et sautez dans le trou. Utilisez alors votre tyrolienne pour traverser la pièce suivante, en prenant soin de récupérer le Trophée en évidence et en marquant les deux autres. Empruntez ensuite le rebord illuminé de rouge et sautez en face. Détruisez la surface au sol puis passez la porte pour revenir en terrain connu.

Une fois n'est pas coutume, il faudra faire preuve de prudence et de discrétion pour venir à bout des gardes TYGER peuplant la salle, ceux-ci étant bien équipés. Et pour l'occasion, une petite vidéo s'impose pour exposer une façon parmi tant d'autres de pacifier la zone.

L'ascension

Une fois cela fait, prenez le temps de récupérer un Trophée au premier niveau en piratant une console de sécurité et un autre en détruisant une paroi, puis utilisez à nouveau votre séquenceur pour ouvrir l'ascenseur au centre de la pièce et le mettre en marche. Préparez-vous d'emblée pour votre comité d'accueil en vous positionnant sur le toit de la cabine et ainsi pouvoir prendre l'avantage pour le combat qui va suivre. Une fois victorieux, piratez la console sur la droite de

l'ascenseur et suspendez-vous au rebord pour progresser.

Lâchez prise à la première occasion puis avancez le long de l'antenne pour pouvoir utiliser votre grappin sur la tour en hauteur. Sautez ensuite sur la gauche puis progressez sur une nouvelle antenne, au bout de laquelle vous pourrez à nouveau utiliser votre grappin. Usez alors du même outil sur votre droite et empruntez l'échelle. Planez jusqu'en face et dirigez-vous vers la droite pour arpenter une nouvelle antenne, suivie d'un câble, puis utilisez encore votre grappin sur la tour. Piratez la console sur la gauche pour ouvrir une trappe en hauteur, à emprunter sans délais. Avancez alors par l'unique voie possible et empruntez le conduit pour atteindre la salle de contrôle d'Hugo Strange.

La pièce est bien entendu placée sous bonne garde, mais les options ne manquent pas pour priver Strange de ses précieux soldats TYGER : les points d'observation en extérieur donnant sur les terrasses ou du grillage au sol que vous pourrez utiliser plus d'une fois pour piéger vos ennemis sont de bons exemples. Une fois la salle pleine de corps inanimés, rendez-vous face à Strange, encore à l'abri derrière du plexiglas, et piratez la console sur la gauche pour enfin lui mettre, pour ainsi dire, le grappin dessus.

Arrêter le Joker

Rejoindre le cinéma

Après la cinématique et votre tête-à-tête virtuel avec le Joker, suivez le signal émis par le traceur de Talia. Celui-ci semble vous mener au cinéma, mais y pénétrer sera plus compliqué qu'il n'y paraît. En effet, de très nombreux snipers surveillent la zone, et il va vous falloir être très méthodique dans votre approche pour ne pas vous faire canarder comme un lapin. Il est aussi à noter que pour une fois, votre mode Détection vous desservira plus qu'autre chose car il n'affichera pas les traits de laser indiquant les positions des snipers.

Repérez dans un premier temps les différents vis-à-vis qui se couvrent mutuellement, et attendez à couvert que l'un des deux vise ailleurs pour neutraliser celui derrière lequel vous vous serez posté. Comme si vous jouiez au jeu des paires, occupez-vous donc des snipers deux à deux pour vous assurer de ne pas attirer l'attention. Vous pourrez toutefois engager les deux derniers au corps-à-corps en vous postant en hauteur et en leur tombant dessus. Une fois la zone épurée du moindre trait laser, entrez dans le cinéma.

Boss : Gueule d'argile

Après une cinématique lourde en révélations, c'est au bien nommé Gueule d'argile que vous allez devoir faire face. Celui-ci pourra vous destiner plusieurs types d'attaques à longue portée ainsi que se rouler en boule pour tenter de vous écrabouiller. Entre vos moult esquives, votre tâche consistera à adresser à Karlo des doses soutenues de solution givrante. Une fois la barre de vie du boss vidée, ce dernier sera paralysé et vous pourrez alors vous saisir de l'épée fichée dans son dos et le taillader avec.

Une deuxième phase, quasi identique à la première, commence alors. Le boss dispose dès lors de deux nouvelles attaques, plus compliquées à esquiver, et rebondira contre les murs lorsqu'il sera en boule. Votre but lui est inchangé, et c'est toujours à coup de gel que vous devrez vider la barre de vie de Karlo. Ceci fait, procédez comme précédemment pour tailler Gueule d'argile en petits morceaux et passer à une troisième et dernière phase.

Vous devrez cette fois-ci venir à bout d'un certain nombre de soldats d'argile avant de pouvoir adresser vos coups de givre au boss. La barre de vie orangée symbolise ce qu'il vous reste à éliminer pour que Karlo se matérialise et soit vulnérable. Pour autant, ne négligez pas vos esquives au profit de l'attaque car les soldats d'argile restants seront intraitables et le boss ne se privera pas pour vous cracher des projectiles à la figure. Une fois Gueule d'argile figé pour la troisième fois, récupérez enfin la fiole contenant l'antidote et mettez un point final à l'aventure.

Vous pouvez toutefois toujours continuer à jouer en vous baladant dans Arkham afin d'accomplir les diverses quêtes annexes dont la ville regorge et aussi tenter de mettre la main sur tous les Trophées cachés. Le chevalier noir ne connaît en effet jamais le repos !

📌 CHANGER D'APPARENCE

Pour utiliser les skins alternatives durant la partie, choisissez votre emplacement de sauvegarde, puis faites : **Gauche, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas**. Un son confirmera la validité du code et vous pourrez changer de costume.

📌 FIN ALTERNATIVE

A la fin de l'épisode 3 avec Catwoman vous êtes confronté à un choix : revenir sur vos pas pour sauver Batman ou quitter la banque avec votre précieux butin. Si vous optez pour la seconde option le jeu prend fin une fois à l'extérieur du bâtiment et vous pouvez entendre Oracle annoncer la mort du Chevalier Noir...

📌 LA RÉVÉLATION DU CLOCHER

Vers le début du jeu, vous serez à un moment donné pris au piège dans le clocher d'une église. Le Joker lancera alors un compte-à-rebours de 5 secondes pour faire exploser ce même endroit. A priori, il faut absolument casser les mosaïques et sauter dans le vide pour échapper à l'explosion. Mais si on décide de rester après les 5 secondes, le Joker vous révélera ce qui constitue sa version très troublante (et ressemblante) de la fin du jeu.

📌 LA SURPRISE DE KILLER CROC

Dans les égouts, en dessous d'Arkham City, vous avez la possibilité de faire une brève rencontre avec Killer Croc ! Cela ne peut se faire qu'après avoir battu Ra's Al Ghul, et avant de refaire surface à Arkham City. En effet, après ce combat, ne retournez pas vers l'endroit qui vous a permis de descendre dans les égouts. Allez dans l'autre sens. En cherchant attentivement, vous trouverez des barreaux avec une nette ouverture sur le haut. Derrière ces barreaux se trouve un boîtier électrique. Envoyez votre batarang télécommandé, passez par l'ouverture et détruisez le boîtier. Instantanément, Killer Croc détruira le mur et se dirigera vers vous. S'en suivra une courte discussion entre ce dernier et Batman.

Voici l'endroit où il faut précisément se trouver par rapport à la carte :

📌 LES HISTOIRES DE CALENDAR-MAN

A tout moment du jeu, il vous sera possible de rendre visite à Calendar Man à l'arrière du Tribunal pour qu'il vous raconte des histoires macabres. Les anecdotes dépendent directement de la date du jour. En effet, si vous jouez à Batman Arkham City le jour d'Halloween, Calendar Man racontera par exemple quel meurtre il a pu effectuer ce jour-là. Il y a donc en totalité 12 dates débouchant sur 12 histoires. Si vous n'avez pas l'intention d'attendre un an pour toute les entendre, vous pouvez régler la date de votre console/PC sous l'un des 12 exemples suivants :

{

Jour de l'an (1er janvier)

St Valentin (14 février)

St Patrick (17 mars)

Jour du poisson d'avril (1er avril)

Fête des mères (2ème dimanche de mai, dépend de l'année)

Fête des pères (3ème dimanche de juin, dépend de l'année)

Fête nationale US (4 juillet)

Festin de la Saint Roch (16 août)

Fête du travail US (1er lundi de septembre, dépend de l'année)

Halloween (31 octobre)

Thanksgiving (4ème jeudi de novembre, dépend de l'année)

Noël (25 décembre)

Pour être certain de la date, regardez le calendrier accroché sur le mur à côté de la cellule. Les dates importantes sont toutes entourées en rouge.

De plus, une fois que vous les aurez toutes écoutées, sortez du Tribunal. Attendez un moment, puis retournez devant la cellule de Calendar-Man : ce dernier aura disparu, et à la place, un homme de main de Double-Face sera suspendu au plafond.

Call of Duty : Black Ops II

© Activision / Treyarch 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Campagne

Victoire Pyrrhique

Après de longues cinématiques introductives, vous êtes déposé directement au coeur du champ de bataille : il y a énormément d'ennemis mais à part ceux qui s'approchent vraiment de vous, aucun n'est réellement dangereux. Avancez un peu puis éliminez les quatre mortiers qui se cachent derrière des rochers et prenez ensuite le contrôle du soutien aérien pour détruire les quatre chars qui pourraient entacher votre progression.

De retour dans la bataille, tuez les ennemis aux commandes des mitrailleuses montées sur véhicules. Reprenez alors le soutien aérien pour éliminer une deuxième puis une troisième vague de chars. Remontez ensuite dans le Buffalo pour conclure la séquence, malgré la foule de soldats présents, quasiment aucun ne vous tirera dessus mais vous pouvez tout de même vous défouler pour profiter de la fin de cette séquence introductive.

Après un petit voyage en hélicoptère, votre mission est désormais de retrouver Woods en attaquant une barge : immédiatement après avoir atterri dessus, mettez-vous à couvert derrière le container et abattez un par un les ennemis présents. Prenez ensuite position sur la mitrailleuse pour détruire les bateaux qui essaient de vous accoster : si des soldats arrivent à monter sur la barge éliminez-les avec votre fusil. Allez ensuite ouvrir le container pour retrouver Woods et détruisez l'hélicoptère avec le Valkyrie situé à côté.

Après avoir regagné la terre ferme à la nage, portez Woods et suivez votre coéquipier en restant assez discret : suivez ses instructions pour savoir quand avancer et quand rester à couvert. Plus loin, crochetez la serrure du cabanon pour récupérer des pièges qui vous seront utiles par la suite puis continuez vers le village et entrez dans le bâtiment par la fenêtre pour pouvoir utiliser la radio, ce qui au final compliquera bien les choses.

Vous devez à présent fuir sans tarder : suivez Hudson qui transporte à son tour Woods et tirez sur les soldats ennemis pour couvrir votre progression. Défendez la position en tuant les opposants se rapprochant un peu trop de vous puis attendez le feu vert pour battre en retraite, utilisez notamment vos fumigènes ou posez des pièges pour ralentir la vague d'assaillants. Après avoir passé la cascade, pensez à bien détruire les véhicules qui constituent le danger le plus important. Reculez ensuite une dernière fois et aidez Hudson à porter Woods pour conclure la mission.

Renseignements

Sur le champ de bataille principal, vers la droite à côté d'un camion renversé.

Pendant la phase de la barge, montez à l'échelle de gauche puis regardez contre le mur juste à droite.

Durant la fuite avec Woods et Hudson, après avoir défendu la position derrière un rocher, suivez vos alliés et les renseignements se situent sur le mirador de gauche.

Défis

Éliminez 15 ennemis à la machette

Facilement réalisable dans la première partie du niveau sur le champ de bataille.

Détruisez tous les chars ennemis

Quand vous prenez le contrôle du soutien aérien, utilisez les missiles pour détruire les chars signalés en jaune.

Éliminez 5 ennemis avec un seul obus de mortier

Les mortiers se trouvent dans le camion situé juste à côté des premiers renseignements. Attendez le moment où vous vous échappez du village pour avoir le plus de chances de tuer 5 ennemis d'un coup

Coulez 5 vaisseaux ennemis

Dans la phase sur la barge, utilisez les mitrailleuses pour détruire les bateaux qui essaient de vous accoster. Avec celle de tribord vous pouvez en avoir 4 puis grimpez à l'échelle pour en faire un dernier avec l'autre mitrailleuse.

Plongez à plat ventre sur une grenade ennemie et survivez

L'énoncé peut paraître étrange puisqu'une telle proximité avec une grenade vous tuera à coup sûr mais en fait il suffit de plonger sur une grenade tout juste lancée puis de vous relever et de vous écarter rapidement pour ne pas mourir.

Éliminez 10 ennemis avec un piège de chasse

Les pièges de chasse se récupèrent dans le petit cabanon après avoir déposé Woods : posez-en 5 avant d'aller au village ce qui vous complètera déjà la moitié du défi pendant la fuite. Après avoir récupéré des munitions, posez-en 5 autres dans le chemin passant à côté de la cascade pour piéger 5 autres soldats.

Tuez 4 ennemis avec un mortier piégé

Pour réaliser ce défi facilement, posez 4 pièges assez proches les uns des autres puis un cinquième sur lequel vous ajouterez un mortier. Ainsi pendant votre fuite, vous êtes certain qu'au moins quatre soldats seront immobilisés à proximité de du mortier piégé.

Réussissez 20 éliminations au fusil de précision depuis des positions surélevées improvisées

Pas de conseils particuliers pour ce défi, il y a plusieurs miradors disposés dans la zone pendant votre fuite, montez dessus et tuez 20 personnes.

Récupérez les renseignements

Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%

Ne mourrez pas de toute la mission. La fin étant la partie la plus difficile, passez en difficulté 2nde classe si vous n'y arrivez pas.

Célérium

Le niveau s'introduit sur une séquence d'escalade assez particulière : il vous suffit de bien suivre les instructions à l'écran pour progresser sans mourir. Juste après, vous aurez droit d'utiliser votre wingsuit ce qui n'est pas particulièrement difficile non plus, faites juste attention quand vous passez entre les deux montagnes et n'oubliez pas de déployer votre parachute à la fin. L'assaut va pouvoir commencer, notez au passage que certains ennemis sont équipés d'une combinaison les rendant invisible.

Pour traverser ce passage, vous devez donc principalement faire attention aux ennemis invisibles : vous pouvez les repérer en envoyant des grenades IEM ou plus simplement en visant avec votre arme principale qui est munie d'un " scanner ". Avancez jusqu'aux escaliers puis tuez les ennemis qui se présentent et continuez à progresser jusqu'à une sorte de plateforme d'atterrissage : éliminez les soldats en face de vous avant de continuer.

En piratant l'engin volant, prenez le contrôle de la tourelle et profitez-en pour décimer le plus clair de la troupe et notamment les véhicules qui viennent. Continuez alors votre route en passant par la gauche et éliminez en priorité les nids de mitrailleuses en n'hésitant pas à ramasser de puissantes armes sur les cadavres de vos ennemis. Vous devez après atteindre la porte du temple, quel que soit le chemin emprunté les ennemis sont nombreux et parfois munis de combinaisons invisibles, faites surtout attention à ne pas tomber à court de munitions.

Une fois dans le temple, descendez jusqu'au centre de recherche puis suivez vos équipiers à l'intérieur. Tuez les drones et soldats ennemis qui descendent vers vous puis essayez d'atteindre le point de passage, votre viseur vous permet de repérer les ennemis à travers les murs ce qui constitue un plus non négligeable. Après avoir atteint l'ascenseur, descendez avec et détruisez le drone qui fait office de comité d'accueil à l'arrivée.

Au même endroit vous avez également la possibilité de récupérer des munitions, ce qui vous sera utile pour nettoyer la pièce suivante. Passez ensuite par la porte de gauche, éliminez les quelques ennemis qui vous attendent puis continuez jusqu'à la grande salle où se trouve le checkpoint. Attendez que vos équipiers vous rejoignent puis ouvrez un

container pour voir en sortir un scientifique visiblement neutre.

Alors que votre nouvel ami n'a même pas fini ses explications, des soldats font irruption dans la pièce : récupérez un bouclier pour vous protéger et éliminez-les tous (notamment les ASD au sol) pour continuer l'histoire. Après la cinématique, vous récupérerez le célérium et devrez foncer vers la sortie : sur votre chemin quelques ennemis se présenteront mais vous vous en débarrasserez sans mal.

Renseignements

Avant de pirater la tourelle, dans la pièce au fond à gauche de la plateforme d'atterrissage

Dans la salle à gauche de l'endroit où vous rencontrez les premiers ennemis dans le complexe.

Juste avant la fin, sur un bureau.

Défis

Éliminez l'aéronef ennemi avant qu'il ne décolle

Tirez rapidement dessus avec votre Titus (arme secondaire).

Détruisez deux tourelles automatiques désactivées

Envoyez une grenade IEM sur les tourelles puis tirez dessus pour les détruire.

Tuez 4 ennemis d'un seul tir de Titus

Il y a de nombreux groupes de gardes pour se faire, que ce soit à l'extérieur ou dans le complexe, visez les pieds pour être sûr d'en tuer assez.

Tuez 10 ennemis avec la tourelle de l'hélicoptère

Assez simple à réaliser mais il faut être assez rapide car vous n'avez pas la tourelle très longtemps.

Tuez 30 ennemis en utilisant le camouflage optique

Le camouflage se trouve à droite en bas du premier ascenseur, l'explosion le désactive mais vous pouvez le remettre dès que vous voulez.

Détruisez 2 ASD ennemis en faisant exploser des réservoirs d'azote

Il est possible de le faire dès votre première rencontre avec les ASD en attendant que le deuxième descende des escaliers ou sinon plus loin dans le combat après la rencontre avec le scientifique.

Éliminez 10 ennemis avec un bouclier d'assaut

Dans le même combat, récupérez un bouclier et allez au contact des ennemis, ceux-ci meurent au deuxième coup de bouclier.

Empêchez la destruction de l'ASD

Avant la rencontre avec le scientifique, il y a un panneau avec marqué " Accéder " : celui-ci vous permet d'avoir un ASD de votre côté, il ne vous restera alors plus qu'à tuer les ennemis assez rapidement pour éviter qu'ils ne le détruisent.

Récupérez les renseignements (x3)

Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%

Ne mourrez pas de toute la mission.

Vieilles blessures

De retour dans le passé mais cette fois-ci en Afghanistan pour une mission dans laquelle vous serez à cheval une bonne partie du temps, votre premier objectif étant d'ailleurs de rejoindre la base des rebelles à dos de canasson. Suivez ensuite vos compagnons à l'intérieur puis l'assaut des russes commencera. Avant de sortir vous pouvez crocheter une porte sur la gauche pour récupérer des mortiers si vous le désirez.

Dirigez-vous vers la gauche avec vos amis pour aller repousser les blindés, descendez de cheval et progressez dans les ruines en éliminant les soldats ennemis. Allez ensuite vers le bâtiment du fond à droite puis montez sur le toit et éliminez les deux mercenaires. Prenez alors un Stinger et servez-vous en pour détruire les deux BTR. Plus qu'à poser une charge explosive à l'endroit indiqué et vous pourrez reprendre votre monture.

Sur le chemin du retour, détruisez les deux blindés qui se dirigent vers la base, Mason étant un cavalier hors pair, inutile de descendre de votre monture pour tirer des roquettes. Faites de même pour abattre l'hélicoptère qui s'amène en ayant pris soin de passer en mode de verrouillage. Détruisez deux nouveaux véhicules puis dirigez-vous vers la cache d'arme à l'opposé des ruines précédemment visitées. Avant d'essayer d'atteindre l'objectif, faites exploser les nombreux hélicoptères présents car ceux-ci pourraient vous causer de nombreux soucis.

Ceci fait, allez nettoyer les ennemis récalcitrants de la cache d'arme avant de remonter une nouvelle fois sur votre fidèle destrier pour rentrer à la base en vue de l'assaut final. Treyarch ne lésinant pas sur la mise en scène, cette fin de mission tient plus de la cinématique interactive qu'autre chose, évitez quand même de vous faire écraser par le char dès le début, ce serait bête. Juste avant la fin, un premier " choix moral " se présente, à vous de voir si vous voulez coller une balle dans la tête du traître ou si vous préférez qu'Hudson s'en charge.

Renseignements

Juste après la cinématique à l'intérieur de la base, prenez les renseignements avant de quitter la pièce.

En plein milieu du champ de bataille près d'un drapeau rouge.

Vers la zone de la cache d'arme, dans un renforcement en face de vous quand vous arrivez.

Défis

Éliminez 15 ennemis au sabre pulwar

Au tout début du niveau, avant même de monter sur le cheval, allez dans la grotte un peu plus loin pour récupérer cette arme de corps à corps.

Détruisez un hélicoptère ennemi avec un mortier

Les mortiers se trouvent dans la pièce fermée à la sortie de la base, abattez le premier hélicoptère que vous croiserez en en lançant un dessus (il vole plus bas que les autres donc c'est le plus simple).

Détruisez un chat avec une mine antichar

Pour récupérer les mines, ouvrez la boîte proche de là où vous trouvez le Stinger et il ne vous restera alors plus qu'à en poser une sur le passage d'un char. Attention tout de même à prendre suffisamment d'avance pour ne pas vous faire écraser pendant la pose !

Piétinez 10 ennemis avec votre cheval

Défi assez explicite, il y a de nombreux ennemis sur le champ de bataille sur lesquels vous pouvez foncer.

Détruisez un hélicoptère ennemi avec une mitrailleuse de camion

Quand vous reviendrez vers la base, regardez sur la gauche pour voir un camion avec mitrailleuse.

Détruisez 4 hélicos ennemis au passage nord

La base étant située au sud, il suffit de continuer le chemin tout droit pour trouver les quatre hélicoptères à détruire avec le Stinger.

Détruisez un hélicoptère ennemi au Stinger (sans verrouillage)

Assez simple à réaliser sur les hélicos immobiles.

Éliminez 25 ennemis avec le tir secondaire du Stinger

Assez explicite également, pour plus de simplicité faites vos éliminations au moment de la cache d'arme car les ennemis reviennent à l'infini.

Récupérez les renseignements (x3)

Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%

Ne mourrez pas de toute la mission.

Temps et destinée

Après plus de cinq minutes de cinématiques, la mission commence par une phase assez originale où vous contrôlerez ni plus ni moins que Menendez, le méchant de l'histoire. Celui-ci à la particularité d'être particulièrement brutal et endurant donc le diriger est un vrai plaisir. Avancez donc juste de points de passage en points de passage en massacrant ceux qui se dressent devant vous. À un moment vous arriverez devant une grange, abattez l'ennemi qui se tient devant pour pouvoir continuer.

En sortant, avancez toujours en suivant les jalons, afin d'aller secourir Josefina. Vous arrivez alors sur la place, attention les ennemis sont nombreux donc n'hésitez pas à ramasser leurs armes mais ne pas tuez pas non plus vos alliés dans l'euphorie de la bataille. Entrez enfin dans le bâtiment et montez à l'étage pour conclure ce passage.

De retour du côté des gentils, descendez de la colline et traversez le fleuve. Remontez de l'autre côté et nettoyez la zone de ses ennemis avant de prendre le chemin de gauche. Continuez la route ainsi en éliminant les nombreux ennemis qui se cachent dans les maisons notamment puis vous arriverez sur une zone plus ouverte. Tirez alors sur le conducteur du pick-up qui fonce vers vous pour provoquer l'accident et ainsi éviter d'avoir à tuer ses passagers un par un.

Suivez toujours le chemin qui remonte vers la droite en faisant bien attention aux ennemis situés sur le balcon de la maison puis rentrez à l'intérieur et montez à l'étage. Attendez que vos collègues vous rejoignent puis après avoir aperçu Menendez, poursuivez en direction de votre objectif. Toujours de nombreux ennemis à éliminer dans cette zone mais pour vous simplifier la tâche vous pouvez grimper en haut du clocher à droite et vous servir de votre sniper.

Rejoignez ensuite votre équipe et suivez vos coéquipiers dans le labo souterrain : les ennemis seront très nombreux mais cela reste largement accessible. Poursuivez ensuite vers le fond dans une nouvelle salle avec beaucoup d'ennemis avant de ressortir du labo par l'échelle. Abattez les quelques ennemis qui se présentent tout en suivant Wood afin de conclure la mission.

Renseignements

Au moment où vous traversez une grange avec Menendez et que des chevaux vous foncent dessus, les renseignements sont à l'arrière d'un chariot sur la droite au fond.

Dans le clocher situé sur la droite en face de la grande maison, descendez de l'échelle avant le sommet.

Dans le bunker avec la drogue, dans une salle sur la gauche

Défis

Éliminez 7 soldats de la FDP au fusil de combat en moins de 10 secondes

Pendant la phase avec Menendez, attendez que suffisamment d'ennemis se regroupent autour de vous et tuez-les rapidement. Vous pouvez par exemple le faire sur la place car il y a bon nombre de soldats.

Éliminez 8 soldats de la FDP avec la mitrailleuse d'un camion armé

Quand vous arrivez sur la place, toujours avec Menendez, un camion vous fonce dessus et s'arrête, prenez alors simplement le contrôle de la mitrailleuse.

Rejoignez Josefina en moins de 140 secondes

Pour celui-ci il faut rusher au maximum en profitant de la grosse quantité de vie de Menendez, ne tuez que les ennemis qui vous barrent vraiment la route.

Éliminez 12 ennemis du cartel avec des cocktails Molotov

Les molotovs se trouvent à l'étage de la maison avec un large balcon du début du niveau et pour réussir ce défi visez surtout les ennemis agglutinés sur une petite zone car le champ d'action du cocktail n'est pas très grand.

Provoquez l'accident d'un camion ennemi

Quand le camion vous fonce dessus, faites ce que vous dit Hudson et tirez sur le conducteur.

Éliminez 10 ennemis du cartel avec des mortiers

Les mortiers se trouvent dans un garage que vous croisez juste après avoir aperçu Menendez, de la même manière que pour les molotovs visez les ennemis en groupe (il y en a beaucoup dans le labo).

Éliminez 10 ennemis du cartel à la machette

La machette est située dans une pièce sur la gauche après être descendu dans le labo et il y a largement assez d'ennemis sur place pour réussir le défi.

Trouvez la preuve de la présence de la CIA

Avant la fin de la mission vous passerez dans une salle avec de nombreux bureaux : des documents secrets sont placés dans le coin à droite en entrant.

Récupérez les renseignements (x3)

Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%

Ne mourrez pas de toute la mission.

Ange déchu

Dès le début de la mission, vous êtes dans le feu de l'action et vous devez commencer par sortir dans la rue en traversant un bâtiment infesté d'ennemis. Aidez-vous des CLAW dont vous pouvez orienter les tirs puis dans la rue débarrassez-vous des nouveaux ennemis et notamment ceux qui se trouvent dans les étages. Avancez encore jusqu'à ce qu'un événement se produise, engagez-vous alors vers la gauche pour éviter de justesse de finir écrasé.

Dans la partie suivante il faut avancer tout doucement pour ne pas se faire repérer des drones et attendre que leurs projecteurs soient dirigés ailleurs. Suivez ensuite Harper dans les égouts puis après les cinématiques, montez sur le bâtiment grâce à votre gadget. Après avoir éliminé furtivement un ennemi, scannez les soldats de la cour pour trouver Menendez qui se situe sur la gauche et écoutez sa conversation.

Suivez à nouveau votre compagnon en faisant attention aux drones volants puis écoutez de nouveau les conversations sur la plateforme d'atterrissage. Repartez ensuite puis descendez du toit pour tuer l'ennemi à l'arrière du véhicule avant de rentrer dans le bâtiment pour espionner une troisième fois Menendez avant de passer sous l'eau pour l'approcher un peu plus, ce qui tournera court et précipitera votre fuite.

Échappez-vous rapidement et nettoyez la salle avant de prendre le contrôle de Brutus. Tuez tous les ennemis présents avant de passer à Maximus et éliminez en priorité les ennemis aux lance-roquettes. Vient ensuite une phase explosive où vous contrôlerez alternativement la voiture et le drone, pas de difficulté à signaler mais si vous avez des problèmes, restez sur le drone et utilisez les missiles guidés pour éliminer les obstacles.

Renseignements

Au tout début de la mission, dans les étagères en face du point de départ
Juste après avoir évité le bus, dans l'allée sur la droite
Pendant la phase avec les drones aériens, dans les décombres sur votre chemin

Défis

Évitez d'être touché par des gros débris dans les rues

Faites simplement attention aux voitures emportées par les eaux.

Utilisez des CLAW pour tuer 8 ennemis dans les rues inondées

Après avoir ouvert le passage aux CLAW, ne tuez pas les ennemis du côté droit de la rue (dont ceux dans les étages) pour les viser avec l'engin.

Enregistrez 400 To de données de surveillance de Menendez

Pendant les phases d'écoute, restez focalisé sur Menendez le plus longtemps possible.

Incinérez 10 ennemis avec l'accessoire lance-flammes

Pour vous simplifier la tâche, utilisez le lance-flamme du CLAW à la fois au début et vers la fin de la mission (avec Brutus).

Empêchez la destruction de 2 CLAW

Commencez par Brutus et éliminez tous les ennemis présents puis passez sur Maximus et commencez par éliminer les drones et les ennemis au RPG sur les toits.

Déployez 2 boosters SOC-T pour trouver d'autres routes

Il y a plusieurs rampes pour faire ce défi, quand vous êtes sur l'une d'entre elle, boostez pour atterrir sur une route secondaire.

Détruisez 20 véhicules ennemis avec des missiles de drone

Pour réussir ce défi, faites quasiment toute la mission avec le drone, rejouer la mission étant nécessaire pour obtenir les autres défis avec le SOC-T.

Détruisez 8 véhicules avec le SOC-T

Aux commandes du bolide, boostez en direction des véhicules ennemis pour essayer de les détruire.

Récupérez les renseignements (x3)

Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%

Ne mourrez pas de toute la mission.

Karma

Entamez la mission avec douceur en suivant vos alliés jusqu'à l'ascenseur. Dès que les portes s'ouvrent, tuez les deux ennemis présents puis servez-vous de l'araignée Ziggy pour infiltrer les conduits d'aération. Détruisez un premier boîtier électrique puis plus loin sautez sur les conduits avant de tomber sur l'ennemi mais malheureusement Ziggy ne survivra pas plus longtemps.

De retour avec Mason, nettoyez la salle des serveurs puis approchez-vous de l'ordinateur pour le pirater et identifier Karma. Avant de repartir, pensez à accéder à un des serveurs pour avoir des infos sur les ennemis à venir (ils apparaîtront en rouge). Éliminez ensuite tous les ennemis qui se pointeraient devant vous tout en vous dirigeant vers l'ascenseur. Continuez toujours votre route et rentrez dans le club pour poursuivre la mission.

Rejoignez votre compère à l'intérieur pour récupérer Karma sans heurts mais bien sûr rien ne se passera comme prévu, éliminez alors les ennemis de la piste de dance.

En sortant, récupérez le poing électrique sur la droite qui vous sera bien utile par la suite. Traversez ensuite le centre commercial en vous débarrassant des nombreux soldats puis sortez-en en aidant Salazar à ouvrir la porte.

A l'extérieur le plus difficile est d'éviter de tuer les civils mais également d'aller assez vite : progressez vers la droite en éliminant tout de même les ennemis. Faites également attention aux ASD. Si vous atteignez DeFalco avant qu'il ne s'échappe tuez-le ou sinon vous disposerez d'une mission supplémentaire de " rattrapage ".

Renseignements

Sur un bureau à droite de l'ordinateur à pirater.

Dans un magasin en bas à droite du centre commercial.

Sur une des tables à l'extérieur.

Défis

Obtenez le scan rétinien en moins de 60 secondes

Ce défi est particulièrement serré donc pour aller au plus vite avec l'araignée, sautez en permanence en faisant attention de ne pas tomber.

Récupérez le paquet (Ziggy)

Il vous suffit de ramasser Ziggy après sa " mort ".

Tuez 5 ennemis d'une balle dans la tête au Club Solar

Il faut être très précis pendant les phases de bullet time du club mais les ennemis sont suffisamment nombreux pour faire 5 headshots.

Assurez-vous qu'il n'y ait aucune victime parmi les non-combattants

Ce défi n'est pas très dur, ne tuez personne à part ceux qui vous tirent dessus.

Éliminez 5 ennemis en train de descendre en rappel

À l'extérieur, surveillez les hélicos dont des ennemis descendent en rappel, il y en a notamment un dès que vous sortez du centre commercial.

Éliminez 25 ennemis dans la zone extérieure

Très facile, il y en a plein, attention quand même à ne pas tuer de civils.

Neutralisez 20 ennemis avec un poing de suppression

De même que le précédent mais au corps à corps cette fois.

Empêchez la destruction de l'ASD

L'ASD se trouve dans une des portes à ouvrir vers la fin du centre commercial, tuez ensuite les ennemis qui lui tire dedans pour éviter qu'il n'explose.

Récupérez les renseignements (x3)

Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%

Ne mourrez pas de toute la mission.

Souffrance

Pour cette nouvelle mission, vous voici dans le Panama des années 70 en pleine période de Noël, suivez donc votre copain puis prenez le sac dans la remise. Après la cinématique la mission commencera : avancez-vous vers le point de passage puis attendez le bon moment pour jeter votre couteau sur le garde. Débarrassez-vous des ennemis de la place puis continuez le chemin en descendant les escaliers au fond à gauche.

Plus loin, montez sur le toit et éliminez les ennemis avant de rejoindre Mason pour ouvrir la verrière et rentrez dans le hangar. Éliminez quelques ennemis puis descendez et dirigez-vous vers une porte à crocheter pour récupérer un gilet anti-explosions. Continuez votre descente puis sortez du hangar, toujours en éliminant la pléthore de soldats, aidez-vous au besoin de la mitrailleuse montée sur le pick-up.

Suivez toujours Mason pour aller jusqu'au motel et capturer votre cible mais finalement les ordres ont changé et vous devez emmener l'otage à l'autre bout de la ville. Après la cinématique, éliminez les ennemis qui frappent des civils en prenant garde à ne pas blesser ces derniers. Pour la suite, vous devez traverser une large zone semi-ouverte, le chemin importe peu mais faites bien attention aux RPG qui trainent sur les toits. Ne vous souciez pas non plus de Noriega puisque Mason s'en occupe.

Après une nouvelle cinématique, vous voici dans une trop calme clinique, aidez une femme gisante pour être surpris par un ennemi et que Noriega s'échappe en profitant de la cohue. Tuez alors tous les rebelles qui se présentent puis rattrapez-le dans une salle plus haut. La phase qui suit est particulièrement explosive puisque le bâtiment est ciblé par une frappe aérienne, foncez vers le checkpoint et sautez dans la maison d'en face.

Suivez encore Mason jusqu'à retrouver vos compères. Après encore un retour dans le présent, suivez Noriega jusqu'à sa petite mise en scène du toit. Abattez alors Menendez avec le sniper. Malheureusement ce n'est pas lui et vous venez de tuer votre fidèle ami. En revanche le vrai Menendez intervient pour encore de longues cinématiques avant que cet intermède scénaristique s'achève.

Renseignements

Dans le hangar, sur une étagère à gauche d'un escalier.
Dans un bâtiment taggué de la zone semi-ouverte à traverser
Juste sous votre nez dans le bâtiment dans lequel vous rentrez après une cinématique

Défis

Lancez un couteau sur le poste de garde ennemi

Ce défi est quasiment automatique puisqu'il suffit d'appuyer sur une touche en tout début de niveau.

Survivez à une attaque au lance-roquettes qui entraîne des dégâts chez les ennemis

Pour réaliser ce défi il vous faudra obligatoirement le gilet anti-explosion qui se trouve derrière une porte dans le hangar. Un peu plus loin, des RPGs se trouveront sur les toits, placez-vous à côté d'un ennemi au sol et attendez qu'il vous tire dessus en évitant de vous faire tuer au corps-à-corps par votre victime.

Détruisez le jet privé de Noriega

Prenez le contrôle de la mitrailleuse montée sur la camionnette et tirez sur l'avion.

Tuez 10 ennemis avec la mitrailleuse d'un camion armé

De même que précédemment, évitez de tuer trop d'ennemis avant d'utiliser la mitrailleuse pour qu'il en reste suffisamment.

Détruisez un ZPU ennemi

Le ZPU est un canon lourd disposé sur un toit, repérez-le quand ils tirent puis détruisez-le. Pour vous aider vous pouvez ramasser un RPG, il y en a notamment un dans le hangar.

Détournez l'attention de 8 ennemis à la fois avec des grenades Rossignol

Les grenades Rossignol se trouvent au début de la mission dans une caisse signalée d'un grand " Accéder " : le meilleur moment pour distraire autant d'ennemis est à l'extérieur du hangar, là où est stationné l'avion.

Éliminez 15 ennemis à l'aide de stroboscopes infrarouges

Les stroboscopes se trouvent derrière une grille dans les rues de la ville, il suffit ensuite de tuer les ennemis avec.

Éliminez 8 ennemis dans la clinique

Une fois dans la clinique ce défi est assez simple, votre priorité est d'éviter que votre compagnon ne tue d'ennemis à votre place car il n'y en aura plus assez.

Récupérez les renseignements (x3)

Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%

Ne mourrez pas de toute la mission.

Derrière le voile

De retour dans le futur (sans DeLorean par contre), vous êtes désormais aux commandes de Farid, commencez par aller jusqu'au point de passage en traversant le marché. En théorie vous ne devez pas tuer de soldats mais rien ne vous empêche de le faire et c'est même fortement conseillé étant donné qu'eux n'ont aucune pitié. Continuez à passer les checkpoints en éliminant ceux qui se dressent devant vous, ce passage n'est de toute façon pas vraiment compliqué. Au moment où vous croiserez des ASD, passez par la droite et ouvrez une grille avec votre kit d'accès, cela vous mènera à un balcon bien pratique car pourvu d'une mitrailleuse qui vous permettra de nettoyer le terrain (et les airs). Continuez ensuite le chemin pour aller rejoindre Menendez, un choix s'offrira alors à vous mais celui-ci n'influe que sur des cinématiques plus loin dans le jeu : si vous tentez de tuer Menendez, Farid mourra à sa place et n'apparaîtra plus par la suite, et de même si vous tuez Harper, vous ne le reverrez bien sûr plus par la suite. La suite de la mission se joue avec Mason, si vous avez épargné Harper, vous irez le sauver après un court moment dans l'ADAV. Ensuite, vous vous disposerez des Quadrotors que vous pouvez faire cibler une zone précise de la même

manière qu'avec les CLAW. Avec leur aide, progressez ainsi dans la ville puis sur le flanc de la colline où se trouvent de nombreux ennemis.

Continuez ensuite à avancer puis traversez le pont au-dessus du vide vers l'autre colline. Aidez-vous toujours des Quadrotors puis vous atteindrez une zone de combat plus ouverte mais néanmoins pas très compliqué à traverser et enfin rejoignez l'ADAV où vous retrouverez Menendez qui semble bizarrement vous attendre.

Renseignements

Au début de la mission, passez sur le côté droit de la place puis montez dans une maison par un petit escalier.

Dans une maison quand vous avez le contrôle de Mason, les renseignements sont sadiquement cachés derrière des caisses.

Sur le toit d'une maison en pierre un peu plus loin.

Défis

Détruisez 20 Quadrotors ennemis

Pas très difficile à faire si vous prenez bien votre temps dans la ville, notez que les Quadrotors détruits par Farid et Mason se cumulent.

Éliminez 20 ennemis à l'épée

L'épée se situe dans une petite pièce sur le côté gauche de la zone du début, ensuite il y a largement assez d'ennemis pour faire le défi.

Attaquez 20 ennemis au corps à corps en utilisant le camouflage optique

Le camouflage optique se situe au-dessus des premiers renseignements de la map, ensuite combinez ce défi avec le précédent pour tuer 20 ennemis.

Détruisez 8 Quadrotors avec une tourelle

La tourelle se situe sur un balcon dans la deuxième zone visitée par Farid, visez alors les drones.

Éliminez 5 ennemis en faisant exploser des véhicules

Dès le début de la mission les soldats se mettent à couvert derrière les voitures donc le défi est assez simple à réaliser.

Détruisez 4 ASD ennemis désactivés

Lancez des grenades IEM avant de détruire les ASD, il y en a suffisamment pour réussir ce défi mais vous devrez reprendre des munitions en rentrant dans la maison avec une sorte de auvent rouge à l'extérieur.

Éliminez 5 ennemis en étant artilleur d'ADAV

Assez simple bien que le trajet soit très court, notez surtout que vous ne montez dans l'ADAV que si vous faites le choix de tirer sur Menendez.

Éliminez 25 ennemis avec les Quadrotors

Utilisez uniquement les drones pour viser les ennemis et ne les tuez pas autrement pour vous assurer de la réussite de ce défi.

Récupérez les renseignements (x3)

Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%

Ne mourrez pas de toute la mission.

Ulysse

Après de très longues cinématiques, vous prenez le contrôle de Mason et avez l'opportunité de choisir vos armes.

Sortez ensuite dans le couloir et abattez les ennemis présents. Au bout, laissez Salazar passer par en bas et prenez les

escaliers pour croiser une foule de mercenaires et faites également attention à la tourelle. Passez ensuite sur la droite pour pirater la tourelle d'après et nettoyer la salle suivante sans problèmes.

Continuez à progresser en tirant sur tout ce qui bouge puis descendez les escaliers une fois arrivé au bout. Suivez alors les checkpoints puis vous arriverez dans une sorte de salle des machines dont vous pouvez pirater une nouvelle fois la tourelle. Continuez vers le fond, éliminez quelques ennemis en descendant les escaliers puis remontez de l'autre côté pour atteindre le poste de piratage.

De nouvelles cinématiques s'engagent avec d'importantes révélations sur le scénario puis vous aurez le choix d'abattre Briggs ou de le blesser, cela n'influe de toute façon pas vraiment sur la suite des missions. De retour avec David, passez dans le conduit pour rejoindre la salle où tout se déroulait puis sortez-en pour retrouver Salazar en bas. Vient alors un interminable élévateur sur lequel vous êtes pris pour cible par des lance-roquettes, éliminez-les en priorité tout en restant à couvert.

Sur le pont, vous devez rejoindre le point d'extraction de l'autre côté mais il y a de nombreux ennemis qui vous agressent. Éliminez-les avec votre arme ou pour vous simplifier la tâche, allez sur la gauche pour débloquent un centre de commande et disposer de CLAWS. Pour le reste, avancez en tuant tout ce qui bouge, si vous avez récupéré un sniper avant ce sera plus simple mais de toute façon atteindre l'ADAV ne devrait pas vous poser trop de problèmes.

Renseignements

Dans le centre de contrôle du bateau, tout au fond avant le moment où vous pouvez couvrir vos alliés au sniper.

Juste avant de rejoindre Salazar, montez par le petit escalier sur la droite.

Sur le pont du bateau, dans un hélicoptère intact.

Défis

Trouvez le cadeau dans la cabine de Mason

La cabine de Mason est sur la droite dans le premier couloir où vous tirez sur des ennemis.

Neutralisez 20 ennemis avec un poing de suppression

Les poings de suppression se trouvent juste après la cinématique, après vous avez tout le niveau pour faire 20 éliminations avec.

Positionnez-vous pour couvrir l'équipe SEAL lorsqu'elle traverse le pont d'envol

Choisissez un sniper dès le début ou ramassez-en un puis à un moment où vous serez en hauteur il sera clairement indiqué que vous pouvez couvrir les SEAL, tuez les ennemis en face de vous jusqu'à l'obtention du défi.

Éliminez 10 ennemis avec une tourelle de sécurité

Il y a deux tourelles à pirater dans la mission, allez-y directement sans tuer d'ennemis pour être sûr qu'il y en ait suffisamment.

Détruisez 3 tourelles de sécurité désactivées

Utilisez une IEM pour désactiver les tourelles puis tirez simplement dedans.

Éliminez 8 ennemis aéroportés avant qu'ils atterrissent

La première fois que vous passez sur un " balcon " au début de la mission, visez les ennemis qui atterrissent en parachute sur le bateau.

Utilisez les CLAW pour éliminer 5 ennemis

Pour prendre le contrôle des CLAW, accédez à un poste de commande sur la gauche après l'élévateur, il y a ensuite assez d'ennemis dans la zone pour faire le défi.

Allez au point d'extraction en moins de 90 secondes

Après l'élévateur, traversez le bateau rapidement jusqu'au point d'extraction, ne perdez pas trop de temps à tuer les soldats car le timing est assez serré.

Récupérez les renseignements (x3)

Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%

Ne mourrez pas de toute la mission.

Cordis Die

Dès le début de la mission, ruez-vous sur le véhicule à moitié dans le vide pour prendre le contrôle de la tourelle antiaérienne et détruisez les drones avec. Ensuite, allez rejoindre vos équipiers et choisissez entre descendre directement ou soutenir vos alliés avec le sniper d'abord. Vous finirez de toute façon au sol et devrez rejoindre Hudson dans le véhicule blindé puis le conduire dans une courte séquence.

Une fois remis de vos émotions après l'accident, préparez-vous à vider vos chargeurs et vos grenades sur les CLAW que Menendez a retourné contre vous, ce n'est déjà pas une mince affaire mais en plus de nombreux ennemis sont de la partie. Essayez de progresser en restant à couvert et pour vous simplifier la tâche vous pouvez récupérer un lance-roquette dans le semi-remorque au bout de la rue.

Par la suite, entrez dans le centre commercial ou passez par la place pour atteindre le véhicule de la présidente, abattez les ennemis sur les toits puis ceux qui se cachent entre les voitures. Le pilote va s'écraser et votre tâche sera d'aller la sauver puis de prendre sa place. L'avion se dirige facilement : dans un premier temps suivez le convoi et éliminez les " nuisibles " puis dans un second temps vous poursuivrez les vaisseaux ennemis qui sont nettement moins faciles à atteindre mais vous disposez de missiles plus puissants.

Renseignements

Dès que vous descendez en rappel sous l'autoroute, les renseignements sont derrière une voiture.

Juste après l'accident de voiture, rentrez dans l'hôtel sur la gauche et regardez sur le comptoir

Un peu plus loin à l'étage du centre commercial, vers la droite

Défis

100% de réussite lors des affrontements avec des missiles sol-air sur l'autoroute

Au début quand vous prenez le contrôle d'une tourelle antiaérienne, vous devez ne louper aucune cible et donc attendre que les drones soient bien verrouillés. Il y a quand même une chance que le missile échoue malheureusement donc vous pourriez devoir recommencer plusieurs fois la mission avant de réussir ce défi.

Réussissez 10 tirs à la tête au fusil de précision depuis le haut de l'autoroute

Pour compléter ce défi, vous devez bien sûr choisir la voie de la couverture mais également être plutôt rapide pour ne pas que vos alliés descendent les cibles à votre place.

Éliminez 8 ennemis avec les Quadrotors

Le Quadrotor se récupère dans un camion après l'accident, faites ensuite vos éliminations avec en prenant garde à ce qu'il ne soit pas détruit car il est assez fragile.

Sauvez les agents coincés dans le véhicule endommagé

Après avoir détruit les deux CLAWS, allez au fond vers le centre commercial puis libérez les agents du véhicule couché sur la route.

Détruisez 30 drones ennemis avec le lance-missiles situé sur le toit

Dans le centre commercial il y a une porte en haut à gauche qui vous mène sur le toit, le lance-missiles est le même que celui du début de la mission et vous pouvez prendre votre temps pour tuer 30 drones.

Protégez le Cougar du G20 à l'intersection

Le véhicule concerné est marqué comme un objectif, abattez donc les ennemis qui pourraient le détruire et notamment ceux sur les toits en face quand vous arrivez.

Détruisez 3 drones en un coup

Ce défi se fait avec les missiles spéciaux dans la deuxième partie avec l'avion, approchez-vous suffisamment près d'un drone verrouillé pour en abattre trois d'un coup.

Protégez tous les véhicules du G20

Suivez les véhicules d'assez près en prenant garde aux lance-roquettes et autres ennemis qui pourraient les détruire véhicule et vous débloquent le défi.

Récupérez les renseignements (x3)

Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%

Ne mourrez pas de toute la mission.

Jugement dernier

La mission commence sur les chapeaux de roue avec une descente vers la zone cible à l'aide de vos ailes, faites simplement attention aux missiles qui pourraient vous blesser. Une fois au sol, abattez les premiers ennemis et les CLAWs puis avancez et traversez un bâtiment rempli d'ennemis. Faites attention également aux ennemis " invisibles " et continuez de progresser vers le bâtiment principal. Là un CLAW vous attendra puis de nouveaux ennemis et vous pourrez entrer.

A l'intérieur, encore beaucoup d'ennemis comme d'habitude et vous devez atteindre la salle de contrôle située à l'autre bout du complexe. Descendez notamment d'un étage et mettez-vous à couvert pour éliminer tous les soldats qui se pointent devant la porte. Avancez ensuite dans le couloir jusqu'à la salle de contrôle, faites notamment attention aux Quadrotors. Une fois la grande salle nettoyée allez en haut à gauche pour la suite de la mission.

Après la cinématique les choses se gâtent et le complexe explose, le décor change donc mais le principe reste le même sur ce dernier niveau peu inspiré, beaucoup d'ennemis et de zones fermées. Attention quand vous redescendez vers des caisses il y a trois ennemis invisibles, essayez de vous concentrer pour les repérer et vous focaliser sur eux. Pour continuer, grimpez à l'étage de l'espèce de salle circulaire puis abattez quelques ennemis à nouveau. Le dénouement final est presque là, dans l'ultime phase de jeu, abattez les deux soldats au pistolet puis décidez du sort de Menendez. Bravo, vous avez fini Black Ops 2 !

Renseignements

A l'étage d'un des bâtiments sur la gauche après les grands escaliers vers le bâtiment principal.

Sur un bureau dans la salle de contrôle.

A la fin du niveau, en bas de la salle circulaire au sol vitré.

Défis

Esquivez TOUS les missiles antiaériens

Durant votre descente, évitez juste de traverser les flammes des explosions des missiles.

Détruisez TOUTES les tourelles laser

Il y en a 6 en tout dans la première zone de jeu et sont situées sur les toits, surveillez les airs et attendez de voir les traînées indiquant leurs présences.

Détruisez 3 Quadrotors désactivés

Comme toujours, une grenade IEM puis des balles !

Tuez 10 ennemis situés à plus de 40 mètres de vous

Au début du niveau il faut prendre un sniper et tuer les ennemis sur les toits en face au loin puis un peu plus loin prenez du recul pour abattre de même les suivants. Faites-le aussi avec les ennemis au sol à l'entrée du grand bâtiment et pour finir, tuez les derniers dans la salle de contrôle géante.

Tuez 3 ennemis camouflés au corps à corps

Non loin de la fin du niveau, 3 ennemis camouflés se présenteront en bas d'escaliers dans une pièce avec des caisses, vous pouvez les avoir facilement dans la mesure où ils ne sont pas non plus complètement invisibles.

Guidez les Quadrotors pour qu'ils détruisent les CLAW ennemis

Les Quadrotors se trouvent pile en face de l'endroit où vous atterrissez, vers la gauche. Plus loin il y aura un CLAW à l'entrée du grand bâtiment.

Éliminez 5 ennemis d'un tir de l'arme à projectiles cinétiques

Les projectiles cinétiques se trouvent dans une carcasse d'ADAV, sur la gauche en sortant d'un bâtiment, visez les ennemis sur les toits un peu après pour réussir les 5 éliminations.

Protégez l'ASD jusqu'à l'objectif

Au moment où vous récupérez l'ASD, il suffit de tuer assez rapidement les ennemis et leurs ASD pour le protéger.

Récupérez les renseignements (x3)

Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%

Ne mourrez pas de toute la mission.

FIN ALTERNATIVE

Durant la mission "Suffer with me", lorsqu'on vous confie le fusil sniper sur le toit du bâtiment, tirez deux fois dans le genou de la cible au lieu de viser la tête pour avoir une fin alternative.

Darksiders II

© THQ / Vigil Games 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Quête principale

La rédemption de War

Trouver le Gardien des Secrets

Suivez l'unique chemin qui vous est proposé, profitez-en pour vous familiariser avec Despair, votre monture et apprendre les rudiments du combat. A l'issue du premier affrontement contre quelques squelettes, vous pourrez récupérer quelques pièces d'équipement et une masse à deux mains. Veillez à les équiper avant de poursuivre votre route. Notez également la présence de Dust, votre corbeau (signalé par un point violet sur la mini carte). Il vous guidera jusqu'aux portes de la Forteresse Sombre.

Atteindre le sommet de la Forteresse Sombre

Une fois la porte franchie, votre mission sera de rejoindre le sommet de la forteresse. Commencez par récupérer quelques potions dans le recoin situé sur la gauche. Poursuivez la progression en glissant sur les parois des murs. Au bout du chemin, sautez de poutre en poutre pour traverser le gouffre. Après avoir terrassé quelques ennemis, escaladez la paroi verticale.

Poursuivez ainsi jusqu'à parvenir à un mur de lierre que vous devrez également escalader. Une fois que vous serez parvenu en haut, sautez sur la gauche pour rejoindre la salle circulaire. Vous ferez alors la rencontre du géant de glace. Pour en venir à bout, veillez à esquiver ses attaques et enchaînez autant de combos que possible.

Avancez dans la salle suivante et activez le levier jaune pour monter à l'étage supérieur. Grimpez sur la corniche, sautez entre les parois des murs, puis sautez de poutre en poutre jusqu'à la plateforme suivante.

Poursuivez l'escalade (faites appel à Dust pour vous guider si besoin). Vous ne tarderez pas à faire la rencontre de l'ombre maléfique de War. Comme pour le premier combat, vous devrez alterner entre l'attaque et l'esquive, prenez garde aux geysers de lames.

Le feu de la montagne

Parler à Alya

Une fois les quelques golems éliminés et le contenu du coffre récupéré, suivez l'objectif de quête jusqu'à l'entrée de Tri-Petra.

Allez parler à la Chamane Muria qui se trouve au sud-ouest. Vous pouvez lui vendre les pièces d'équipements inutiles et/ou acheter des potions. En discutant avec elle vous obtiendrez une quête annexe : Chamanisme.

Vous pouvez ensuite rejoindre Alya qui se trouve non loin de là, au sud-est de la carte. Elle vous enverra auprès de

Thane à l'entrée de la zone. Parlez-lui afin d'obtenir une nouvelle compétence. Vous pouvez également le provoquer en duel (niveau 5 conseillé) afin d'obtenir une quête annexe : Le guerrier des fondateurs.

Une fois la conversation terminée, Thane vous ouvrira la porte menant au Val du Patriarche.

Parler à Karn

Progressez à travers les couloirs, toujours en suivant votre fidèle corbeau. Contournez l'étendue d'eau en grimpant sur les murs. Vous pourrez récolter votre première pièce du passeur en plongeant dans la fosse.

Poursuivez jusqu'à parvenir à l'entrée de la zone du Val du Patriarche. Invoquez Despair pour rejoindre rapidement Le Rocher des Larmes à l'Est de la carte. Faites une halte auprès du Cercle de Vulgrim pour échanger votre pierre du passeur et prendre connaissance des services qu'il a à vous offrir. C'est également le personnage à qui vous devrez remettre les pages du Livre des Morts que vous pourrez trouver au cours de votre exploration (en échange de 10 pages, il vous remettra une clé ouvrant l'accès à une salle bonus).

Empruntez la route de l'est et traversez toute la zone de Pestebos jusqu'à parvenir au Chaudron, votre nouvelle destination. Pour éliminer rapidement les ennemis sur le chemin, il vous suffit de les charger avec Despair.

Une fois arrivé à destination, aidez Karn à éliminer les automates qui prennent d'assaut la place. Karn abaissera ensuite le pont levé vous permettant d'entrer dans le donjon.

Restaurer le feu de la montagne

Une fois à l'intérieur, activez le mécanisme pour ouvrir la porte située au nord. Éliminez les ennemis présents dans la salle puis utilisez une bombe sur le mécanisme fiché dans le mur à l'est de la salle.

Ignorez la porte verrouillée sur votre gauche et entrez dans la salle suivante. Le seul moyen de traverser le gouffre sera de glisser le long du mur de gauche puis de sauter.

Dans la salle suivante, grimpez le long du mur, sautez sur la poutre verticale puis progressez de poutre en poutre jusqu'à atteindre le mur d'en face. Il ne vous restera plus ensuite qu'à détruire le mécanisme en projetant une bombe dessus.

Sautez sur chemin écroulé pour rejoindre rapidement la porte qui vient de s'ouvrir.

Éliminez les ennemis qui tentent de vous barrer la route puis poursuivez votre exploration en empruntant la porte qui s'ouvre en fin de combat. Veillez à fouiller le coffre qui se trouve face à vous quand vous entrez, il contient la carte du Donjon.

Dans la salle suivante vous ferez la rencontre du rodeur. Le combat ne devrait pas vous poser trop de difficulté si vous veillez à utiliser les frappes de courroux et à esquiver ses charges et coups de griffe. Une fois l'ennemi vaincu, récupérez l'os de rodeur (objet de quête requis pour la quête annexe Chamanisme donnée par Muria). Récupérez la clé squelette dans le coffre, elle vous permettra de déverrouiller la porte scellée par un cadenas violet située en début de donjon. Une fois dans la nouvelle salle, faites rouler la boule dans l'encoche située dans le sol un peu plus loin. Utilisez la poutre qui apparaît et rejoignez le mur de lierre à l'entrée de la salle.

Dans la salle suivante, fouillez le coffre pour récupérer votre première arme possédée. Utilisez les appuis muraux pour progresser le long des murs jusqu'à une nouvelle salle. Activez le levier pour ouvrir la porte située non loin de là. Il vous faudra ensuite utiliser une bombe pour libérer la boule retenue prisonnière des cristaux.

Projetez une nouvelle bombe sur la boule pour la déloger de l'encoche et poussez là jusqu'à l'encoche située de l'autre côté de la salle. Vous disposez désormais des deux boules nécessaires pour abaisser totalement la grille et pouvoir récupérer la clé squelette qui vous permettra d'ouvrir la dernière partie du donjon.

Activez le levier situé à l'entrée et escaladez sans tarder le pylône qui surgit des flammes (ce dernier ne reste en suspension que pendant un court laps de temps). Après avoir sauté et gagné la pièce suivante, grimpez de poutre en poutre pour rejoindre l'étage supérieur. Projetez une bombe sur le levier pour pouvoir poursuivre jusqu'à la salle

suivante.

Vous ferez alors la rencontre de Gharn, le gardien du donjon. Il dispose de plusieurs types d'attaques, il peut lancer son poing dans plusieurs directions, le planter dans le sol et glisser dans votre direction. Profitez des moments où il est affaibli pour lui asséner quelques combos puis éloignez-vous rapidement afin d'éviter les dégâts dus à l'explosion.

Prenez la direction de la salle du chaudron. Sur place, faites pivoter le levier placé au centre de la pièce pour libérer le " feu de la montagne ".

Cette action mettra fin à la quête. Quittez le donjon et entretenez-vous avec Karn pour débloquent la seconde étape de la quête annexe Chamanisme.

Il vous faudra ensuite retourner à Tri-Petra pour valider la quête auprès d'Alya, vous pouvez utiliser le voyage rapide accessible depuis la carte pour vous y rendre rapidement. Elle vous confiera votre nouvelle mission : Les Larmes de la Montagne.

Les larmes de la montagne

Parlez à Karn

Quittez Tri-Petra et dirigez-vous vers l'entrée du Ravin de l'Ombre pour vous entretenir avec Karn.

Trouvez le bastion

Pour pénétrer dans le ravin de l'ombre, faites exploser les bombes situées au-dessus de la porte à l'aide du pistolet de Strife. En cours de route, vous devrez combattre quelques Arakhnes. Eliminez rapidement les ennemis et détruisez leur nid situé un peu plus loin.

Vous récupérerez par la même occasion le Serein Acide nécessaire à l'accomplissement de la quête annexe Chamanisme. Traversez toute la zone du Fjord jusqu'au Bastion, signalé par un marqueur jaune sur la carte.

Libérez les larmes de la Montagne

Après avoir éliminé les quelques arakhnes qui ont envahi la zone, pénétrez dans le Bastion. Pour déverrouiller la porte, montez à l'étage supérieur en grimpant sur les poutres et en glissant le long du mur. Projetez une bombe sur la grosse boule bleue face à vous et faites là exploser avec le pistolet de Strife. Faites rouler la boule dans l'encoche située au centre de la salle.

Dans la salle suivante, commencez par rejoindre la pièce située à l'est. Fouillez les coffres avant de rejoindre la porte située au bout du couloir. Dans cette nouvelle salle vous pourrez notamment récupérer la carte qui vous permettra de vous orienter plus facilement dans le donjon. Profitez-en pour piller les coffres (un tutoriel vous permettra d'apprendre à vous déplacer plus efficacement le long des murs).

Une fois de plus, une herse vous empêchera de progresser. Il vous faudra libérer deux boules bleues pour activer le mécanisme.

Pour libérer la première, il vous suffira de grimper le long du mur pour la faire tomber. La seconde en revanche exigera d'être manipulée. Grimpez le long du mur situé dans le coin de la salle pour récupérer une bombe (profitez-en pour détruire la corruption sur votre droite). Grimpez ensuite sur le plot au centre de la salle afin d'abaisser la herse, puis tirez au pistolet sur la boule pour la projeter vers l'avant. La porte située au fond de la salle est désormais accessible.

Détruisez la corruption à l'aide d'une bombe. Activez le levier pour libérer l'évacuation d'eau puis sautez dans l'eau pour retourner dans la salle principale. La porte ouest étant verrouillée, plongez et empruntez le conduit situé sous l'eau.

Remontez le mur à l'aide des poutres et glissez sur la droite jusqu'au mur de lierre. Eliminez les quelques ennemis

présents dans la salle avant de poursuivre votre exploration. Toutes les portes étant verrouillées, vous n'aurez d'autre choix que de remonter les égouts. Récupérez la clé squelette dans le coffre située au bout du couloir et utilisez-la pour ouvrir la porte verrouillée dans la première salle.

Comme dans la salle Est, il vous faudra activer un mécanisme " boule " pour pouvoir progresser. Commencez par escalader le mur sur votre gauche pour accéder à la bombe qui vous permettra de détruire la corruption. Suivez les indications qui vous sont données pour propulser la boule au centre de la salle puis placez-la dans l'encoche. Une fois la plateforme abaissée, reprenez une bombe, montez sur la plateforme et délogez la boule de son emplacement à l'aide de la bombe afin de pouvoir atteindre la porte.

Faites exploser la corruption qui obstrue la voie d'eau puis actionnez le levier pour ouvrir la vanne. Suivez le cours d'eau jusqu'à son tarissement. Grimpez sur le mur et poursuivez jusqu'à la salle où se situe le second levier.

Toutes les vannes étant ouvertes, il ne vous reste plus qu'à rejoindre la salle centrale et à emprunter la dernière porte située tout au sud. Une fois à l'intérieur, traversez la pièce à la nage pour gagner la pièce suivante. Vous y ferez la rencontre du boss de donjon Karkinos. Pour le vaincre, il faudra esquiver ses charges au dernier moment afin qu'il percute le mur. Une boule tombera alors de l'autre côté de la salle. Projetez cette boule sur lui pour l'assommer et pouvoir le blesser au corps à corps.

Pour terminer la quête, il vous suffira d'activer le dernier levier sur la terrasse. Vous pourrez ensuite retourner à Tri Petra pour valider la quête auprès d'Alya. Vous la retrouverez dans la Forge des Fondateurs. Elle vous confiera la quête annexe Le Marteau Perdu.

Un réveil difficile

Trouver le temple perdu

Pour rejoindre le temple perdu, traversez Pestebos et poursuivez vers le nord. Une fois dans le temple activez l'automate, déplacez le jusqu'au socle situé sur le sol et projetez une chaîne sur le globe doré afin d'atteindre la porte située en hauteur.

Éliminez les automates puis détruisez les deux corruptions de la salle. L'une vous donnera accès à un coffre et l'autre vous permettra de rejoindre l'étage supérieur. Poursuivez votre progression en grimpant le long des poutres et en glissant sur le mur. Une fois dans la pièce principale, activez le levier situé à l'est pour lever les grilles puis descendez les escaliers sur la gauche.

Traversez les pièces en sautant entre les murs jusqu'à parvenir à la pièce où se trouve la boule bleue. Escalader les poutres et activez les mécanismes pour libérer la boule.

Actionnez le levier, placez la boule sur le monte-charge puis actionnez de nouveau le levier. Sautez sur le monte-charge. Propulsez ensuite la boule sur le second monte-charge situé en contrebas.

Grimpez le long du mur situé en face de vous. Vous accéderez à un second levier permettant de remonter le monte-charge. Il ne vous restera plus qu'à placer la boule bleue dans l'encoche située dans le sol pour ouvrir la porte.

De retour dans la pièce centrale du donjon, empruntez la porte située au Nord. Montez les escaliers sur votre gauche jusqu'à atteindre la sortie de la salle. À l'extérieur, vous trouverez l'entrée du temple perdu.

Eveillez l'automate

La porte du temple est fermée, de toute évidence il vous faudra une clé. Rejoignez Khan qui se trouve non loin de là. En discutant avec lui vous débloquerez la dernière étape de la quête annexe Chamanisme.

Pénétrez dans le Temple et poursuivez la progression jusqu'à la pièce suivante. Prenez le contrôle de l'automate pour détruire la corruption qui obstrue le passage.

Abandonnez-le dans l'encoche située au sol pour pouvoir passer la porte. Détruisez la sentinelle (vous pourrez récupérer la sculptera automatiquement) puis utilisez la poutre qui vient d'apparaître pour contourner la corruption qui bloque le passage.

Dans la salle suivante, prenez le contrôle de l'automate et détruisez la corruption qui se situe vers l'entrée de la salle. Reprenez le contrôle de Death pour aller actionner ce levier qui vous permettra de lever le pont et de faire traverser l'automate (grimpez sur le lierre sur le mur puis glissez jusqu'au levier).

Après avoir combattu deux vagues d'automates successives, il ne vous restera plus qu'à retourner dans la première salle pour briser toutes les corruptions qui s'y trouvent. Pour traverser le gouffre, placez l'automate dans l'encoche au sol et lancez une chaîne sur le seau situé en face.

Libérez la boule bleue en tirant sur les bombes et placez là dans l'encoche prévue à cet effet. Avancez vers la grille puis délogez la boule de son emplacement à l'aide d'une bombe. Vous pourrez ainsi accéder au coffre contenant la clé squelette. Retournez sur vos pas en grimpant le long du lierre et en glissant le long du mur.

Utilisez la clé fraîchement obtenue pour ouvrir la porte verrouillée dans la salle principale. Grimpez le long du lierre, allez activer le levier permettant d'abaisser la herse. Vous pourrez alors reprendre le contrôle de l'automate pour poursuivre l'exploration du donjon. Détruisez les corruptions et profitez-en pour récupérer la carte du Donjon.

Abandonnez votre automate dans l'encoche au sol pour pouvoir accéder à la salle suivante. S'en suivra alors un combat de longue haleine vous opposant à de très nombreux ennemis. Éliminez les sentinelles en priorité et utilisez le pouvoir du cavalier pour vous aider si nécessaire.

Poursuivez votre route en empruntant le seul chemin disponible. Comme toujours, traversez les gouffres en prenant appui sur les murs. Faites de même au niveau de la cascade pour pouvoir accéder à l'étage supérieur. Dans la salle suivante, placez l'automate sur le monte-charge. Utilisez les prises murales pour rejoindre l'étage supérieur. Activez l'automate et placez sur l'encoche située à côté du monte-charge.

Vous disposerez ainsi de deux automates. Utilisez le premier pour lever la herse et utilisez le second pour placer une chaîne entre les deux poutres. Utilisez la chaîne pour déplacer le premier automate sur l'encoche située en face de la porte déverrouillée. La voie est libre !

Déplacez-vous le long des murs pour rejoindre la plateforme suivante.

Grimpez le long des poutres et sur le mur pour accéder à l'étage supérieur. Faites exploser les corruptions pour libérer la boule bleue. Redescendez à l'étage inférieur et placez la boule dans l'encoche située au sol. De cette façon, vous débloquerez un raccourci vers l'entrée du donjon (à l'est) et une nouvelle issue (à l'ouest).

Poursuivez vers l'ouest jusqu'à faire la rencontre d'un automate géant. Bien que le boss soit très impressionnant, vous ne devriez rencontrer aucune difficulté pour en venir à bout. Sautez pour éviter les déflagrations et faites exploser une bombe sur lui. Le boss s'écroulera et vous pourrez le blesser en frappant son cœur. Répétez l'opération 3 ou 4 fois (ne perdez pas de temps à éliminer les adds, les coups de poing du boss s'en chargeront).

Après avoir pillé les 4 coffres, réveillez le gardien à l'aide de la Clé des Fondateurs, il vous ouvrira la voie. Avant d'arpenter cette nouvelle route, retournez à Tri-Petra pour vous entretenir avec Eideard pour lui annoncer la bonne nouvelle, mettre fin à cette quête et obtenir votre nouvelle mission : LE CŒUR DE LA MONTAGNE.

Le coeur de la montagne

Parler au gardien

Retrouvez le gardien devant la Forge des Fondateurs et interrogez-le. Après avoir épuisé toutes les options de dialogue, vous aurez accès à la Fonderie ainsi qu'à une nouvelle quête annexe : Pierre disparue.

Entrer dans la fonderie

Une fois dans la fonderie, votre prochaine étape sera d'éveiller le Goliath. Poursuivez l'exploration jusqu'au gouffre. Faites-vous aider par votre allié pour traverser le gouffre. Escaladez le mur face à vous et sautez sur la cloche suspendue pour rejoindre la plateforme suivante. Continuez à progresser en glissant le long des murs. Activez le levier pour déverrouiller la porte.

Dans la salle suivante, actionnez le mécanisme pour ouvrir la porte et permettre à Karn de bloquer la fermeture de la porte.

Dans la salle suivante, vous trouverez le Goliath inanimé. Karn vous indique qu'il faut récupérer 3 nodules pour l'éveiller. Commencez par explorer le couloir à l'est de la carte et faites-vous aider par Karn pour atteindre l'étage supérieur. Plongez dans la fosse pour atteindre une nouvelle pièce.

Progressez en nageant jusqu'à parvenir derrière la herse. Karn pourra une nouvelle fois retenir la porte et vous permettre de pousser la boule bleue dans la salle principale. Encastrez la boule bleue en la propulsant contre le mur. De cette façon vous pourrez faire remonter l'automate immergé et détruire les corruptions alentour.

Déplacez l'automate jusqu'à la salle située à l'ouest de la carte. Placez l'automate dans l'encoche et projetez une chaîne pour pouvoir rejoindre le fond de la salle. Grimpez le long du mur de lierre et utilisez la poutre pour atteindre le couloir qui vous permettra de contourner la lave et de récupérer la clé squelette dans le coffre.

Sautez sur la chaîne en contrebas. A avoir décadé la porte, montez tout en haut des escaliers et passez la porte. Demandez à Karn de vous projeter de l'autre côté du vide. Profitez-en pour récupérer la carte du Donjon dans le coffre situé à droite en contrebas. Dans la salle suivante, vous pourrez récupérer l'étreinte mortelle. Sortez de la salle et utilisez ce nouvel accessoire pour rejoindre Karn.

Suivez Karn jusqu'à l'entrée que vous n'aviez pas pu explorer jusqu'à présent. Utilisez l'Etreinte mortelle pour placer une bombe sur le levier afin de relever le pont.

Dans la salle suivante, sautez de poutre en poutre afin d'activer les deux leviers. Une fois de plus l'étreinte mortelle vous permettra d'atteindre des zones très éloignées.

Récupérer la première pierre nodale

Une fois parvenu à la salle suivante, actionnez le levier pour gagner l'étage inférieur. Dans la nouvelle salle, vous apercevrez la première pierre nodale. Demandez à Karn de vous projeter, traversez la salle puis utilisez de nouveau l'étreinte mortelle pour rejoindre Karn qui vous projettera de l'autre côté de la salle. Après la traditionnelle séance de wall-jump, utilisez l'étreinte mortelle sur l'automate ce qui vous permettra de l'activer et l'utiliser pour poursuivre votre progression sans vous brûler dans la lave. Placez l'automate dans l'encoche au sol, et lancez une chaîne pour rejoindre l'étage supérieur.

Il vous suffit ensuite de déloger la pierre nodale de son socle et de rapporter la pierre au Goliath. Une fois placée, vous aurez accès à une nouvelle partie du donjon.

Récupérer la seconde pierre nodale

Traversez l'égout et empruntez le premier couloir disponible sur votre gauche. Faites entrer Karn afin qu'il bloque la porte pour vous. Demandez-lui de vous projeter sur la place centrale et utilisez l'étreinte pour rejoindre le fond de la salle.

Dans la salle suivante, prenez le contrôle de l'automate et placez-le sur le monte-charge doté d'une encoche. Placez la

chaîne puis actionnez ensuite le mécanisme situé sur la plateforme centrale pour le faire monter l'automate à l'étage. Vous aurez juste le temps d'escalader le pylône, et de sauter sur le mur en face depuis la chaîne.

En actionnant le levier situé de l'autre côté de la salle, vous ferez apparaître des ponts qui vous permettront de déplacer l'automate et de détruire la corruption qui obstrue le passage.

Vous arriverez devant la seconde pierre nodale. La seule façon de la déloger sera de contourner la salle à l'aide des lierres, poutres et autres prises.

Après avoir actionné le levier, rejoignez Karn dans la salle principale. Pour récupérer la clé squelette, attrapez une bombe sur la rampe et détruisez la corruption sur la corniche. Karn vous y propulsera.

Utilisez la clé pour déverrouiller la porte et poursuivre l'exploration des lieux.

Une fois le ménage fait, aller chercher l'automate dans la cour pour le placer dans le concasseur. Vous pourrez ainsi récupérer la boule qui vous mettra de lever la herse qui vous empêche de progresser.

Remontez le mur en sautant et glissez le long du mur pour rejoindre la seconde pierre Nodale. Utilisez l'Etreinte pour la faire chuter au sol. Cette fois vous aurez besoin de déverrouiller une porte pour que Karn puisse apporter la pierre au Goliath. Empruntez le conduit d'égout pour contourner cet obstacle et activez la dalle au sol pour permettre à Karn de passer (voir plan)

Récupérer la troisième pierre nodale

Approchez-vous de la herse, Karn pour propulsera par-dessus afin que vous puissiez explorer la dernière zone du Donjon.

Une fois à l'intérieur, relevez la herse et prenez le contrôle d'un automate pour briser les corruptions. Une fois la salle nettoyée, placez l'automate dans l'encoche afin de lever la herse qui bloque l'accès à la corniche. Abandonnez l'automate et poursuivez votre progression dans cette nouvelle voie.

Comme toujours, il s'agira de s'adonner une petite séance de wall-jump. Vous accéderez directement au nodule (utilisez l'étreinte pour le déloger). Vous devrez ensuite combattre un automate corrompu particulièrement résistant. Prenez garde à esquiver ses coups de poings et utilisez la forme de cavalier pour en venir à bout plus facilement.

Traquer le Goliath

Après la fuite du Goliath, quittez le donjon et retournez au Val du Patriarche. Vous devrez alors faire face au Golem. Le combat se déroule en deux phases. Durant la première, esquiviez son coup de poing et tirer sur les bombes pour faire exploser son bras. Utilisez ensuite l'étreinte de l'ombre pour détruire la pierre nodale. Faites la même chose pour le second bras. En seconde phase, le boss tirera une bombe géante avec son bras-canon. Tirez sur cette bombe jusqu'à ce qu'elle s'élève dans les airs et passez entre les jambes du boss pour la faire exploser sur lui. Une fois au sol, utilisez les prises pour grimper le long de sa jambe et pouvoir frapper la troisième pierre nodale. La seconde itération sera la bonne et détruira Goliath pour de bon.

Cette victoire mettra fin à la quête et lancera automatiquement la suivante : L'ARBRE DE VIE.

L'arbre de vie

Rejoindre l'arbre de vie

La voie étant dégagée, vous pouvez désormais emprunter la route menant à l'Arbre de Vie. Après la cinématique et votre discussion avec Ostegoth, vous devrez parcourir la zone pour rejoindre le Trône Eternel.

Le baron des os

Trouver le Trône Eternel

Traversez les terres escarpées jusqu'à parvenir à l'entrée du Trône. Une fois la porte passée, vous devrez passer par quelques phases de wall-jump avant de parvenir à la première salle. Pour passer le couloir rempli de herbes, activez la dalle et traverser en sautant de mur en mur le plus rapidement possible.

Dans la salle suivante, n'activez pas le levier, prenez une bombe et traversez le pont. Une fois sur le couloir central, lancez la bombe contre le mur et faites-la exploser à l'aide du Pistolet de Strife. Cette manoeuvre permettra de relever le second pont et d'accéder à la clé squelette. Pour quitter la salle sautez sur la poutre au bout du couloir et utilisez les glissières placées le long du mur.

Il vous suffira ensuite de déverrouiller la porte crane et de poursuivre en ligne droite jusqu'au Pic du Serpent. A la fin de la cinématique qui s'enclenchera automatiquement à votre approche vous aurez rejoint le Trône Eternel. Votre mission sera désormais d'Accéder à la Salle du Trône.

Accéder à la Salle du Trône

Montez à la proue puis utilisez la prise violette pour grimper sur la plateforme mouvante devant vous. Sauter sur la plateforme la plus proche puis sur une ancre mouvante afin de rejoindre le pont principale (observez la position de Dust pour vous guider).

Continuez à progresser en observant bien les prises accessibles au fur et à mesure.

Une fois revenu " sur la terre ferme ", descendez le long de la seule issue disponible jusqu'à un couloir menant sur deux portes. Empruntez celle qui est ornée d'un crane.

Avancez vers le groupe de spectres et parlez à Draven, le Maître des Lames (il peut vous apprendre de nouveaux combos moyennant finances). Avancez vers la salle du Trône pour mettre fin à la quête.

Parler au Baron des Os

Cette quête se lance automatiquement à la validation de la quête Accéder à la Salle du Trône. Aller parler aux gardes jusqu'à ce que le chancelier fasse son apparition. Ce dernier vous confiera une nouvelle mission : RANCON ROYALE.

Rançon royale

Trouver l'entrée de l'Arène Dorée

Prenez congé du Chancelier et dirigez-vous vers l'Arène dorée, située au Nord de votre position actuelle. Quitter le Trône et empruntez la seconde porte que vous aviez ignorée lors de votre arrivée (grimpez le long du lierre pour contourner le fossé).

Avancer tout droit pour pénétrer dans l'Arène.

Invoquer le champion de l'Arène

Pour invoquer le champion, vous aurez besoin de récupérer les 3 pierres d'Animus dispersées dans la zone.

Première pierre d'Animus

Une fois dans l'Arène, descendez les escaliers puis passez la première porte ouverte disponible. Tournez le bloc central afin de réorienter le faisceau de la lanterne vers la porte verrouillée.

Dans la salle suivante il vous suffira de glisser le long du mur pour atteindre une nouvelle porte. Vous voici arrivé dans l'Arène dorée. Dirigez-vous vers la droite et grimpez le long du mur pour atteindre le balcon.

Passez la seule porte disponible et descendez les escaliers, vous devrez alors faire face à deux vagues de squelettes. Les ennemis étant très nombreux, veillez à vous placer de façon à ne pas vous laisser encercler.

Dans la salle suivante, montez sur la plaque dorée située sur l'estrade et utilisez l'Etreinte mortelle pour attraper une bombe puis détruisez les deux corruptions présentes dans la salle. L'une vous donnera accès à un trésor et la seconde à une lanterne. Placez la lanterne sur la dalle dorée, et empruntez le passage dissimulé dans l'alcôve où se trouve la bombe.

Faites le tour et activez le levier placé contre le mur. Récupérez la lanterne située en contrebas grâce à l'Etreinte Mortelle et utilisez-la pour activer le pilier de la salle située à l'ouest.

Faites pivoter le faisceau lumineux pour ouvrir la grille menant aux geôles. Avancez tout droit et emparez-vous de la première pierre d'Animus (objet requis pour l'invocation du Champion de l'Arène).

Quittez les geôles et empruntez le passage qui s'ouvre automatiquement. N'oubliez pas de récupérer la Carte du Donjon dans le coffre et continuez votre progression en remontant le mur au fond de la salle. Activez le levier sur la corniche pour rejoindre la cour de l'Arène. Placez l'Animus sur la statue à l'aide de l'Etreinte de l'Ombre.

Seconde pierre d'Animus

Dirigez-vous vers la nouvelle issue disponible à l'ouest de la carte.

Ne touchez pas au pilier et à la lanterne pour le moment et montez au premier étage. Attrapez une bombe avec l'Etreinte mortelle et utilisez-la pour faire exploser la corruption qui bloque le passage puis descendez les escaliers. Vous pourrez récupérer une arme épique dans le coffre situé en bas des escaliers.

Une fois redescendu au premier étage, détruisez les corruptions qui bloquent les issues et allez récupérer la lanterne posée sur la dalle dorée au sud est du niveau 2. Allez la placer sur la dalle dorée au pied des herses. Passez le couloir en wall-jump afin de pouvoir la récupérer de l'autre côté, toujours avec l'étreinte mortelle.

Réorientez le faisceau lumineux de façon à pouvoir lever la herse menant à l'étage supérieur. Placez la lanterne sur le pilier afin de lever le pont.

Descendez les escaliers jusqu'à rejoindre l'entrepôt. Détruisez tous les éléments du décor pour obtenir un coffre renfermant des faux possédées.. Dans la salle suivante, vous devrez affronter un grand nombre d'archers squelettes, n'hésitez pas à faire usage de l'Etreinte mortelle pour les obliger à combattre au corps à corps. Vous serez libre ensuite de récupérer la seconde pierre d'Animus.

Quittez la salle en empruntant la nouvelle voie qui s'ouvre sur votre droite et grimpez le long du mur pour revenir dans l'enceinte de l'Arène Dorée. Placez l'animus sur la crâne de la statue. Une nouvelle porte s'ouvre : celle qui vous mènera au troisième et dernier animus.

Troisième pierre d'Animus

Une fois la porte passée, vous devrez combattre une véritable armée de squelettes, occupez-vous du champion en priorité. Dans la salle suivante, il vous faudra emprunter la première porte sur votre droite pour contourner le fossé. Une fois le couloir traversé, placez-vous sur la dalle dorée pour relever le pont et saisissez une bombe. Entrez dans l'alcôve puis jetez la bombe sur le levier.

Vous voici déjà arrivé dans la salle de l'animus.

Mais avant de pouvoir vous en emparer, vous devrez combattre son gardien. Comme toujours, évitez ses attaques et fuyez le corps à corps quand le boss s'élève. En plaçant quelques combos, vous devriez vous en débarrasser très rapidement.

Activez le levier devant le trône et glissez-vous à l'intérieur pour retourner dans la salle principale. Une fois de retour dans l'Arène Dorée, placez la dernière pierre d'Animus. Vous pourrez ainsi invoquer le champion de l'Arène.

Au début du combat il vous faudra utiliser l'étreinte mortelle sur le ver dès que sa tête devient brillante / violette afin de pouvoir le blesser. Une fois Gnashor sorti de terre, la meilleure technique sera de passer entre ses jambes et d'enchaîner les combos (frappez son point faible avec l'étreinte mortelle dès que vous en aurez l'occasion). Lorsqu'il est suffisamment blessé son épine dorsale se transforme en ver de sable, il faudra alors veiller à attraper sa tête avec l'étreinte mortelle dès que possible. Poursuivez ainsi jusqu'à la mort du boss.

Récupérez le crane doré et rapportez le au Trône Eternel pour mettre fin à la quête.

Phariseer

Trouver la tombe de Phariseer

Cette quête vous est confiée par le Roi des Mort au Trône Eternel suite à l'accomplissement de la quête RANCON ROYALE. Pour la mener à bien vous devrez traquer Phariseer et le forcer à reprendre ses fonctions auprès du Roi. Voyagez instantanément jusqu'à La Brèche et suivez la route du sud jusqu'à parvenir aux portes de sa tombe.

Réveiller Phariseer

Poussez la porte du donjon et frappez le cristal pour descendre dans la crypte.

Eliminez les quelques momies et poursuivez par la seule issue disponible. Vous arriverez dans une salle recouverte de corruptions, grimpez sur la corniche et utilisez la bombe pour nettoyer la zone.

Attrapez le pilier sur la corniche et amenez-aux pieds de la herse. Grimpez sur la dalle dorée et projetez une bombe pour le déplacer de façon à bloquer la herse.

Dans la salle suivante frappez le cristal n°2. Le spectre de Phariseer vous enverra directement à l'étage 1. Empruntez la sortie Nord. Longez le mur de gauche, activez le levier et utilisez la prise pour rejoindre le côté est de la salle (n'oubliez pas de récupérer la carte du donjon). Le but du jeu sera ensuite d'aligner les deux cages (et donc les deux prises) afin de rejoindre le fond de la salle. Pour connaître la technique à employer, visionnez la vidéo ci-dessous :

Récupérez la clé squelette dans le coffre et retournez à l'entrée de la salle. Après vous être débarrassé des quelques ennemis présents dans la zone, rejoignez l'ascenseur et frappez le cristal n°3. Aucun puzzle à résoudre cette fois mais une flopée d'ennemis à occire. Faites le tour de toutes les salles jusqu'à parvenir à la porte qui vous mène à la corniche au-dessus de l'ascenseur. Poursuivez votre progression en escaladant le mur de gauche jusqu'à trouver la prochaine issue.

Détruisez la corruption à l'aide de la bombe située à proximité puis glissez le long des murs et des poutres jusqu'à parvenir à une corniche. Activez le levier pour faire monter le pont puis traînez le pilier jusqu'à la dalle dorée située après le pont.

Retournez ensuite à l'ascenseur et frappez le second cristal. Trouvez les bons arguments pour convaincre Phariseer de se soumettre, autrement dit : combattez-le sans ménagement. Ne vous souciez pas des adds et concentrez vos attaques sur le boss.

Une fois la victoire acquise, vous devrez faire usage de votre pouvoir de commandement afin d'actionner la trappe qui vous retient prisonnier.

Vous pouvez ensuite quitter ce donjon pour rejoindre la tombe de Judicator.

Judicator

Trouver la tombe de Judicator

Pour rejoindre ce nouveau donjon, descendez à la pointe sud-est de la carte. Utilisez votre pouvoir de commandement pour pouvoir traverser la double-porte.

Parler à Judicator

Pénétrez à l'intérieur de la tombe, utilisez le cercle de commandement situé dans l'alcôve pour demander à Phariseer d'activer le levier situé dans la cage. Dans la salle suivante, déplacez le pilier, une fois juché dessus demandez à Phariseer de se placer sur la dalle dorée et sautez sans attendre sur la plateforme devant vous.

Avancez jusqu'à la salle suivante. Vous y ferez la rencontre de Judicator qui vous demandera de retrouver 3 âmes errantes.

Trouver la première âme errante

A la fin de la discussion, empruntez la porte qui s'ouvre automatiquement. Éliminez la liche et montez les escaliers (veillez à invoquer votre compagnon avant de passer la porte suivante). Positionnez Phariseer sur la dalle dorée afin de pouvoir traverser le pont.

Faites de même pour atteindre la lanterne située au fond de la salle. Pour traverser le pont qui n'est qu'à demi levé, vous devrez utiliser l'étreinte mortelle. Sur la plateforme, détruisez les corruptions qui empêchent le pont de se relever totalement (la bombe est située dans un renforcement non loin de là). Récupérez la carte du donjon dans le coffre situé à droite et emparez-vous de la lanterne en utilisant l'étreinte mortelle. Lancer la lanterne sur le pilier et orientez le faisceau vers la porte close, il ne vous restera plus qu'à demander à votre compagnon de se placer sur la dalle pour pouvoir passer le pont.

Escaladez le mur puis le pilier central. Une fois au sommet, vous trouverez la première âme errante. Dès que vous l'autre obtenez, une liche et quelques sbires feront leur apparition, détruisez la liche en priorité. Notez que vous pouvez recourir à l'aide de Phariseer en combat si vous le souhaitez.

Retournez ensuite auprès de Judicator (sautez dans la cour depuis le pont à la sortie).

Trouver la seconde âme errante

Empruntez la porte qui s'ouvre automatiquement à l'est de la carte dès la fin de votre conversation avec Judicator.

Vous devrez affronter tour à tour des musardeurs, des champions squelettes et Le Persécuteur. Ce dernier, bien qu'impressionnant ne résistera pas longtemps à vos combos : passez entre ses jambes, il sera trop lent pour avoir le temps de répliquer. La porte crane étant verrouillée, vous n'aurez d'autre choix que d'emprunter les escaliers. Dans la salle suivante, faites de nouveau appel aux talents de Phariseer.

Faites le tour de la salle grâce aux poutres apparentes (utilisez l'étreinte mortelle pour vous accrocher à votre compagnon en fin de parcours). Poursuivez votre exploration, activez le levier pour ouvrir la porte suivante. Vous y trouverez le coffre renfermant la clé squelette.

Une fois que vous aurez quitté la salle, grimpez sur le mur situé un peu plus loin à gauche et laissez-vous tomber à l'étage inférieur. Utilisez la clé squelette sur la porte verrouillée. Comme pour la première âme, il s'agira de rejoindre le sommet de la tour en utilisant les prises disponibles.

Une fois les gardiens éliminés, rapportez l'âme errante à Judicator.

Trouver la troisième âme errante

Après avoir rapporté cette âme, empruntez la dernière porte disponible. Invoquez votre partenaire sur le cerclé placé au centre de la première salle. Vous devez affronter un général mort vivant particulièrement coriace qui bloquera la plupart

de vos assauts frontaux. Utilisez l'omnifrappe pour passer dans son dos ou laissez vos goules / Phariseer le tanker. Une fois le combat terminé, frappez le cristal n°2. Un gros bloc de corruption vous empêchera de monter plus haut. Placez votre compagnon sur la dalle au sol située devant vous. Grimpez le long du mur et déplacez votre compagnon sur la dalle d'en face afin de pouvoir progresser. Redéplacez votre compagnon une troisième fois afin de pouvoir atteindre lever la dernière grille située plus en hauteur.

Vous y trouverez la bombe qui vous permettra de détruire la corruption et de libérer l'ascenseur. Entrez dans la salle et montez les escaliers pour libérer la dernière âme. Dès que vous aurez capturé cette dernière âme, il vous faudra venir à bout du Gardien des Os. Concentrez vos attaques sur le squelette menotté au plafond (utilisez l'étreinte de l'ombre). Une fois mort, le véritable boss fera son apparition. Hormis ses attaques très rapides, le Géant Osseux ne présente pas de difficulté particulière : frappez-le jusqu'à ce que mort s'en suive.

Retournez auprès de Judicator pour lui remettre la dernière âme et mettre fin à la quête. L'intervention surprise de Basileus vous apportera votre prochaine mission : Trouver le Psychameron.

Basileus

Trouver le Psychameron

Utilisez le transport rapide pour rejoindre l'enceinte de l'Arène Dorée. Une fois au coeur du Psychameron votre mission sera tout simplement de survivre !

Survivre au Psychameron

Dès votre arrivée, deux guerriers rodeurs tenteront de vous barrer la route. Esquiver et utilisez l'Etreinte Mortelle pour revenir rapidement au corps à corps sera la meilleure technique pour vous en débarrasser rapidement. Une fois la victoire acquise, poursuivez votre route en empruntant la porte disponible. Placez chacun de vos compagnons sur les deux dalles afin de pouvoir accéder à la porte située en hauteur. Dans la salle suivante, faites de nouveau appel à eux pour activez les dalles dans le couloir. Déplacer enfin l'un des seigneurs sur la plaque dorée située de l'autre côté du gouffre.

Vous pourrez ainsi utiliser l'Etreinte Mortelle pour rejoindre cette zone jusqu'alors inaccessible. Utilisez de nouveau le pouvoir de commandement pour lever la grille située sous la porte crane (faites usage de l'étreinte mortelle pour rejoindre votre compagnon).

Montez les escaliers à droite et poussez le levier pour créer un raccourci. Redescendez ensuite l'escalier et glissez le long de la poutre pour rejoindre la salle située en sous-sol. Activez les leviers dans cet ordre : celui du milieu, celui de droite, celui de gauche. Vous aurez ainsi accès au coffre renfermant la clé squelette. Quittez la salle et retourner sur vos pas pour déverrouiller la porte.

Placez vos deux compagnons sur les deux dalles dorées accessibles et poursuivez votre progression. Dans les salles suivantes faites de nouveau appel à l'un de vos compagnons pour activer la dalle visible depuis le bord du précipice.

Escaladez les murs, sautez sur la poutre et utilisez l'étreinte mortelle pour le rejoindre. Poursuivez l'exploration en faisant appel à votre compagnon pour débloquer les herses bloquant votre avancée. Faites le tour et rejoignez la salle que vous n'aviez pas pu explorer jusqu'à alors.

Il faut faudra combattre plusieurs mini boss successivement afin de débloquer la voie : un gardien squelette et deux scarabées capables de bloquer vos attaques (l'utilisation de l'omnifrappe ou l'invocation de goules peuvent ici vous être d'un grand secours). Continuez à progresser en empruntant la seule issue disponible. Glissez le long du mur pour aller activer le levier puis empruntez l'issue située au sud qui vous mènera à l'extérieur du donjon.

Continuez à avancer, jusqu'à parvenir au repaire de Basileus.

Combattre Basileus et Achidna

C'est dans une pièce totalement noire que vous devrez mener cette bataille épique. La stratégie consiste à éviter les charges fulgurantes de Basileus et les écrasements d'Achidna dans une pénombre presque totale. Dès que l'un ou l'autre s'immobilise, faites quelques roulades préventives et revenez au contact avec l'étreinte mortelle.

Une fois cette mission accomplie, vous pouvez retourner auprès du roi au trône éternel pour valider la quête, ainsi qu'auprès de Thane pour valider la quête annexe Retrouver et tuer Achidna.

La cité des morts

Après avoir conversé avec le Chancelier, vous obtiendrez un nouveau pouvoir " séparation de l'âme " qui vous permettra de dédoubler Death.

Rejoindre la Cité des Morts

Avancez vers votre nouvelle destination : la Cité des Morts (indiquée par un marqueur jaune sur la mini-carte). Pour ouvrir la porte du donjon, utilisez le pouvoir de séparation de l'âme pour déplacer les deux statues en même temps.

Récupérez votre " unité corporelle " et passez la porte du donjon.

Explorer la Cité des Morts

Traversez les salles en éliminant les différents ennemis que vous rencontrerez jusqu'à trouver porter close. Pour ouvrir la porte, il vous faudra de nouveau utiliser la séparation de l'âme.

Utilisez votre projection disponible pour activer le levier situé sur la corniche. Une fois la herse levée, vous pouvez reprendre votre apparence normale. Dans la salle suivante, votre seule option sera d'emprunter le couloir situé à l'ouest de la salle et de progresser à travers les couloirs jusqu'à la salle située à l'extrême nord-ouest du donjon.

Utilisez la séparation de l'âme, employez l'une des projections de Death pour maintenir le levier, tandis que l'autre pourra explorer la salle suivante. Prenez une bombe sur le mur et utilisez-la pour activer le mécanisme fiché dans le mur et libérer la plateforme flottante. Grimpez sur la plateforme et séparez de nouveau l'âme de Death, il ne vous restera plus qu'à pousser le bloc dans la salle suivante puis à réunifier les âmes de Death.

Poursuivez votre exploration et sautez dans le trou situé au milieu des escaliers. Vous pourrez ainsi récupérer la clé squelette dans le coffre situé non loin de là. Une fois la clé en votre possession, poussez le levier pour rejoindre directement la porte crane.

Dans la salle suivante, placez la version " solide " de Death sur le pont, et utilisez un double pour rejoindre l'étage supérieur en utilisant les prises murales.

Ce dernier doit activer le levier afin de faire tourner le pont, tandis que le troisième double ira pousser le lever libérant l'accès à la lanterne.

Réunifiez les âmes de Death récupérer la lanterne. Animez la statue inerte que vous aviez croisé au début de votre exploration des lieux.

Déplacez la statue de façon à ce que le faisceau rejoigne le pilier central. Passez la porte et grimpez le long du mur de lierre jusqu'à atteindre une nouvelle porte. Après avoir éliminé les spectres, avancez au centre du pont et séparez l'âme de Death. Utilisez un double pour basculer le levier

Réunifiez les âmes de Death et séparez-le à nouveau toujours depuis le pont. Abaissez le levier avec un double, et utilisez la dernière âme pour activer le levier à l'aide d'une bombe.

Réunifiez l'âme de Death et poursuivez votre progression, activez le levier pour ouvrir une nouvelle issue en contrebas.

Il vous faudra combattre de nombreux ennemis (spectre, guerrier, persécuteurs) avant de pouvoir rejoindre la salle suivante, un cul de sac. Vous n'aurez d'autre choix que de d'escalader le mur face à vous. Une séquence de wall jump en temps limité débutera alors, il vous fera rejoindre le sommet au plus vite en utilisant les prises murales à votre disposition. Activez le levier et passez la porte. La suite de votre progression sera ponctuée d'affrontements massifs vous opposants à des groupes de créatures de plus en plus féroces et vous conviera à une nouvelle séance de wall jump. Continuez à progresser en utilisant la séparation d'âme dès que nécessaire. Une fois la porte dérouillée vous pourrez accéder à la plateforme centrale. Orientez le rayon vert sur la porte située à l'opposé de la porte crane.

Débarrassez-vous des ennemis présents puis utilisez la bombe pour détruire la corruption qui masque le mur de lierre. Récupérez la clé squelette dans le coffre puis retournez dans la salle précédente pour déverrouiller la porte crane. Une fois à l'intérieur, utilisez les prises murales pour continuer à progresser. Utilisez la séparation d'âme pour déloger la plateforme flottante emprisonnée derrière la grille (statue de Death et première double) déplacez la plateforme flottante tout au bout du couloir.

Réunifiez l'âme de Death puis séparez-la sur cette plateforme. Il s'agira ensuite d'utiliser l'un des double de Death pour activer les plaques dorées (en bas) et le dernier double pour déplacer la plateforme flottante devant la porte crane (en haut). Une fois l'âme de Death réunifiée, vous pourrez accéder à la porte.

Poussez le levier et utilisez la bombe pour détruire la corruption qui bloquait le levier sur la plateforme centrale. Poussez le levier pour descendre de deux étages. Orientez le faisceau lumineux de façon à ouvrir la porte située au nord.

Le combat vous opposant au Hurlleur débutera alors. Le but du jeu sera de le blesser au niveau de la tête ou de ses mains. A deux reprises, le boss invoquera une armée de squelettes pour vous compliquer la tâche. Une fois les squelettes éliminés, vous devrez effectuer l'action contextuelle demandée pour ôter son masque. Pour la suite et malgré l'apparition continue de squelettes, la technique à employer reste la même (éviter les coups de poings, frapper le boss à la tête). Ne manquez pas d'effectuer la seconde action contextuelle afin de terminer le combat.

Utilisez le transport rapide pour retourner à l'arbre de mort. Empruntez le passage des Anges pour mettre fin à cette quête.

La clé de la rédemption

Aller à Lumenex

Vous obtiendrez cette quête automatiquement à votre entrée dans le Lumenex. Rendez-vous à la flèche de Cristal afin de récupérer la clé de la Cité des Anges.

Dès votre arrivée à la Flèche de Cristal vous devrez combattre une armée d'Anges Corrompus, rapidement Nathaniel surgira pour vous prêter main forte. Une fois tous les ennemis éliminés, parlez-lui pour obtenir le parchemin de Nathaniel qui vous permettra de débloquent une quête annexe : L'âme perdue.

Trouver l'Archon

Après avoir conversé avec Nathaniel, pénétrez dans la Flèche de Cristal pour aller à la rencontre de l'Archon. Montez à l'étage, une corruption vous empêchera de progresser. Faites le tour pour aller récupérer une bombe (utilisez la séparation d'Ame pour lancez la bombe à l'un des doubles de Death).

Une fois au sommet, vous ferez la rencontre de l'Archon qui vous confiera votre nouvelle mission : Bâton d'Arafel.

Bâton d'Arafel

Après avoir parlé à l'Archon, pénétrez dans le portail. Vous arriverez sur Terre avec pour mission de rassembler les 3 morceaux du bâton d'Arafel. Une fois n'est pas coutume, vous n'aurez pas de puzzle à résoudre, il s'agira simplement d'explorer les lieux l'arme au poing façon TPS jusqu'à trouver les 3 morceaux disséminés dans le niveau.

Il est plus que recommandé de faire usage de l'arme Délivrance et des autres armes à feu que vous pourrez récupérer pour éliminer les très nombreux ennemis qui ont investi les lieux.

Position du 1er fragment

Une fois ce premier fragment rapporté à Uriel, elle vous ouvrira l'accès aux tunnels. Le second fragment se situe à l'entrée d'un coude dans les égouts.

Position du 2ème fragment

Rejoignez Uriel qui vous ouvrira le portail vous permettant d'accéder au dernier fragment. Atteindre ce dernier fragment ne devrait pas vous soucier, il suffit de suivre l'unique chemin disponible.

Position du 3ème fragment

Il ne vous restera plus ensuite qu'à poursuivre votre route pour apporter le bâton à Uriel. Une fois la mission accomplie empruntez le portail pour rejoindre la Flèche de Cristal. Notez qu'en parallèle de cette quête vous pouvez accomplir la quête annexe confiée par Uriel : Lumière des déchus.

L'empreinte de l'hérésie

Trouver le scribe

Une fois le Bâton d'Arafel remis à l'Archon, vous chevaucherez jusqu'à la Citadelle d'Ivoire à dos de Griffon. Votre prochaine mission sera de parcourir ces lieux inhospitaliers pour y débusquer le scribe.

Évitez soigneusement de marcher dans la corruption et rejoignez l'étage supérieur en grimpant sur la paroi murale. Poussez le levier pour faire descendre l'orbe lumineux, vous pourrez ensuite redescendre et passer la porte. Poursuivrez l'exploration jusqu'à atteindre la fontaine corrompue.

Votre seule option viable sera d'emprunter la porte de droite et poursuivre jusqu'à atteindre le plus haut point de la terrasse. Utilisez la prise violette pour rejoindre la plateforme en contrebas puis longez les murs (profitez-en pour récupérer la carte du donjon dans le coffre en contrebas).

Pour pouvoir progresser, vous devez placer la statue de Death sur la plateforme de gauche, un esprit sur celui de droite et utiliser le troisième pour activer le mécanisme situé sur la corniche (pour y accéder, passez la rigole et grimpez sur le mur de gauche)

Une fois la statue de Death tombée dans le souterrain, vous pouvez réunifier son âme. Récupérez une bombe au bout de la plateforme et faites exploser les corruptions environnantes. Vous libèrerez ainsi une voie à l'est et un levier qui vous permettra de lever la herse. C'est dans cette nouvelle salle que vous obtiendrez un nouveau pouvoir pour Death : le transpatium

Mettez à profit ce " portal gun " pour quitter la salle et poursuivre votre progression.

Activez le levier sur cette nouvelle plateforme et sautez dans la fosse. Utilisez le pouvoir du transpatium (en le chargeant) sur les deux panneaux bleus présents dans le tunnel pour rejoindre une autre partie de la terrasse. Progressez jusqu'à parvenir à la tour située à l'est de la plateforme (pour détruire la corruption activez les portails de façon à ce que le rayon jaune puisse traverser le relai lumineux éteint)

Une fois dans la tour activez les deux portails (chargés). Montez à l'étage, placez-vous au centre de la pièce et séparez l'âme de Death. Placez les deux doubles sur les leviers pour lever la herse et ouvrir la dalle. La statue de Death sera propulsée ainsi sur la corniche.

Grimpez tout en haut de la tour et utilisez les portails pour faire parvenir la lumière sur le cristal et purifier le puits. Descendez le cours d'eau jusqu'à rejoindre les corruptions en contrebas (une bombe à proximité vous permettra de dégager la zone). Grimpez le long du mur de lierre pour gagner la partie ouest du donjon.

Une fois la porte ouest passée, allez sur la gauche et sautez en contrebas. Progressez jusqu'à parvenir à la salle où se trouve le cristal. N'activez pas le portail et rejoignez l'étage en passant par l'extérieur. Poussez le levier pour libérer la grille menant au cristal.

Il faudra ensuite activer un " portail dans un portail " pour pouvoir continuer à progresser. Visionnez la vidéo suivante pour comprendre comment fonctionne le mécanisme de double portail.

Récupérez clé squelette dans le coffre un peu plus loin et rejoignez la porte crâne.

Ouvrez le portail puis retournez activer le portail placé devant le cristal brillant. Une fois la zone purifiée, suivez le cours d'eau jusqu'à la nouvelle entrée disponible.

Traversez les premières salles et utilisez le pouvoir de transposium pour progresser quand nécessaire. Après vous être débarrassé d'un mini boss, vous trouverez le cristal doré.

Le but du jeu sera ensuite de parvenir à détruire la corruption en faisant transiter le faisceau lumineux entre les portails. Il vous faudra tour à tour utiliser la séparation d'âme et le Transposium (utilisez un double portail dans le portail situé en contrebas du deuxième cercle de pierre) pour mettre en relation la pierre brillante et les deux pierres inertes au centre des cercles de pierre.

Une fois la corruption détruite il vous suffira de créer un portail au-dessus de la dernière pierre pour purifier les eaux.

Subjuguer le Scribe

Remontez ensuite le cours d'eau jusqu'à entrevoir un nouveau portail, activez-le et retournez sur vos pas pour en activer un second afin de pouvoir progresser. Dans la salle suivante il vous faudra rejoindre le haut de la salle, toujours en utilisant les portails. Au bout du parcours, vous devrez affronter Jamareah le Scribe.

Activez deux portails l'un face à l'autre. Placez-vous devant l'un d'entre eux et attendez que le boss lance une grosse boule d'énergie, esquiviez au dernier moment afin que la boule traverse le portail et frappe le boss dans le dos. Vous pourrez aller enchaîner quelques combos au corps à corps à ce moment-là. Pendant le reste du combat, esquiviez les tirs du boss en effectuant des roulades successives et ses retombées au sol en sautant au moment de l'impact. A mi-vie, le scribe invoquera deux anges corrompus, utilisez la forme de cavalier pour vite vous en débarrasser. Continuer à utiliser les portails pour retourner les frappes du boss contre lui-même. En fin de vie, il s'élèvera et un portail apparaîtra au sol. Activez ce portail et un autre dans la rangée supérieure. Faites en sorte de diriger le laser dans le portail au sol pour en finir pour de bon avec le scribe.

Affronter l'Archon

Quittez le donjon en utilisant le voyage rapide. Rendez-vous à la flèche de Cristal pour vous mesurer à l'Archon.

Ce combat ne sera pas simple à appréhender, il faudra à la fois éviter les tirs de l'Archon, se rapprocher rapidement pour le frapper pendant le cours laps de temps où il n'est pas protégé par son bouclier et s'éloigner de lui tout aussi rapidement pour éviter l'impact lorsqu'il retombe au sol. L'étreinte mortelle comme le pistolet de Strife seront très utiles dans ce combat. Une fois tombé à mi vie le boss s'élèvera dans les airs et tentera de charger, attendez le dernier moment avant d'esquiver.

Une fois la victoire acquise, retournez auprès du Vieux Corbin à l'Arbre de Vie puis traversez le portail de la Frontière de l'Ombre pour mettre fin à la quête.

La reine démente

Explorer la Frontière de l'Ombre

Parlez au Vieux Corbin et avancez jusqu'à l'entrée d'un donjon. Prenez le chemin de gauche et progressez jusqu'à faire la rencontre d'Ostegoth.

Trouver la Reine Démente

Continuez à avancer jusqu'aux portes du donjon de la Pierre Noire. Empruntez la première porte sur la droite et montez les escaliers. Vous trouverez Lilith dans la salle suivante. Après la cinématique, vous obtiendrez le pouvoir Exochrone qui vous permet de voyager à travers le temps.

Trouver Samael

Une fois le pouvoir Exochrone récupérez, prenez congé de Lilith et retournez dans la première salle du donjon. Cette fois, empruntez la porte Nord. Activez le portail vert situé à côté de la porte pour voyager dans le passé

Empruntez la première porte située sur votre gauche et progressez jusqu'à parvenir à un nouveau portail temporel (activez le levier et explorez toute la salle avant de rejoindre le temps présent). Une fois le portail passé, vous pourrez sauter sur la plateforme située en contrebas et escalader la paroi grâce aux prises murales face à vous. Vous parviendrez à la salle où se trouve la porte crane.

Utilisez le portail temporel situé en face du coffre pour retourner dans le passé. Dédoublez l'âme de Death sur la plateforme mobile. Avec l'un des doubles passez la grille ouverte et allez activez le portail bleu. L'autre double de Death devra être posté au bout du pont devant le second portail. Envoyez une bombe à travers le portail afin que le double puisse la récupérer. Explodez la corruption sur la plateforme centrale puis retournez dans le temps présent. Vous pourrez récupérer la clé squelette.

Empruntez la route ouest et activez le portail temporel situé dans le couloir. Dans le passé, vous pourrez accéder sans problème à la porte crane. Une fois cette dernière passée, vous pourrez basculer le levier qui était jusqu'à alors inaccessible.

Descendez le long du mur et activez le portail temporel pour retourner dans le temps présent. Utilisez les poutres sciées pour grimper le long des poutres et enfin rejoindre la cachette de Samael. Activez le portail vert pour entrer et vous mesurer à lui.

Subjuguer Samael

Le combat se déroule en deux phases. Dans la première, vous devrez le combattre dès qu'il se téléporte à proximité de vous. Régulièrement Samael retournera sur son trône et vous lancera des grosses boules de feu. En phase 2, vous devrez éviter des zones de feu au sol en effectuant un maximum de déplacements rapides. Dès que les glyphes disparaissent du sol, frappez Samael jusqu'à ce que mort s'en suive.

Une fois le combat terminé, récupérez le contenu du coffre et retournez auprès du Vieux Corbin. A la suite de la cinématique cette quête sera validée et vous pourrez enfin pénétrer dans le Puits des Âmes.

Le puits des âmes

Avancez tout droit jusqu'à rencontrer votre dernier ennemi : l'Avatar du Chaos. Évitez ses projections, ses frappes circulaires ainsi que ses tentacules en esquivant ou en passant directement entre ses jambes. A chaque fois que le boss pose le genou au sol vous devrez effectuer l'action contextuelle demandée. Votre victoire validera la quête et marquera la fin des aventures de Death.

Quêtes annexes

Chamanisme

Vous obtiendrez cette quête auprès de Muria, la vendeuse d'armure de Tri-Petra. Pour accomplir cette quête vous devrez lui rapporter trois objets à récupérer tout au long de votre périple.

La première étape de cette quête consiste à récupérer un os de Rodeur en (vous aurez l'occasion de combattre cet ennemi dans le Chaudron lors de l'accomplissement de la quête principale LE FEU DE LA MONTAGNE). Après avoir rapporté ce premier objet à Muria, vous devrez prélever un échantillon de Serein Acide. Pour ce faire il vous suffira de tuer quelques arakhnes dans le ravin de l'ombre au tout début de la quête principale LES LARMES DE LA MONTAGNE.

L'étape suivante se déblocuera en discutant avec Kharn devant le Temple Perdu lors de la quête principale UN REVEIL DIFFICILE. Vous aurez alors pour mission de prélever de la Scupltera sur une sentinelle automate.

Une fois ce dernier ingrédient collecté, retournez à Tri-Petra pour valider la quête auprès de Muria. Vous obtiendrez un artefact épique en récompense : le talisman d'affliction.

Le Marteau Perdu

Cette quête se débloque automatique lorsque vous pénétrez dans le Ravin de l'Ombre pour la première fois lors de la quête principale LES LARMES DE LA MONTAGNE.

Alya aura besoin que vous lui rapportiez le Brise-Os qui se trouve dans le donjon de la Forge Brisée. L'entrée du donjon se situe à l'entrée du Ravin de l'Ombre.

Une fois à l'intérieur, passez la seule porte accessible à l'ouest de la salle. Plongez dans le lac, suivez le conduit caché sous la cascade d'eau pour rejoindre la salle suivante. Récupérez la carte du donjon dans le coffre situé sur la plateforme, avant d'escalader la paroi face à vous.

Après avoir éliminé les quelques ennemis qui vous attendaient, rejoignez la salle suivante par la seule porte accessible. Glissez de paroi en paroi et entre les murs pour traverser cette nouvelle salle et pouvoir gagner l'étage supérieur (voir vidéo)

Sautez dans l'eau, grimpez sur la plateforme et projetez une la bombe sur la corruption qui obstrue le passage (faites-la exploser en utilisant le pistolet de Strife).

Une fois dans la salle suivante, actionnez le levier afin de faire apparaître des poutres sur le mur. Vous pourrez ainsi aller récupérer une bombe et faire exploser la corruption qui condamne la porte située à l'étage inférieur (glissez sur la paroi située sur votre droite puis sautez de poutre en poutre).

Un rodeur ne tardera pas à faire son apparition. Evitez ses attaques et repoussez les adds si nécessaire. Si vous veniez à être projeté à l'étage inférieur, utilisez les poutres placées le long du mur pour remonter (voir vidéo ci-dessous).

Dès la fin du combat, vous pourrez accéder à la dernière partie du donjon. Pillez le contenu des deux coffres avant de rejoindre la prochaine salle où vous devrez combattre un automate accompagné de deux serviteurs. Traversez le couloir en glissant de paroi en paroi jusqu'à atteindre la dernière salle. Plongez dans l'eau et empruntez le conduit afin de pouvoir rejoindre l'alcôve où se trouve la bombe dont vous avez besoin pour détruire la corruption qui obstrue le passage.

Il ne vous restera qu'à faire le tour de la salle pour rejoindre cette nouvelle issue (grimpez le long du mur et utilisez les poutres et glissières). Vous devrez alors combattre un automate accompagnés par quelques alliés. Après les avoir éliminés, poussez la porte et récupérez la clé squelette dans le coffre. Actionnez le levier pour abaisser la herse. Utilisez la clé sur la porte verrouillée afin de pouvoir récupérer le Brise-Os dans le coffre.

Pour quitter le donjon rapidement, sautez dans la fosse puis grimpez le long du mur face à vous. Rapportez cet objet à

Alya (Tri-Petra) pour valider la quête.

Pierre disparue

Cette quête annexe vous est confiée par le Gardien à Tri-Petra, après avoir terminé la quête principale UN REVEIL DIFFICILE. Vous aurez pour mission de retrouver Oran, le gardien disparu. Vous le trouverez dans le Fjord, non loin de la une crypte cachée au bout du lac.

Pour le ramener à la vie, vous aurez besoin de la Clé des Fondateurs, que vous obtiendrez à la fin de la quête principale LES LARMES DE LA MONTAGNE. Il vous confiera alors une nouvelle série de missions que vous pourrez accomplir au cours de l'exploration des Terres de la Forge : La Pierre vagabonde.

La Pierre vagabonde

Voici les emplacements des membres que vous devez réactiver. La jambe droite se trouve dans Le Fjord.

Le bras droit se trouve en plein milieu du Ravin de l'Ombre.

Vous trouverez la jambe gauche dans le défilé ardent.

Le bras gauche se trouve non loin du Donjon de la Balafre, au sud du Défilé Ardent.

Une fois les 4 membres réactivés, retournez auprès d'Oran pour percevoir votre récompense.

Le Guerrier des Fondateurs

Vous obtiendrez cette quête en défiant Thane, le maître d'arme de Tri-Petra. Si vous parvenez à remporter le duel, il vous confiera 4 missions (niveau 9 recommandé): retrouver et tuer Bheithir, retrouver et tuer Sylvesang, retrouver et tuer Achdina et retrouver et tuer Argul.

Retrouver et tuer Bheithir

Pré-requis : Etreinte mortelle

Bheithir se trouve dans le donjon La Retraite, au nord de Pestebois. Rejoignez la salle principale du niveau -1 et utilisez les anneaux violets pour rejoindre la plateforme centrale.

Utilisez le pistolet de Strife pour l'attirer à vous et pour l'attaquer à distance. Lorsque le pont n'est pas recouvert de lave, frappez-là ou corps à corps, avec l'omnifrappe ou en déchainant le pouvoir du cavalier. Une fois la victoire acquise, vous obtiendrez une paire de faux (épique niveau 15).

Allez annoncer la bonne nouvelle à Thane qui vous récompensera également en or et en expérience.

Retrouver et tuer Sylvesang

Sylvesang se terre au Rocher des Larmes. Pour accéder à son antre, retournez dans la salle où vous avez tué le rodeur. Sautez en contrebas, et poursuivez votre route jusqu'à la fosse immergée. Plongez dans l'eau jusqu'à atteindre un passage secret.

Après avoir parcouru tout le couloir immergé vous atteindrez l'antre de Sylvesang. Cette dernière a le pouvoir de vous immobiliser en vous lançant des pièges dont vous devrez vous libérer. Esquivez ses coups et contre-attaquez pour vous en débarrasser rapidement.

En récompense vous obtiendrez une masse de niveau 10 et une paire de faux de niveau 12 (qualité épique). Allez annoncer la bonne nouvelle à Thane qui vous récompensera également en or et en expérience.

Retrouver et tuer Achidna

Achidna partage sa tanière avec Basileus, vous la rencontrerez obligatoirement au cours de la quête principale. Reportez-vous au chapitre BASILEUS de la solution pour visionner la vidéo du combat et/ou le cheminement menant au repaire Achidna.

Retrouver et tuer Argul

Pré-requis : Etreinte mortelle

Argul est le boss de fin du donjon l'Antre du Roi Détrôné situé dans le Ravin du Leviathan du Royaume des Morts.

Descendez les escaliers et poussez la seconde porte que vous croiserez sur votre chemin. Laissez-vous glisser le long des poutres et arpentez le couloir jusqu'au coffre renfermant la clé squelette. Retournez à l'étage supérieur pour déverrouiller la porte crane. Avant de prendre l'ascenseur, veillez à débloquer le raccourci menant à la première salle à l'aide du levier

Argul est un boss extrêmement résistant qui dispose de plusieurs redoutables compétences : charge de bouclier, gel instantané s'il vous touche, coups de masse. Esquivez toutes ces attaques et ne déchainez vos combos que lorsque sa masse est fichée dans le sol. A mi-vie il gagne la compétence tourbillon, observez attentivement le boss éviter cette attaque (il lève son arme en l'air) et éloignez-vous le plus loin possible pour éviter de vous faire toucher. Plus que de force, il faudra faire preuve de patience et de concentration pour venir à bout de ce boss. Une fois vaincu, vous obtiendrez deux armes de niveau 20 (vous pouvez donc attendre d'atteindre ce niveau pour aller le défier).

Il nous vous restera plus qu'à aller annoncer la bonne nouvelle à Thane qui vous récompensera également en or et en expérience.

Étincelle de vie

Pré-requis : Etreinte mortelle

Cette quête vous être proposée par Muria une fois que la quête principale LE CŒUR DE LA MONTAGNE est achevée. Rendez-vous au sud du défilé Ardent. Au pied du donjon, escaladez la paroi et utilisez l'étreinte mortelle pour atteindre l'escalier qui vous mènera aux portes du donjon.

Une fois la cinématique passée, vous aurez quelques golems à éliminer avant de pouvoir progresser. Descendez ensuite à l'étage inférieur par les escaliers. Traversez le long couloir en glissant contre les parois du mur.

S'en suivra une véritable course contre la montre où vous devrez grimpez le plus rapidement possible en haut de la tour.

Une fois cette mission accomplie empruntez la première porte sur votre droite et activez l'automate. L'élimination des golems n'en sera que plus facile et vous serez à même de traverser le fleuve de lave pour récupérer le contenu d'un coffre. Dans la salle suivante, détruisez les corruptions qui bloquent le passage puis positionnez l'automate dans l'encoche située sur le sol. Lancez la chaîne sur la prise et rejoignez le fond de la salle.

Contournez la pièce en utilisant les prises violettes et en glissant le long des parois jusqu'à parvenir au coffre renfermant la clé squelette.

Sautez sur la chaîne en contrebais et empruntez le passage auparavant bloqué par les corruptions. Progressez tout droit jusqu'à la porte crane que vous pouvez désormais déverrouiller. Une fois à l'intérieur utilisez les prises murales et grimpez au-dessus des piliers de façon à pouvoir rejoindre la porte située au fond de la salle. Une fois la zone nettoyée, utilisez les prises murales pour grimper le long des murs jusqu'au levier placé sur la corniche. Utilisez l'automate pour vous défendre (n'oubliez pas de récupérer la carte du donjon avant de quitter la pièce).

Toujours en contrôlant l'automate détruisez les corruptions et continuez à progresser jusqu'à la salle suivante. Une fois la pièce contournée, poussez le mécanisme afin de relever la première herse (1 tour complet).

Vous l'aurez compris, il vous faudra ensuite passez par l'autre côté de la salle pour activer le second levier. Choisissez le bien votre moment pour courir sur la chaîne afin d'éviter les flots de lave.

Mission accomplie le portail est ouvert. Reprenez le contrôle de l'automate pour traverser la lave. Et contournez la herse en utilisant les prises murales.

Après une rude bataille qui vous opposera à de petits automates puis des guerriers, la grille s'abaissera. Récupérer votre automate et détruisez les corruptions présentes dans le couloir afin de libérer le pont et vous permettre de rejoindre la toute dernière salle de ce donjon.

Une fois le couloir traversé, c'est un combat épique contre l'automate fou qui vous attend. Il dispose des mêmes capacités que tous les autres automates que vous avez croisés jusqu'à présent avec quelques capacités supplémentaires. Ne restez pas trop longtemps au corps à corps, prenez garde aux jets de lave en phase 2 (utiliser la forme de cavalier à l'invocation des adds est une stratégie qui facilite grandement le combat).

Retournez auprès de Muria à Tri-Petra pour valider la quête et obtenir votre récompense.

L'âme perdue

Cette quête annexe vous est confiée par Nathaniel à votre arrivée à la flèche de Cristal. Apportez le parchemin qu'il vous confie au Chancelier. Vous obtiendrez une nouvelle quête annexe : La Proie du Chancelier.

Retournez ensuite auprès de Nathaniel. Il vous demandera d'aller trouver Muria à Tri-Petra. Une fois cette dernière course effectuée, retournez auprès de Nathaniel au Lumenex pour valider la quête.

Lumière des déchus

Cette quête vous est confiée par Uriel à votre arrivée sur Terre au cours de la quête principale BATON D'ARAFEL. Vous devrez retrouver et délivrer 10 gardiens des enfers retenus sur Terre.

Au cours de la recherche du 1er fragment du Baton d'Arafel

1er gardien (niveau 1)

2ème gardien (Niveau S1)

3ème gardien (Niveau S1)

Au cours de la recherche du second fragment du Baton d'Arafel

Vous trouverez 4 gardiens au cours du périple, dont 2 se situent dans un tunnel situé non loin de la place où vous deviez affronter le Noss.

Au cours de la recherche du troisième fragment du Baton d'Arafel

Vous trouverez le 8ème gardien au bout du pont après votre seconde confrontation avec le Noss. Le 9ème est accroché à un pilier sur le pont où vous affronterez le Noss pour la dernière fois. Vous croiserez le dernier gardien sur la route vous ramenant auprès d'Uriel après avoir récupéré la dernier fragment du baton.

La Proie du Chancelier

Cette quête annexe vous est proposée par le Chancelier au cours de la quête " L'âme perdue " confiée par Nathaniel.

Première étape : lire le grimoire dans le Dédale du juge de l'âme. Pour ce faire grimpez le long des murs dans la salle principale et poussez le levier situé sur la plateforme. D'autres poutres apparaîtront, grimpez de nouveau et activez le second levier. Progressez jusqu'à la salle suivante où vous trouverez le grimoire.

Une fois lu vous pourrez entrer dans le portail.

Le fonctionnement du Dédale du Juge des Âmes diffère beaucoup des donjons classiques. Il s'agit d'un labyrinthe de 10

niveaux. Les Parchemins du Juge des Âmes que vous pouvez récupérer à différents endroits au cours de l'aventure vous donneront les points cardinaux (N-S-E-W) à suivre pour trouver une zone secrète et/ou le parcours permettant de rejoindre le niveau supérieur. Chaque point cardinal correspond à une salle incluant bien entendu son lot d'ennemis à combattre.

1. Déclination : NW (zone secrète SE)
2. Appréhension : ESN (zone secrète NN)
3. Opposition : WENN (zone secrète NSE)
4. Séparation : EWNS (zone secrète WEN)
5. Illusion : WWNE (zone secrète WNS)
6. Isolation : SEENN (Zone secrète EEES)
7. Révulsion : SWEEE (zone secrète SSWNN)
8. Inversion : NWNWE (zone secrète NSSEN)
9. Bénédiction : ENENS (Zone secrète SWEEN)
10. Ascension : WENSW (zone secrète NSEW)

Au bout du parcours, vous ferez la rencontre du Juge des Âmes qu'il vous faudra combattre. Au cours du combat, le Juge invoquera plusieurs vagues d'alliés qu'il faudra éliminer avant de pouvoir de nouveau le blesser. En fin de vie, il se dédoublera, ce sera le bon moment pour utiliser la forme de cavalier. Une fois le double éliminé quelques coups suffiront pour remporter la victoire.

A la fin du combat, retournez auprès du Chancelier du Roi pour valider la quête.

Les pages du Livre des Morts

40 pages du Livres des Morts sont réparties dans les donjons et zones libres de Darksider 2. En échange de chaque chapitre reconstitué (10 pages) Vulgrim vous remettra une clé permettant d'ouvrir une salle bonus remplie de coffres bonus et d'or. Voici un guide qui vous permettra de récupérer les pages au fur et à mesure de votre progression et en fonction des accessoires dont dispose Death.

Pages 1 à 10

Val du Patriarche : la première page se trouve non loin de Vulgrim, au Nord Est du Val.

Pestebois : Dans les ruines de l'est, derrière une statue

Le Chaudron : Dans la pièce où se trouvent les deux boules bleues, fouillez derrière la boule située à l'est de la salle (dans un renforcement derrière la cage)

Le Chaudron : Dans une caisse en bois à la fin du donjon, dans la salle où vous ranimez le feu

Le Bastion : dans la salle principale du donjon, vous trouverez une brèche dans le mur cachée derrière une statue. La page se trouve sur une petite plateforme en contrebas.

Le Bastion : Après avoir ouvert la seconde vanne, nagez le long du conduit jusqu'à un renforcement sur la gauche. La page se trouve à cet endroit, derrière un tas de cailloux.

La forge brisée (donjon optionnel) : A la fin du donjon, dans l'un des pots de terre de la salle où vous combattez le Champion Corrompu.

Le Temple perdu : Dans la salle où vous devez placer deux automates pour pouvoir progresser. Une fois la porte ouverte, vous pourrez revenir sur vos pas et récupérer la page derrière la herse auparavant fermée.

Le Temple perdu : Vers la fin du donjon, après avoir délogé la boule bleue coincée dans la statue, allez dans la petite salle située sur la gauche, vous y trouverez une nouvelle page.

La Fonderie : Juste après avoir récupéré le pouvoir de l'étreinte mortelle, retournez dans la salle précédente et utilisez la prise violette pour rejoindre la plateforme où se trouve la 10ème page.

Une fois ce premier chapitre reconstitué, allez l'échanger contre une clé d'os à Vulgrim. Retournez au Temple perdu. Vous avez sûrement remarqué une porte sertie de bijoux au moment où vous avez fait de nouveau la rencontre de Karn. C'est ici que vous devrez utiliser la clé confiée par Vulgrim. Entrez et pilliez à loisir. N'oubliez pas de déplacer la statue située dans le fond de la salle, elle cache le Talisman du Maître d'Armes qui offre à Death la Maîtrise de tous les coups spéciaux sans avoir à les acheter.

Pages 11 à 20

La Balafre : Juste après avoir récupéré la clé squelette dans le coffre. Utilisez les prises murales pour récupérer la page cachée.

Le Rocher des Larmes : Vers la fin du donjon et après avoir déverrouillé la porte crane, vous verrez un escalier immergé. Montez au sommet des marches et glissez le long des parois jusqu'à un petit renforcement : vous y trouverez la page.

La Retraite : Rendez-vous au second niveau de la retraite. Vous remarquerez une prise murale violette au sud-ouest de la salle (étreinte mortelle requise). Détruisez toutes les corruptions présentes dans cette zone et glissez le long du mur pour accéder à la page.

L'Arène Dorée : Avant de pénétrer dans l'Arène vous ferez de nouveau la rencontre d'Ostegoth, la page se trouve dans un recoin derrière sur la gauche.

L'Arène Dorée : Au second niveau, à l'endroit où vous ranimez une seconde statue à l'aide d'une lanterne. Orientez la statue vers l'ouest de la salle pour lever la grille et pouvoir récupérer la page.

Tombe de Phariseer : Avant d'utiliser l'ascenseur pour descendre dans les étages inférieurs, fouillez la salle située dans le fond, vous y trouverez une nouvelle page.

Tombe de Phariseer : au premier niveau, grimpez la paroi murale dans la salle située à l'est. La page est cachée dans un renforcement.

L'Epine : Sur le pont de pierre situé à l'extrême est de la zone.

Tombe de Judicator : Juste avant de découvrir la seconde âme errante, à l'est du tombeau, vous verrez un long couloir avec des piles d'ossements, la page se trouve au-dessus de l'une de ces piles sur votre droite.

Tombe de Judicator : Vous trouverez une autre page au niveau de la tour menant à la seconde âme errante (utilisez l'étreinte mortelle pour pouvoir la récupérer).

Vous voilà en possession d'un nouveau chapitre, retournez auprès de Vulgrim pour récupérer une nouvelle clé. La porte de dans l'Antre du Roi Déchu, juste après descendu les escaliers. Vous pourrez récupérer le Talisman Coeur démoniaque) augmente les chances d'obtenir des armes possédées dans les coffres à trésors).

Pages 21 à 30

Tombe de Judicator : Vous pourrez récupérer cette page après avoir trouvé la 3ème âme errante. Elle se trouve derrière la rambarde, au sommet de la tour.

Les Terres de la Forge : dans la zone du Fjord, au niveau des ruines situées à l'est, vous trouverez des dalles dorées. Utilisez la séparation d'âme sur les deux dalles pour pouvoir récupérer la page.

La Cité des Morts : Dans le coin sud-est de la seconde grande salle du donjon.

La Cité des Morts : Sur la partie est du balcon qui surplombe le pont que vous pouvez orienter à l'aide du levier.

La Cité des Morts : Dans la première salle à l'est du donjon (celle où vous devez animer une statue à l'aide d'une lanterne). La page se trouve juste derrière la grille sud (orientez la statue vers le sud pour lever la herse).

La Cité des Morts : Dans une caisse au niveau de la crypte (au 4ème niveau).

Extérieur de Lumenex : Avant d'emprunter le pont, explorez les ruines au sud, vous y trouverez une nouvelle page.

La Terre : Au nord de la zone, juste après avoir libéré le premier gardien (ou combattu le mini-boss), vous trouverez une page cachée derrière les corruptions rouges.

La Terre : En hauteur, dans les escaliers qui vous permettent de rejoindre Uriel après avoir collecté le premier fragment du Bâton d'Arafel.

La Terre : Après avoir conversé avec Uriel pour la seconde fois, vous traverserez un tunnel au sud de la zone. La page est cachée au bout du tunnel, à l'est.

Retournez une nouvelle fois auprès de Vulgrim pour échanger votre nouveau chapitre. La tombe se trouve dans le Lumenex, au nord-ouest de la zone. Vous obtiendrez (en plus du loot habituel) le Talisman Properitas qui augmentera vos chances d'obtenir un item rare en tuant des monstres.

Pages 31 à 40

La Terre : Après avoir récupéré la carte et avant de faire la rencontre du Noss, vous trouverez une page sur votre droite dans un bâtiment (au niveau du 5ème gardien à délivrer).

La Terre : Après avoir parlé à Uriel pour la 3ème fois, fouillez la zone située au sud.

La Citadelle d'Ivoire : dans la tour ouest, juste avant de glisser dans le trou situé dans le sol, regardez du côté de la corruption au sud, vous y trouverez une nouvelle page.

La Citadelle d'Ivoire : Derrière une flamme sacrée au nord-ouest de la zone, juste avant la toute dernière salle.

Fjord : Dans les ruines au sud, non loin de du cercle de Vulgrim dans la caverne accessible en nageant, utilisez les portails pour localiser la page.

La Frontière de l'Ombre : Allez au nord de l'Arbre de Mort, au croisement tournez à gauche et poursuivez le long du chemin jusqu'à trouver un petite alcôve sur la droite. Grimpez le long du mur et utilisez la dalle dorée pour lever la herse afin de pouvoir récupérer la page.

La Pierre Noire : à l'est de la zone, tout au fond de la salle où se trouve Lilith.

La Pierre Noire : Dans le passé, grimpez sur le balcon surplombant la plateforme circulaire. La page se trouve juste à côté de la porte.

La Pierre Noire : Dans le présent, à l'ouest du donjon non loin de l'endroit où vous récupérez la clé secrète. Utilisez les portails pour rejoindre la plus grande salle, la page est cachée à proximité d'une corruption.

La Pierre Noire : Dans le présent, juste avant de rejoindre le trône de Samael, vous remarquerez des portails dans le tunnel en bas. Activez le portail ouest et cherchez un second portail à l'est puis pénétrez à l'intérieur pour trouver la dernière page.

Le dernier tombeau des morts se situe à la Frontière de l'Ombre, sur la droite juste avant l'entrée de la Pierre Noire. Dans ce tombeau, vous pourrez récupérer de nombreux trésors de valeur dont la précieuse Armure Abyssale, des pierres de pouvoirs ainsi qu'une lance possédée.

Fist of the North Star : Ken's Rage 2

© Tecmo Koei 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jagi

Vaincre Jagi avec Kenshiro dans le mode Légende.

Shin

Vaincre Shin avec Kenshiro dans le mode Légende.

PERSONNAGES DU MODE RÊVE

Fudo

Terminer tous les segments de Fudo dans le mode Légende.

Jagi

Vaincre Jagi avec Kenshiro dans le mode Légende.

Juda

Vaincre Juda avec Rei dans le mode Légende.

Juuzo

Terminer tous les segments de Juuzo dans le mode Légende.

Mamiya

Vaincre Juda avec Rei dans le mode Légende.

Rei

Vaincre Juda avec Rei dans le mode Légende.

Ryuga

Vaincre Ryuga avec Kenshiro dans le mode Légende.

L'attaque de Zed

Dans un futur pas si lointain, le monde est rempli de violence. Batt et Lynn, qui ne cherchent qu'à survivre au milieu du chaos, rencontrent alors un homme mystérieux. La légende du sauveur de l'apocalypse est sur le point de débiter.

Bienvenue dans l'histoire de Fist of the North Star Ken's Rage 2, qui reprend le manga cultissime Hokuto no Ken. L'aventure débute sur un tutoriel vous familiarisant avec le personnage de Ken. Retenez bien les combinaisons et les différents boutons, ils sont à utiliser de la même manière avec tous les personnages que vous incarnerez dans le jeu. Ne nous le cachons pas : le meilleur combo est coup rapide - coup rapide - coup puissant - coup puissant - coup puissant.

Au fil des épisodes, deux phases de jeu principales vont vous être proposées : le combat en masse et le combat de boss. Les combats en masse se séparent eux-mêmes en plusieurs catégories :

{! La plupart du temps, il vous est demandé d'éliminer un nombre défini d'ennemis pour pouvoir progresser.

De temps en temps, vous devez tuer le plus d'ennemis possible dans un temps imparti, afin d'avoir un bon score.

Rarement, il en faut tuer que le boss du lieu même s'il y a d'autres ennemis autour. Sa défaite fera capituler les autres ennemis et vous pourrez poursuivre.

Encore plus rarement, il faut éliminer tous les ennemis d'une zone sans que cela ne soit indiqué par un compteur sur la droite de l'écran (situation relative à des mises en scène spéciales).

Quoi qu'il en soit, il est important de trouver, avec chaque personnage, quel coup, quelle attaque ou quel combo est le plus efficace et permet de tuer le plus d'ennemis en un minimum de temps. Avec Kenshirô, c'est dans les attaques spéciales (qui consomment des réserves d'aura) que se trouvent ces coups intéressants, et vous n'en avez pour l'instant aucun. (Le meilleur sera Destruction céleste, accessible aux deux-tiers du jeu.)

Dans le cas des combats de boss, il faut simplement venir à bout d'un ennemi dans une arène, sachant que la caméra est fixée dans votre dos sur la ligne qui vous unie avec le boss. Pour cela, il faut trouver une nouvelle fois le meilleur coup à placer en boucle (pour Ken, les Sept Etoiles Mortelles du Hokuto, disponible au tiers du jeu).

Quoiqu'il en soit, parcourez ce premier niveau en tuant les vagues d'ennemis successives (80, puis 50, puis 40...), en prenant garde dans le cas de la dernière à la vie des personnes à protéger. Pour cela, pas de miracle, il faut être rapide et protéger en priorité les civils qui prennent le plus de dégâts. Quant au boss, Zed, allez-y tranquillement, il n'est pas difficile à battre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Eviscération de Zed

Fureur débridée

Misumi est un vieil homme, il espère utiliser les quelques semences de riz qu'il possède pour s'assurer un avenir. Kenshirô le rencontre et décide de l'aider. Mais le rêve du vieil homme est sur le point d'être brisé par un groupe de guerriers violents dirigés par King.

Dans ce niveau, vous enchaînez les combats de masse (70 ennemis), puis devez protéger cinq civils des dégâts qu'ils prennent. Au terme du chapitre, vous affrontez Spade, un ennemi secondaire du jeu, qui est à appréhender de la même manière que Zed, c'est-à-dire sans grande difficulté.

Vers la Croix du Sud

King veut la vie de Kenshirô, mais quel est son véritable but ? Et quelle est sa véritable identité ? Déterminé à régler ce conflit une bonne fois pour toutes, Kenshirô s'introduit dans le QG de King, à la Croix du Sud.

Dans ce niveau, vous infiltrerez en compagnie de Batt un camp ennemi. C'est l'occasion d'introduire les phases d'infiltration durant lesquelles il ne faut pas être vu par l'ennemi. Pour cela, repérez leurs déplacements sur le radar et

marcher silencieusement dans leur dos avant de leur asséner un coup discret grâce au bouton indiqué à l'écran. Pas facile facile... Si vous échouez, de nombreux ennemis rappliquent et vous devez alors tous les éliminer (sans compteur) pour pouvoir progresser.

Suivez Batt qui se faufile dans des endroits étroits et, quand il se fait repérer, allez lui porter secours. Il est robuste et a beaucoup de santé, vous pouvez donc prendre le temps d'éliminer les ennemis. Les gardes armés d'arbalètes ont une défense plus faible mais peuvent l'attaquer (ainsi que vous) de loin, avec une grande force de frappe. Pour déloger les gardes qui se trouvent en haut de la tour de guet, frappez à la base de la tour pour la faire effondrer !

Les flammes de l'obsession

King, le chef des Crocs, n'est autre que Shin, du Nanto Koshûken. C'est l'homme qui a enlevé Julia, la fiancée de Kenshirô et a marqué ce dernier de sept cicatrices sur la poitrine. Kenshirô s'apprête à se servir de sa rage pour vaincre Shin et se venger de lui.

Ce niveau est composé de deux combats de boss. Le premier est contre Heart, et bien que Shin vous raconte que vos poings n'ont aucun effet sur lui, frappez-le normalement pour lui faire baisser sa vie. Attention à ses attaques, il s'agit du premier boss un tant soit peu redoutable ! Vous passez ensuite à Shin qui vous propose un combat plus traditionnel. N'oubliez pas de scruter chaque arène pour y repérer les coffres contenant soit de la vie, soit des jauges d'aura aidant à placer de nombreuses attaques spéciales successives. Courage !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Assassinat de Shin

La fin d'une ambition dans les larmes

Le Golan est une organisation qui enlève des femmes en vue de perpétuer la lignée de ses membres. Ayant tiré Lynn de leurs griffes, Kenshirô se dirige vers la Terre de Dieu afin de faire en sorte que plus personne ne subisse un tel tourment.

Dans ce niveau, vous infiltrerez la base appelée Terre de Dieu, afin de libérer les femmes qui y sont retenues prisonnières et d'éliminer ces militaires fous. Une grande partie du niveau se passe dans un immense hangar dans lequel sont stockées d'énormes caisses. A vous de vous frayer un chemin en effondrant les piles les moins solides (toujours la même modélisation). Vous alternez ainsi combat en masse, pile de caisses à effondrer, combat en masse, pile de caisses à effondrer, etc.

Au terme du niveau, deux boss. Le premier est le Mad Sarge et il propose un combat classique. Poursuivez de nouveau entre des hangars remplis de caisses pour affronter le maître des lieux, le Colonel, qui propose lui aussi un combat assez basique. Comme d'habitude, coups spéciaux si vous avez des réserves d'auras, et le tour est joué !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Ecrasement du Colonel

Pour un peu d'eau

Kenshirô se rend au village de Toyo, où a grandi Batt. Bien que le puits du village ait tari, Toyo et les enfants ont réussi à survivre quand même. Cependant, une tragédie est le point de se produire pour une gorgée d'eau.

Ce niveau n'est composé qu'uniquement de combats en masse. Pas de boss à l'horizon. Ainsi, vous enchaînez les mêlées, d'abord dans un bar, ensuite en extérieur, vous opposant à 100, 50, 40, et même 150 ennemis ! Pas de panique, si vous commencez à fatiguer avant de les avoir tous détruits, vous devriez sans doute trouver une caisse renfermant une miche de pain ou un poulet dans le coin... Et n'oubliez pas non plus d'utiliser les attaques efficaces qui éliminent un grand nombre d'ennemis d'un coup ! (A ce stade du jeu pour Kenshirô, contentez-vous de charger au second niveau l'attaque puissante et de relâcher.)

L'incarnation d'Indra

Pourchassé, Jackal libère un démon de sa cellule de la prison de l'infamie. La créature sort de sa torpeur et ne cherche qu'une chose, détruire Kenshirô. Lequel de ces formidables combattants va l'emporter ?

Ce niveau est partagé en deux parties distinctes. La première est assez classique et vous affronte à une vague de nombreux ennemis (70 puis 110) ponctuée par un mini-boss, Renart, qui est faible comparé aux précédents boss du jeu et qui ne devrait pas poser le moindre problème. La suite se complique un peu.

Vous poursuivez ce lâche de Jackal dans une phase de jeu horriblement longue et inintéressante, peu maniable. Vous êtes en hauteur et devez suivre le déplacement de Jackal qui est en contrebas. En réalité, il n'avancera que si vous lui infligez suffisamment de dégâts. Pour cela, vous disposez de nombreux projectiles (soit des tonneaux, soit des pics en forme de javelots). Saisissez chacun de ces projectiles et lancez-les sur le monsieur en essayant de viser du mieux que possible... Pas évident, n'est-ce pas ? Notez qu'il est plus judicieux d'utiliser les pics car vous les récupérez par trois et avez donc trois lancers, ce qui n'est pas le cas quand vous prenez un tonneau (vous n'en avez qu'un seul). Au terme de la petite course, Jackal libère un démon immense, la Renaissance diabolique, que vous devez affronter au terme du niveau. Il est vraiment gigantesque et vous faites la taille de ses chevilles : c'est cette partie de son corps qu'il faut frapper. Pour éviter ses coups et les rochers qu'il vous lance dessus, passez entre ses jambes, dans son dos, afin d'être à l'abri de sa portée !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Mort de la Renaissance diabolique

Les deux étoiles inquiétantes

Embauché pour protéger un village, Kenshirô y rencontre une guerrière qui ressemble beaucoup à Julia et un homme qui pratique le Nanto Suichôken. Au travers de ces rencontres, le destin de Kenshirô va prendre un tour dramatique.

Dans ce niveau, vous obtenez pour la première fois un nouveau personnage, Rei, du Nanto Suichôken. Attention, chaque personnage possède des coups uniques qui lui sont propres, c'est pourquoi il faut apprendre à les manier pour découvrir quelles sont leurs attaques les plus efficaces en masse et contre des boss. Dans le cas de Rei, c'est très simple : son attaque puissante chargée au second niveau est l'une des attaques les plus efficaces du jeu, puisqu'elle tue instantanément toutes les personnes se trouvant dans un demi-cercle devant vous. Utilisez donc cette attaque chargée sans modération, puisque c'est une technique assez rare dans le jeu et qu'il ne faudrait pas gaspiller le temps que vous passez en sa possession.

La mission est classique et vous oppose à de nombreux combats en masse (70 et 100 ennemis), avec un milieu un combat de score, c'est-à-dire où il vous est demandé de tuer le plus d'ennemis possible dans un temps imparti.

Le poing briseur de pierre

En compagnie de Rei, du Nanto Suichôken et de Mamiya, la chef du village, Kenshirô marche vers la cachette des bandits connus sous le nom de clan des Crocs. Mais un piège diabolique les y attend.

Dans ce niveau, vous contrôlez d'abord Mamiya qui, petite et mince, peut se glisser dans les tuyaux de canalisation afin d'ouvrir les portes qui obstruent le passage des deux mâles. Elle se bat avec une arbalète et n'a pas vraiment de coup efficace contre l'ennemi ; heureusement, il ne vous est pas demandé de livrer de gros combats alors que vous l'incarnez. De toute façon, on a tous compris que cette phase de jeu était faite uniquement pour admirer le dessous de sa jupe alors qu'elle rampe à quatre pattes... Bref !

Dans la deuxième partie de la mission, vous pouvez de nouveau contrôler Kenshirô ou Rei et avez deux combats en masse à livrer, d'abord contre cent puis contre deux-cents ennemis ! Viennent ensuite deux combats de boss : le premier contre Rei qui vous propose un combat contre humain normal même s'il est sacrément redoutable, le second contre le Roi des Crocs. N'oubliez pas de jeter un oeil dans les angles de l'arène pour y trouver les précieuses caisses à ouvrir, afin de déchaîner correctement vos attaques spéciales (vous devez en avoir trois, normalement, à ce stade du jeu).

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Destitution du Roi des Crocs

Vendetta sanglante

C'est Jagi, un des frères de Kenshirô, qui a enlevé la soeur de Rei. Kenshirô veut arrêter Jagi qui commet des crimes en son nom pour ruiner sa réputation. C'est un combat sanglant qui s'annonce, un combat à mort.

La première partie de ce niveau vous demande de protéger dix civils maltraités par un total de cent ennemis dans les ruelles de ce quartier. Le plus important est de bien comprendre la configuration des lieux en vous référant à la petite carte disponible. Faites vite parce que pendant que vous vous occupez des premiers ennemis, ceux tout en bas sont en train de morfler ! Chaque habitant est entouré de dix ennemis, et il est possible que, comme votre guide, vous vous retrouviez avec un compte pas tout à fait total (99 ennemis...). C'est un problème d'apparition des ennemis, parcourez de nouveau la zone pour le faire apparaître. Après cela, vous avez un mini-boss, le Commandant à battre.

Poursuivez par un combat en masse vous opposant à 120 ennemis, puis passez au boss du niveau, votre frère Jagi. Battez cet usurpateur en combat singulier, vous êtes maintenant habitués et savez jongler de manière efficace entre les combos de coups simples puis une attaque spéciale. Facile !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Achèvement de Jagi

Génie tragique

Son frère bien-aimé, Toki, a mené des expériences horribles sur des villageois. Ne pouvant y croire, Kenshirô décide d'aller voir de plus près. Les poings de Kenshirô s'apprêtent à pulvériser l'homme qui a souillé le nom du Hokuto Shinken.

Voilà un bien petit niveau, dans lequel vous affrontez d'abord un petit boss, le Capitaine. C'est ensuite au tour du maléfique Toki, ou plutôt de l'usurpateur dont le vrai nom est Amiba (déjà, c'est à la mode d'usurper les identités...). C'est un combat assez normal, l'ennemi n'est pas très fort même s'il maîtrise un art martial multiple assez surprenant. Vous avez sûrement remarqué que, parfois, la jauge de vie des grands boss étaient séparés en deux, trois ou quatre parties (cinq pour la suite !). Il s'agit des moments où, la jauge de vie suffisamment vidée, une petite cinématique se déclenche, bien généralement un flashback, la grande spécialité des shônens. Cela peut aussi correspondre à une montée en puissance de l'ennemi, souvent caractérisée par une explosion d'aura (= explosion d'effets spéciaux).

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Annihilation d'Amiba

Le géant calme

Le véritable Toki est enfermé à Cassandra, la cité des démons hurlants. C'est une prison terrifiante, dont nul ne s'est jamais échappé. Guidé par Mamiya, Kenshirô essaie de s'emparer de la forteresse imprenable.

Vous commencez ce niveau par deux combats en masse : le premier vous oppose à cinquante ennemis, le second est un combat de score où il faut tuer le plus de personnes possibles en un temps imparti. Vous faites ensuite face à un double boss, les gardiens jumeaux Raiga et Fuga, dont le combat n'est heureusement pas interrompu par des flashbacks. Ils ne sont pas spécialement forts, et maintenant que vous possédez le coup spécial Sept Etoiles Mortelles du Hokuto (le meilleur du jeu pour Kenshirô), vous n'avez qu'à le spammer en visant bien. Attention toutefois, ce boss a la particularité de ne pas mourir tant qu'un des deux ennemis est en vie, cas dans lequel ils se régénèrent par lien fraternel. Prenez donc la peine de baisser de manière équitable leurs deux barres de vie et de les achever rapidement tous deux !

Suite à cela, vous battez Uighur, le gardien de la prison, qui n'est pas spécialement à battre (Sept Etoiles Mortelles du Hokuto !). Comme d'habitude, faites le plein d'aura dans les caisses postées dans les angles de l'arène. Au terme du combat, vous avez encore un combat en masse à livrer (80 ennemis) tout en protégeant trois civils, puis un mini-boss, le Commandant.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Inhumation d'Uighur

Le semeur de mort

Le conquérant connu sous le nom de Ken-oh n'est nul autre que Raoh, le frère aîné de Kenshirô ! Il est déterminé à régner sur le monde, et même les dieux craignent son ambition. Maintenant, son ombre menaçante pèse sur Rei.

Ce niveau est partagé en deux parties. La première vous demande d'enchaîner les combats en masse (50 puis 70 ennemis), avec à la clef un mini-boss assez sympathique, la Grand-mère, qui est bien sûr un commandant bien piètrement déguisé. Suite à cela, encore un combat en masse où vous pouvez contrôler Rei, contre 80 ennemis. Les choses sérieuses peuvent enfin commencer.

Vous affrontez pour la toute première fois Raoh, considéré unanimement comme LE grand méchant de Hokuto no Ken. Pour votre premier affrontement, il reste sur son cheval et est totalement invincible, inaccessible, surpuissant, bref, vous ne pouvez pas faire grand-chose. Tâchez tout de même de rester en vie tout en lui infligeant un minimum de dégâts pour qu'une cinématique vienne vous sauver. Vous contrôlez alors Toki dans un combat singulier contre Raoh, qui se passe déjà bien mieux que le précédent ! Improvisez quant aux mouvements du personnage, il est bien trop difficile de se familiariser avec les commandes dans un duel d'une telle importance. Vous incarnez ensuite Kenshirô pour la fin du combat et n'avez donc qu'à spammer les Sept Etoiles Mortelles du Hokuto pour que tout se passe bien sans le moindre souci, ou presque.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Victoire sur Raoh

Dans les flammes de l'enfer

Vaincu par Raoh, Rei n'a plus que trois jours à vivre. Mais il est déterminé à faire usage du temps qu'il lui reste pour aider Mamiya, la femme qu'il aime. Il décide d'affronter l'homme qui la fait vivre dans une peur constante, Yuda, du Nanto Kôkakuken.

Le chemin qui mène à Yuda n'est pas très long et est essentiellement composé de combat en masse. Incarnez au choix Kenshirô ou Rei, sachant que Rei ne sera plus disponible après ce niveau de manière définitive (vous savez pourquoi...). Il serait dommage de ne pas profiter pleinement de ce personnage charismatique et surtout de son attaque puissante chargée au second degré absolument extraordinaire. Passez donc outre ces successions d'ennemis (100, 100, 100, 70, 150), sachant qu'il vous faut à un moment protéger Mamiya des dégâts. Pour cela, le mieux est de combattre à côté d'elle pour qu'un maximum de coups vous soient réservés et donc lui soient épargnés.

Quant au boss, Yuda, prenez plaisir à le tuer sans pitié, en gardant bien à l'esprit que c'est la toute dernière fois que vous contrôlez Rei, le cygne volant... Comme d'habitude, des caisses pleines de provisions siègent dans les coins de l'arène. Le combat n'est pas difficile.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Humiliation de Yuda

L'étoile de la bonté s'éveille

Suivant l'exemple de Ken-oh, le Saint Empereur Souther veut lui aussi conquérir le monde. En réaction à son règne brutal, Kenshirô l'affronte en compagnie de Shû, du Nanto Hakuroken. Mais le secret de Souther leur résiste.

La première partie de ce niveau est un combat singulier contre Shû qui vous provoque en duel, mais qui est en fait un allié de poids. Rassurez-vous, le combat prend donc fin bien avant que sa jauge de vie n'ait atteint le zéro ! Suite à cela, vous êtes accompagnés de milicien sous la protection de Shû (que vous incarnez pour la première fois) et enchaînez des combats en masse. Shû a lui aussi une attaque surpuissante (décidément, serait-ce réservé aux membres du Nanto ?) : quand il passe en mode tout blanc, c'est-à-dire quand vous réussissez à parer une attaque ennemie grâce au bouton d'attaque puissante proposé en QTE avec ralenti, contentez-vous de réaliser des attaques puissantes sans les charger pour donner un énorme coup de pied ascendant qui tue automatiquement la dizaine d'ennemis se trouvant autour de vous ! Très efficace, mieux que la charge de Rei !

Suite à cela, vous contrôlez de nouveau Kenshirô et devez aller affronter Souther pour la première fois. Autant vous le

dire tout de suite, la défaite va être sévère, mais vous devez tout de même survivre et lui infliger un sacré paquet de dégâts pour que la cinématique emboîte le pas. Ne vous en faites pas, vous allez bientôt avoir l'occasion de vous venger !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Subjugation de Shû

L'Empire s'effondre

Shû se soumet à Souther afin de protéger la vie d'otages qu'il retient, et accepte de poser la dernière pierre du mausolée. Le sang et les larmes de l'étoile de la bonté en appellent à Kenshirô et le revigorent. Celui-ci se rend au Mausolée de la Sainte Croix Impériale où attend Souther.

Au début de ce niveau, vous contrôlez de nouveau Shû pour des combats en masse dans les égouts, contre 130 puis 150 ennemis. Utilisez à votre avantage les canalisations de gaz et les barils inflammables pour tout faire péter ! Oui, pour le coup, c'est vraiment tout qui pète, mais bon, au moins, ça tue un nombre incroyable d'ennemis en un seul instant.

Vous contrôlez ensuite Kenshirô, également dans les égouts, où vous devez battre soixante-dix ennemis tout en protégeant les deux garçonnetts présents à vos côtés. Vous repassez ensuite dans la peau de Shû pour un combat en masse contre 100 ennemis et en devant protéger quatre alliés, puis pour un combat de score. Profitez-en, c'est la dernière fois que vous avez l'occasion de contrôler Shû, il serait dommage de ne pas jouir comme il se doit de son coup de pied ascendant absolument divin ! Une fois les combats finis, il est temps de livrer votre premier vrai grand combat...

Kenshirô contre Souther. Le premier vrai combat, long et difficile, du jeu. Pour l'occasion, rien de mieux qu'une vidéo (sans les cinématiques et les flashbacks bien sûr !) pour illustrer la méthode à employer et les coups à privilégier. Bonne chance !

Vous obtenez le trophée argent / succès 35G : Massacre de Souther

Amour fraternel

Ken-oh est de retour. En apprenant la nouvelle, Toki décide d'affronter son frère Raoh sur le champ de bataille. En dépit de la maladie qui l'a rendu infirme, il est déterminé à remplir la promesse qu'il avait faite étant jeune.

Voilà un chapitre très court durant lequel vous devez livrer deux combats. Le premier vous fait incarner Kenshirô et vous oppose à Toki qui vous simplement tester votre force et votre détermination. Le combat finit donc bien avant que sa barre de vie n'atteigne zéro.

Le deuxième combat vous fait incarner Toki et vous oppose à Raoh, votre grand-frère, dans un duel perdu d'avance mais que vous êtes cependant obligé de remporter. Les flashbacks durent cinq fois plus de temps que le combat, mais ce n'est pas grave. La méthode est la même que pour les combats de boss normaux, soyez vigilant et utilisez souvent la garde pour esquiver les nombreux assauts ennemis.

Les larmes du Loup

Kenshiro et Raoh... Laquelle de ces deux puissantes figures est en mesure de mettre un terme au chaos ? En quête de la réponse, Ryûga, l'héritier du Taiza Tenrôken, se transforme en loup sanguinaire et se lance dans une expédition meurtrière.

Ce niveau se partage en deux parties distinctes. La première est une sorte de délire bizarre qui vous fait participer à la compétition à laquelle se livraient des ennemis. Un temps imparti descend et vous devez éliminer une vague de petits ennemis, puis battre un petit boss rondouillard avant de l'envoyer en QTE loin dans le décor, comme au lancer de... Poids. A chaque ennemi envoyé dans le décor, le chronomètre augmente, vous permettant donc de jouer plus longtemps et d'ainsi avoir un meilleur score quand le temps imparti sera entièrement écoulé.

Suite à cela, un traditionnel combat en masse vous opposant à cent ennemis. Puis un boss, Ryûga, que vous affrontez en combat singulier d'une manière à laquelle vous êtes maintenant habituée. Spammez les Sept Etoiles Mortelles du Hokuto et finissez-en rapidement avec ce loup qui aurait mieux fait de rester dans sa tanière.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Bastonnade de Ryûga

L'éveil du Nanto

Face à Kenshirô et Raoh, apparaissent les cinq gardiens du char du Nanto chargé de la protection du dernier des généraux du Nanto. Afin de protéger la lumière éternelle de leur général, Fudô, Jûza et les autres sont prêts à sacrifier leur vie.

Voici un bien long chapitre ! Pour commencer, vous incarnez Kenshirô et devez faire face de manière traditionnelle à de nombreux ennemis. Vous avez même droit à une partie de baseball avec une poutre de métal, les balles étant des motards ennemis ! Vous devez ensuite sauver un gros monsieur maltraité par des ennemis. Il s'agit de Fudô, qui n'est pas si faible que cela !

Vous contrôlez alors ce dénommé Fudô dont la meilleure attaque en mêlée en son attaque spéciale Le cri du diable. Vous enchaînez les vagues d'ennemis (au nombre total de 150), puis devez battre un miniboss pour terminer.

Vous contrôlez ensuite le premier petit-ami de Julia, un sacré dragueur, qui n'a pas de super attaque en particulier. Contentez-vous donc pour venir à bout des vagues d'ennemis d'utiliser des enchaînements d'attaques normales ainsi que quelques attaques spéciales, même si elles ne sont pas particulièrement efficaces dans la foule...

Vous incarnez de nouveau Kenshirô et devez sauver ce bon vieux Fudô dont les pieds sont pris dans des sables-mouvants ! Pour cela, contentez-vous de tuer tous les ennemis ainsi que les mini-boss (Sept Etoiles Mortelles du Hokuto pour ces derniers), puis allez le sauver pour qu'il ne meure pas bêtement du sable dans le nez.

La dernière partie de ce long niveau est un combat singulier dans lequel vous incarnez l'éternel dragueur contre Raoh en personne... Et le pire, c'est que vous lui tenez tête ! Utilisez comme d'habitude vos combos et vos attaques spéciales, tout en consommant intelligemment le contenu des caisses disposées dans les angles de l'arène. Le combat se termine avant que la jauge de vie de Raoh n'atteigne le zéro, vous pouvez donc y aller de manière détendue.

Le moment est venu

Le dernier des généraux du Nanto n'est autre que Julia ! Kenshirô et Raoh se ruent vers le château de Julia, le dernier des généraux du Nanto, bien décidés de l'avoir à leurs côtés. Avec le monde et Julia comme enjeu, ils s'affrontent une nouvelle fois.

Ce chapitre est composé d'un unique combat contre Raoh, qui ne se termine pas vraiment en plus, puisqu'apeuré par votre maîtrise de la Transmigration inconsciente des âmes, le monsieur s'enfuit, avec Julia dans les bras ! Le combat est rapide et pas compliqué du tout, contentez-vous d'utiliser les Sept Etoiles Mortelles du Hokuto et tout ira bien !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Eviction de Raoh

Un coeur ensanglanté

Déterminé à se débarrasser de la peur de Kenshirô qui le hante, Raoh exige le sang de Fudô, qui l'avait terrorisé étant enfant. En réponse, Fudô se transforme en un démon violent pour protéger ses enfants.

Ce niveau est partagé en deux parties distinctes. Dans la première, vous contrôlez Kenshirô et devez battre de manière traditionnelle des vagues d'ennemis, qui ont la particularité de composer des motos ! Un bon coup bien placé et l'engin explose, pas de souci, le problème est juste qu'elles sont très rapides et il faut donc attendre qu'elles stoppent ou font des acrobaties pour les toucher efficacement.

La deuxième partie du niveau est un combat opposant vous, Fudô, à Raoh. Pas de secret : utilisez le coup spécial Cri du diable autant de fois que vous pouvez pour en venir à bout rapidement ! Le combat n'est pas difficile du tout, vous disposez d'une sacrée défense. Profitez bien de ce géant, c'est malheureusement la dernière fois que vous pouvez l'incarner... Tout du moins dans le mode histoire !

Adieu, rival

Suite à leurs combats contre des adversaires puissants, Kenshirô et Raoh obtiennent la technique connue sous le nom de Transmigration inconsciente des âmes. La très longue bataille entre les deux frères va enfin toucher à son terme.

Dans la première partie de ce niveau, vous contrôlez Kenshirô à cheval sur Koku-oh, la monture de Raoh venue le chercher. Lynn et Batt sont également à vos côtés. C'est très simple, vous devez éliminer tous les ennemis qui se trouvent dans la zone, et pour cela, le plus simple est de leur galoper sur la tête afin d'en venir à bout rapidement et efficacement. Une fois le ménage fait, Kenshirô rejoint enfin Raoh pour leur ultime duel...

Considéré comme LE duel le plus important et le plus emblématique de Hokuto no Ken, cette ultime rencontre entre Kenshirô et Raoh marque la fin de l'arc actuel. Et pour cela, rien de mieux qu'une belle vidéo illustrant les coups à utiliser et l'emplacement des objets revigorants !

Vous obtenez le trophée argent / succès 35G : Ruine de Raoh

Une nouvelle légende est née

Plusieurs années après que Kenshirô se fut retiré, le monde est de nouveau plongé dans le chaos. Aujourd'hui, Batt et Lynn, devenus adultes, ont formé l'armée du Hokuto qui combat fièrement pour défendre la veuve et l'orphelin. Ensemble, ils pensent pouvoir retrouver leurs amis.

Vous contrôlez pour la première fois Batt, qui a bien grandi et qui a considérablement gagné en musculature ! Tout comme Mamiya, il se bat avec une arbalète... Mais aussi avec ses poings et une épée. Cela dit, son coup le plus efficace en mêlée est le même que pour Rei : attaque puissante chargée au second palier. Il s'agit d'une pluie de flèches lancées en arc de cercle devant lui, qui tue instantanément tous les ennemis qui s'y trouvaient... Super efficace !

Prenez donc le temps de vous familiariser avec ce nouveau personnage durant ces nombreux combats en masse vous opposant à chaque fois contre cinquante ennemis. A un moment donné, vous devez affronter des motards : la méthode est la même que lorsque vous aviez déjà dû le faire avec Ken. Vous pouvez même chevaucher une moto, ce qui, avouons-le, ne sert pas à bien grand-chose et ne dure que quelques secondes... A la fin du niveau, Kenshirô, le seul, le vrai, l'unique, fait son entrée dans l'arène et est opposé à une foule de cent ennemis. Du gâteau, quel plaisir de contrôler de nouveau l'héritier du Hokuto Shinken !

Un sourire audacieux

Accompagné de Batt et de Lynn, Kenshirô capture les unes après les autres les capitales régionales tenues par l'armée céleste impériale. Suivant leurs victoires à la trace, un homme utilisant un style de combat bagarreur se présente à eux.

Au tout début de ce niveau, vous contrôlez Kenshirô et êtes opposé à Ein, un nouveau personnage qui vous provoque en duel. Le combat est classique et peu difficile, surtout qu'il offre une QTE qui baisse considérablement la jauge de vie de l'ennemi ! Après cela, vous restez dans la peau de Kenshirô et devez battre les trois mini-boss, ce pour quoi les Sept Etoiles Mortelles du Hokuto sont un parfait moyen d'emporter la victoire !

Vous contrôlez ensuite Ein dans des combats en masse. C'est l'occasion pour se familiariser avec les coups de ce nouveau personnage qui, malheureusement, n'offre aucune attaque redoutable comme c'était le cas avec Rei, Shû, ou actuellement avec Batt. Contentez-vous donc de spammer vos combos simples et de les ponctuer quand bon vous semble par une attaque spéciale...

Vous contrôlez ensuite Batt (et sa pluie de flèches !) dans un bunker ennemi et progressez aux côtés d'Ein. Là, une

première vague de cinquante ennemis, puis une nouvelle de soixante-dix durant laquelle vous devez protéger les quatre civils qui se font attaquer. Rapprochez-vous donc d'eux au maximum afin d'attirer les coups ennemis !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Surpassement de Ein

L'assassin doré

L'Impératrice Céleste qui règne sur le monde a donné l'ordre d'éliminer le Hokuto comme le Nanto. Un serviteur de l'Impératrice Céleste, Falco du Gento Koken, bat l'armée du Hokuto, plaçant Batt et Lynn devant un grand danger.

Vous commencez cette nouvelle mission aux commandes du tank d'Ein, qui vous permet de défoncer les ennemis à la dizaine et surtout d'exploser les murs qui vous bloquent le passage. Pour cela, insistez contre la cloison : même si votre engin semble passer à travers, le mur subit des dégâts et finira par céder ! Vous arrivez ensuite dans une prison dans laquelle plusieurs vagues d'ennemis vous attendent en combat en masse, en général cinquante ennemis.

Suite à cela, vous contrôlez Kenshirô et devez vous battre contre un boss simple, Sofia. Il s'agit d'un combat tout ce qu'il y a de plus normal, sans aucune interruption au milieu (dieu que c'est bon !). Une fois la victoire emportée grâce aux Sept Etoiles Mortelles du Hokuto, vous contrôlez au choix Batt ou Ein pour un second combat de boss sacrément plus difficile. Ici, vous êtes opposé à Falco et attaquez tous deux de concert contre cet ennemi de taille. Vous ne pouvez pas le tuer, tâchez de baisser suffisamment sa barre de vie pour que le combat prenne fin en utilisant essentiellement l'Attaque stoïque (attaque spéciale) de Batt qui est assez efficace si tous les coups atteignent l'adversaire.

Un duel à fendre les cieux

Falco ne fait que suivre les ordres de Jako, afin de protéger l'Impératrice Céleste. Ne parvenant pas à trouver l'endroit où se trouve l'Impératrice Céleste, il affronte Kenshirô devant la Capitale impériale. Quelle sera l'issue de cette guerre ?

Ce chapitre est divisé en deux parties distinctes. Dans la première, vous choisissez votre personnage et devez infiltrer la base ennemie. Le choix le plus judicieux est Batt et sa pluie de flèche redoutable ! Au tout début, vous êtes en présence de très nombreux ennemis, dirigés par un seul homme qui se tient debout au haut des remparts. C'est lui et lui seul qu'il vous faut tuer, en lui lançant un pic à la manière d'un javelot (stocks sur la droite). Pas facile de taper dans le but, visez plus haut que l'objectif pour que l'apesanteur n'affecte pas trop le lancer !

En progressant, vous entrez dans l'enceinte de la forteresse et êtes accueilli par des chars ! Pour les battre, pas de secret : un bout coup d'attaque spéciale (qui vous immunise aux dégâts), il n'y a pas d'autre moyen véritablement efficace. Une fois les blindés détruits, vous êtes bloqué par des grilles électrifiées. Impensable de passer de force, elles infligent énormément de dégâts ! Le mieux encore une fois est d'utiliser une attaque spéciale qui vous permet de les défoncer tout en étant immunisé à l'électricité. Après un dernier combat de score où vous devez tuer le plus d'ennemis possible dans le temps imparti, vous passez enfin au troisième grand boss de Hokuto no Ken...

Kenshirô contre Falco. Comme pour les deux précédents combats de légende, rien de mieux qu'une vidéo pour illustrer le déroulement du duel, les coups à privilégier ainsi que la manière dont esquiver les assauts ennemis.

Vous obtenez le trophée argent / succès 35G : Neutralisation de Falco

Les mangeurs de mort

Déterminé à sauver Lynn, Kenshirô se rend au Pays des shuras, un enfer où les hommes ne vivent que pour combattre. Les adeptes de ce code de guerrier attaquent Falco, arrivé le premier à la recherche de Lynn.

Dans la première partie de ce chapitre, vous contrôlez Falco dans sa quête pour sauver Lynn. Vous êtes opposé à un nouveau type d'ennemis, les shuras, qui ne demandent comme tous les autres qu'à recevoir vos coups en plein dans la figure. Vous enchaînez ainsi les combats en masse (80 ennemis) au milieu desquels se glissent quelques mini-boss à tuer avec les attaques spéciales du monsieur. A ce sujet, pas la peine de prendre trop de temps à se familiariser avec ses coups, c'est le premier et le dernier chapitre où vous aurez l'occasion de vous glisser dans sa peau. Une fois la

faune locale éliminée, vous êtes opposé à un boss, le shura anonyme.

C'est avec Kenshirô que vous commencez le combat, puisque Falco est déjà très mal en point. Vous n'avez absolument aucun mal contre cet ennemi, utilisez les légendaires Sept Etoiles Mortelles du Hokuto et tout devrait bien se passer. Arrivé un certain stade du combat, Kenshirô passe le relai à Falco que vous incarnez une toute dernière fois pour achever cet ennemi peu sympathique. Sa deuxième attaque spéciale est la plus efficace contre l'ennemi, utilisez-la sans retenue ! Le shura ayant déjà été bien amoché par Kenshirô, vous devriez remporter aisément la victoire.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Ecrasement du Shura sans nom

L'art le plus maléfique au monde

Capturée par les Shuras, Lynn est emmenée par Shachi, du Hokuto Ryûken. Shachi est un homme qui a abandonné son humanité et cherche à utiliser Kenshirô comme un pion. Mais Lynn perçoit autre chose dans son regard.

Voilà un nouveau chapitre en terres shuras qui est assez classique. Au programme, des foules à décimer et un boss sympathique à la fin. Au début, vous contrôlez Kenshirô et avez affaire à un combat en masse, contre soixante ennemis. Ensuite, un boss qui n'a rien de redoutable, Alf. A ceci près qu'il peut se dédoubler : A vous de garder l'oeil sur l'original afin de taper la bonne personne et d'infliger des dégâts ! Priez pour que la caméra ne s'emballe pas, ce qui lui permettrait d'échapper à votre vigilance... Quoiqu'il en soit, l'ennemi original est celui qui bouge de manière différente des autres (qui sont tous synchronisés), alors ce n'est pas très difficile de le retrouver. Au pire, tapez dans le tas et vous verrez bien qui des nombreux clones subit les attaques !

Vous pénétrez ensuite dans un quartier shura et devez suivre un garçon qui souhaite vous mener à un certain Shachi... De nombreux shuras sont au programme, battez-les jusqu'à arriver à bon port. Bien entendu, gardez un oeil constant sur la carte des lieux car il est difficile de se retrouver dans ce dédale de rues étroites et sombres...

Vous contrôlez désormais le fameux Shachi qui devient accessoirement un héros secondaire (tout comme l'était Rei) jusqu'à la fin de l'histoire. Là, vous pouvez prendre le temps de vous familiariser avec son style de combat et avec ses coups et attaques spéciales. Après quelques combats en masse vous opposant à pas moins de 120 ennemis, vous affrontez le boss du chapitre, Keiser. Il s'agit d'un combat de boss normal, séparé en trois parties, dans lequel vous devez alterner combos, attaques spéciales, et pourquoi pas ouverture de caisses afin de recouvrer vie et aura.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Etranglement de Keiser

Un destin lourd à porter

Pour sauver Lynn, Kenshirô affronte de nouveau Han, le troisième général des Shuras. Au cours de la bataille, la légende de Raoh de même qu'un secret surprenant concernant Kenshirô sont révélés.

Ce chapitre est consacré entièrement à un seul but : approcher et infiltrer le palais de Han afin de l'éliminer en personne. Pour cela, vous contrôlez Ken et commencez à l'extérieur, dans la neige et le froid, avec plusieurs combats en masse vous opposant en général à soixante ennemis. Arrivé dans une petite enceinte dans laquelle vous êtes retenu prisonnier, c'est un combat de score qui vous attend, dans lequel vous devez vaincre le plus d'ennemis possible en un temps imparti.

Vous pénétrez enfin dans l'enceinte du bâtiment où ce ne sont pas moins de deux-cents ennemis qui vous accueillent. Sur votre progression, il est possible d'utiliser les éléments du décor à votre avantage puisqu'un immense lampadaire à décrocher grâce à des engrenages sur la droite écraser un beau troupeau de ces petits shuras. Vous ne tardez pas à arriver face à Han qui vous affronte en combat de boss singulier sur un ring... Un ring qui importe peu puisque vous pouvez en sortir ; c'est d'ailleurs fortement conseillé puisque les caisses contenant les objets de soin et d'aura se trouvent par terre dans les angles de la grande salle. Le combat n'est pas difficile, utilisez judicieusement les Sept Etoiles Mortelles du Hokuto et tout devrait bien se passer !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Massacre de Han

Une lignée de légende

Peu de temps après leur réunion avec Kenshirô, Lynn est capturée par Kaioh, un général Shura. Kenshirô va tirer Lynn des griffes de Kaioh. C'est là qu'il découvre la haine sans limite au coeur du Hokuto Ryûken.

Dans la première partie de cette longue mission, vous contrôlez Kenshirô et êtes accompagné de Shachi pour livrer des combats en masse (contre 50 ennemis). Vous ne tardez pas à être séparés et empruntez chacun un chemin différent. Celui de Kenshirô est malheureusement rempli de pièges, plus exactement de statues qui crachent des flammes ! Impensable de passer en force, le feu inflige énormément de dégâts. Si vous n'avez pas la patience d'attendre le bref laps de temps durant lequel le feu se tait, utiliser une attaque spéciale qui avance pour passer en toute immunité (l'Eveil des Sens convient parfaitement !).

Vous êtes ensuite opposé au grand maître des shuras, le terrible Kaioh. Sauf que comme avec Raoh en son temps, vous n'avez pas du tout le niveau et allez vous prendre une sacrée raclée. Tenez bon jusqu'à ce que le combat se termine automatiquement (il faut atteindre un certain palier de la jauge de vie de l'ennemi). Vous contrôlez ensuite Shachi qui se hâte de rejoindre Kenshirô, et qui est retardé par des combats en masse contre cent ennemis. Il arrive enfin face à Kaioh et engage à son tour le combat, qui se soldera de la même manière que Kenshirô quelques minutes auparavant par un cuisant échec.

Il n'y a pas d'autre choix que de fuir : vous contrôlez Shachi qui porte Kenshirô sur son dos et qui ne peut donc pas attaquer. Le but est d'éviter au maximum les ennemis afin que Kenshirô ne subisse qu'un minimum de dégâts. Une fois la plage atteinte, vous êtes saufs !

Frère contre frère

Ses blessures guéries, Kenshirô affronte son frère de sang, Hyou, le deuxième général Shura. A l'issue de ce combat, ne restera-t-il que leurs corps sans vie, comme l'a manigancé Kaioh ?

Au début de cette mission, même chose, vous contrôlez Shachi qui porte toujours Kenshirô sur son dos. Petit détail, l'homme aux cheveux blancs a un oeil en moins, sacrifié pour sauver la vie de Kenshirô devant le terrible Hyou. Cette fois, vous avez la possibilité d'attaquer, vous êtes même devenu terriblement puissant puisque les ennemis sont balayés par vague sous de simples coups ! Vous ne tardez pas à reprendre le contrôle d'un Kenshirô parfaitement requinqué.

Là, vous êtes dans une ville qu'il faut parcourir pour y aider les huit villageois en proie à un grand sans cesse croissant de shuras. Tenez bon et gardez en tête la configuration des lieux (grâce à la petite carte) afin de secourir rapidement chaque habitant qui se fait encercler par une nouvelle vague d'ennemis. Pas de compteur ici, soyez patients et tenez bon jusqu'à ce que l'offensive cesse... Il est difficile de sauver tous les habitants, pas de panique si quelques-uns d'entre eux perdent la vie dans l'assaut.

Ensuite, vous dirigez toujours Kenshirô, à l'extérieur cette fois, pour rejoindre Hyou. Là, plusieurs combats en masse contre cent ennemis, puis un combat à côté d'un ravin contre soixante ennemis avec en prime dix villageois à sauver. Le pire dans l'histoire, c'est que la moitié se trouve sur l'autre rive du ravin, et que le seul moyen d'atteindre les shuras et de lancer des pierres... Une catastrophe. Bonne chance, gardez votre sang froid face à cette maniabilité lente et peu précise. Visez très haut par rapport à la cible pour que le projectile puisse l'atteindre... Bref, essayez de doser en fonction de vos précédents lancers, et surtout, courage !

La dernière partie de ce chapitre est l'affrontement entre Kenshirô et son frère Hyou. Un affrontement pas spécialement compliqué, séparé uniquement en trois parties, dans lequel vous utilisez comme d'habitude les Sept Etoiles Mortelles du Hokuto.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Victoire sur Hyou

Le sang des âges

Shachi se rend au Taiseiden, là où les secrets de la lignée principale du clan du Hokuto sont conservés, mais il découvre que Kaioh est déjà là. Décidé à protéger Leia au coût de sa propre vie, Shachi lance un défi à Kaioh.

Dans la première partie de ce chapitre, vous contrôlez Kenshirô et êtes en compagnie de Shachi ainsi que d'un Hyou blessé qu'il faut soi-disant protéger. En fait, pas de souci, il gère sa protection tout seul ! Ou du moins, dans un premier temps. Vous ne tardez pas à être séparé de Shachi et vous retrouvez seul avec fréro qui il faut cette fois effectivement bien protéger. Vous êtes dans des sables-mouvants qui perturbent sacrément vos déplacements et de nombreux ennemis arrivent. Naturellement, l'élément qui permettra de vous attribuer une note n'est plus un chronomètre mais bien la jauge de vie de Hyou qui descend à chaque coup encaissé.

Pendant ce temps-là, Shachi tombe dans un temple secret avec Kaioh et compagnie et trouve dans une statue fondatrice du Hokuto la force de protéger la fille qu'il aime. Vous incarnez donc le jeune pirate aux cheveux blancs et affrontez l'ennemi qui est bien plus abordable que lors de votre précédent combat ! En réalité, vous n'avez plus de vie et chaque coup encaissé ne vous achève pas... Super pratique pour mener un combat en toute tranquillité ! La meilleure attaque spéciale de Shachi contre Kaioh est l'Explosion du feu de la sagesse, utilisez-la sans modération.

La tombe tragique

L'amour ne peut être vaincu par le mal... Lorsque Lynn fait cette déclaration à Kaioh, il frappe son point vital Shikanhaku, qui efface l'amour de son cœur et l'abandonne dans le désert. Son destin est entre les mains de Hyou, grièvement blessé.

Lors de cette mission, vous contrôlez uniquement Hyou qui vous offre ses pouvoirs. Habituez-vous rapidement à ses coups sympathiques, notamment le combo le plus long qui génère autour de lui une boule d'énergie... Et, bien sûr, son attaque spéciale Explosion d'Aura qui tue instantanément tous les ennemis se trouvant tout autour de lui, un véritable délice. Tuez donc les premiers adversaires avant d'arriver dans une sorte d'arène en longueur où vous attend un total de 150 ennemis en combat en masse !

Une fois ce peuple balayé, vous arrivez en ville et trouvez le corps endormi de Lynn... Attention, si elle est réveillée, elle tombe amoureux de la première personne qu'elle voit ! Quand on sait la beauté de la demoiselle, on comprend que des dizaines d'ennemis accourent... A vous de tous les éliminer pour que Lynn ne se réveille pas ! Une jauge symbolise donc le sommeil de Lynn, qui ne doit en aucun cas atteindre zéro. Tenez-bon et n'hésitez pas à utiliser vos jauges d'aura sur les ennemis quand ils arrivent à plusieurs, sachant que leur nombre croît à chaque vague d'assaut. Pas de compte à rebours pour vous indiquer l'avancée de la mission, juste votre patience et vos nerfs pour tenir bon... Courage, il en va tout de même du cœur d'une femme !

Une rencontre prédestinée

Après s'être infligé lui-même d'innombrables blessures, Kaioh a abandonné l'amour. Et après avoir reçu d'innombrables blessures, Kenshirô a appris le pouvoir de l'amour. Le combat entre ces deux hommes était prédestiné dès la création du Hokuto Shinken. Mais quel est le secret que cache le Hokuto Shinken ?

Ce chapitre est le combat final, le duel ultime entre Kenshirô et Kaioh. Pour vous servir, rien de mieux qu'une vidéo (coupant la demi-heure de flashbacks !) montrant chacune des phases de l'affrontement ainsi que la démarche à suivre pour atteindre la victoire !

Vous obtenez le trophée argent / succès 35G : Conquête de Kaioh

Voyage dans le passé

Kenshirô perd la mémoire après avoir été frappé par un éclair et Lynn perd la sienne après que Batt ait pressé un de ses points vitaux. Décidé à permettre à celle qu'il aime de connaître le bonheur, Batt disparaît de sa vie.

Voici l'épilogue de Hokuto no Ken. Vous contrôlez Batt et cette mission devrait vous rappeler une des toutes premières missions du jeu... Normal, elle se déroule exactement au même endroit et là où vous étiez Kenshirô guidé par un jeune

Batt qui passe par les endroits étroits, vous êtes maintenant Batt guidé par un nouvel enfant tout aussi agile. Tracez donc votre chemin en éliminant les divers ennemis grâce à la redoutable pluie de flèches (attaque puissante chargée au deuxième palier). Comme au début du jeu, l'enfant est à protéger dans la même zone où une tour de guet est à détruire... Bref, vous ne devriez pas être dépaycé !

Au terme de la mission, vous avez droit à un nouveau boss, un certain Bolge qui cherche à se venger de Kenshirô. Vous l'affrontez sans le moindre problème en privilégiant la troisième attaque spéciale de Batt pour lui infliger d'importants dégâts. Vous achevez ainsi l'avant-dernier chapitre de Ken's Rage 2.

Adieu, mes amours

Pour aider Kenshirô et Lynn, Batt subit les tortures que lui inflige Bolge. Son sacrifice altruiste crée un miracle, car l'heure vient de naître pour Kenshirô, l'héritier du Hokuto Shinken.

La première partie de ce chapitre vous oppose à votre double, plongé dans votre esprit. Vous êtes privé de vos attaques spéciales et devez survivre en attendant que le petit dialogue rappelant tous vos anciens alliés et ennemis soit fini, ce qui dure environ deux minutes. Une fois ceci terminé, vous avez accès à la totalité de vos attaques et pouvez de manière très aisée pulvériser ce double blanc qui vous fait face. Même si le jeu vous conseille d'utiliser la Transmigration inconsciente des âmes (ce qui, avouons-le, est sacrément classe dans cette situation), il suffit de quelques Sept Etoiles Mortelles du Hokuto pour l'emporter haut la main.

Kenshirô reprend alors ses esprits et se mesure à son tout dernier adversaire, le grassouillet Bolge. Rien de bien difficile, vous êtes largement plus fort et il est impensable de perdre cet ultime combat. En un seul mot, ou plutôt en cinq mots, Sept Etoiles Mortelles du Hokuto.

Félicitations, vous avez terminé l'histoire de Fist of the North Star Ken's Rage 2 !

Vous obtenez le trophée or / succès 60G : Héritier véritable

Mass Effect 3

© Electronic Arts / Straight Right 2012

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vancouver

Suite à la scène d'introduction, durant laquelle vous avez déjà l'occasion de marquer votre tempérament, vous reprenez le contrôle de votre Shepard sur les toits de Vancouver. Suivez l'amiral Anderson en sprintant pour franchir le gouffre, montez davantage puis exercez-vous au tir sur les zombies qui escaladent l'immeuble face à vous. Descendez l'échelle sur la droite, tirez sur de nouveaux ennemis, puis lorsque votre chargeur se retrouve vide, allez vous frotter aux zombies trop occupés à prendre d'assaut l'appartement pour vous familiariser avec les attaques au corps-à-corps.

Après l'attaque du Moissonneur, entrez dans l'appartement, ramassez le medi-kit, puis faites mine d'ouvrir la porte sur la droite pour être interrompu par un zombie. Dégagez-le à coup de crosse, puis ramassez les munitions devant vous après la scène qui s'ensuit. Continuez à suivre Anderson jusqu'à ce que l'explosion d'un cuirassé vous fasse chuter. Avancez pour apercevoir deux soldats de l'Alliance, mettez-vous vite à couvert pour éviter les rafales que vous destinent les cannibales et ripostez à l'aide de votre pistolet ou des pouvoirs que vous possédez peut-être déjà.

Une fois les ennemis abattus, parlez au soldat pour sauver son camarade et vous tracer un chemin du même coup, traversez, ramassez un deuxième medi-kit, puis réglez leur compte à un nouveau groupe de cannibales. La zone pacifiée, dirigez-vous vers la droite pour trouver un fusil d'assaut M-8 Avenger au sol ainsi que la radio que vous cherchiez. S'ensuit un nouvel affrontement contre des cannibales, qui ne cesseront d'affluer du ciel tant qu'il vous restera des munitions : prenez donc votre temps si vous le souhaitez pour tester quelques pouvoirs et vous familiariser avec les commandes de groupes, puis videz vos chargeurs sur l'ennemi pour être finalement secouru in extremis par le Normandy.

Mars

Lors de votre bref passage sur le Normandy, l'occasion vous est donnée d'utiliser une interruption pragmatique avec James. Après les différents dialogues mettant entre autres en scène le compagnon que vous avez décidé de sauver sur Virmire (Kaidan Alenko ou Ashley Williams), vous êtes immédiatement envoyé en mission sur Mars pour récupérer des données vitales pour l'effort de guerre.

A la sortie de la navette, prenez le temps de distribuer les points de compétence de vos compagnons, puis descendez l'échelle au bout de la piste d'atterrissage pour trouver un fusil de sniper Mantis. Examinez les cadavres sur la droite, puis avancez prudemment pour apercevoir un groupe de soldats de Cerberus au loin. Si vous êtes Soldat ou Franc-tireur, donnez-vous en à cœur joie en les alignant à l'aide du fusil ramassé précédemment, ou engagez l'ennemi de plus près à l'aide de votre fusil à pompe ou de vos pouvoirs biotiques et techs. Quelle que soit votre orientation tactique, utilisez à bon escient les pouvoirs de vos alliés pour faciliter le travail, puis avancez jusqu'à l'entrée du centre de recherche.

Là, un nouveau groupe de soldats ennemis vous attend et vous engage à plus courte portée : restez à couvert à bonne distance pour éviter de vous faire contourner si vous voulez continuer à utiliser des capacités à longue portée, ou utilisez des attaques au corps-à-corps en combinaison avec roulades et pouvoirs pour facilement disposer des agents de Cerberus. La zone dégagée, entrez dans le complexe en empruntant l'ascenseur, atteste de votre loyauté à

l'Alliance auprès de votre ancien compagnon durant la scène, puis retrouvez Liara à l'intérieur, après que celle-ci se soit débarrassé de ses poursuivants. Après le dialogue, un groupe de soldats de Cerberus vient vous chercher des poux en hauteur : James étant remplacé par Liara, utilisez la Singularité de cette dernière pour faire léviter les ennemis hors de leur couvert et ainsi pouvoir les abattre facilement.

Récupérez le medi-kit non loin, faites mine d'emprunter le monte-charge, puis activez le panneau de contrôle sur la droite pour surélever un container. Montez sur les caisses, sprintez pour exécuter un saut, puis avancez jusqu'à la pièce suivante. Mettez-vous à couvert et placez-vous derrière l'agent de Cerberus pour exécuter un mouvement spécial au corps-à-corps, puis disposez des autres ennemis de manière plus conventionnelle avant de continuer. Dans le local sur votre gauche, récupérez le medi-kit, les gantelets Ariake ainsi que la mitraillette Shuriken et examinez le terminal.

Sortez, descendez l'échelle, récupérez le plastron Kassa au bout, puis remontez. Sautez pour franchir le gouffre, entrez dans le bâtiment sur votre gauche, puis une mettez-vous à couvert une fois arrivé en bas en prenant soin d'examiner le datapad au sol.

Là, mettez en pièce les agents de Cerberus que vous apercevez derrière la baie vitrée en déchaînant sur eux les pouvoirs de tout votre commando, récupérez le viseur pour mitraillette sur l'un des comptoirs de la salle ainsi qu'un medi-kit, passez la vitre brisée et activez la console sur la droite. Passez la porte déverrouillée après la scène, récupérez le Mod pour mitraillette au sol et montez les escaliers. Dans les couloir suivant, de nombreux soldats de Cerberus vous attendent : privilégiez autant que votre classe le permet le combat à distance, et utilisez la Singularité de Liara (ou la votre) pour annuler la protection des Gardiens. Si vous vous sentez l'âme d'un tireur d'élite, vous pouvez également tenter de viser la mince fente dans le bouclier de ces ennemis pour leur asséner des tirs à la tête et débloquer, à terme, le trophée Boîte aux lettres.

Une fois que l'escouade ennemie a battu en retraite, emboîtez-leur le pas e vous dirigeant vers la gauche. Désactivez l'oscillation des faisceaux au moments où ceux-ci sont le plus écartés possible : vous dégagerez ainsi l'accès à la porte et à un Mod pour fusil de sniper. Ramassez également le Mod de rechambrage et le medi-kit, lisez le datapad et passez la porte. Un peu plus loin après avoir ramassé le fusil à pompe Katana, vous tombez nez à nez avec une tourelle de défense : suivez les conseils de votre compagnon d'armes et courez de couvert en couvert pour éviter le feu de l'engin jusqu'à rejoindre l'entrée de la salle de contrôle au nord-ouest, remplie de soldats de Cerberus. Mettez-vous soigneusement à couvert pour les éliminer tranquillement, récupérez le Mod pour fusil de sniper et le medi-kit, puis activez le terminal.

Grâce à l'initiative de votre compagnon, vous attirez le tram jusqu'à vous : positionnez vos alliés sur la gauche de la ligne de transport et prenez vous-même position là d'où vos compétences seront le plus efficaces. Mettez le groupe d'agents ennemis en pièce grâce à votre savante embuscade, empruntez le tram et éliminez les soldats de Cerberus qui viennent à votre rencontre. Sautez dans leur nacelle pour faire la seconde moitié du trajet en vous préparant à un rude affrontement, puis dans la pièce suivante, ne lésinez pas sur l'usage des pouvoirs de vos coéquipiers pour venir à bout des Centurions et des Gardiens qui vous barreront la route. Une fois vos ennemis éliminés, inspectez les extrémités gauche et droite de la pièce pour trouver un fusil d'assaut Vindicator, un Mod pour fusil à pompe et des munitions.

Passez enfin la porte au fond pour accéder aux archives, puis une fois face au holo d'une ancienne connaissance à vous, utilisez l'option de dialogue de gauche pour avoir l'occasion de faire valoir votre bagout naturel. Suite au dialogue, le Dr Eva Core s'enfuit avec les données : pourchassez-la en esquivant au mieux les attaques qu'elle vous destine et en vous contentant de la garder à vu (il vous est impossible de la rattraper ou de l'abattre) pour que ce soit finalement James qui intercepte la demoiselle. Après le passage à tabac de votre compagnon de longue date, mettez Eva Core en joue et tirez pour mettre fin à cette première mission.

La Citadelle

Après l'envoi de Kaidan ou d'Ashley en soins intensifs, fouillez la pièce pour trouver la reporter Diana Allers : recrutez-la sur votre bâtiment si vous le souhaitez, puis rendez-vous à l'hôpital de Huerta pour y retrouver le Dr Chakwas. Vous pouvez, au choix, la recruter, ou préférer amener le Dr Michel à bord du Normandy selon les choix opérés pendant vos dialogues. Si vous voulez vous rabibocher avec votre compagnon convalescent, achetez-lui un cadeau à la fondation Sirta (le whisky pour Kaidan et le recueil pour Ashley) et allez lui donner une petite visite. Rendez-vous ensuite aux ambassades, entrez dans le bureau de Bailey pour croiser une connaissance à vous, puis entrez dans le bureau

d'Udina un peu plus loin.

Après votre entretien avec le Conseil, le conseiller turien vient vous rendre visite pour vous proposer une alternative à l'impasse à laquelle vous faites face. Votre nouvelle mission, que vous l'acceptiez ou non, sera donc d'aller exfiltrer le Primarque turien sur la première lune de Palaven. Avant de prendre la route en passant par le quai D24 pour retourner sur le Normandy, allez écouter la conversation qui se tient à l'ouest des ambassades pour automatiquement entamer une quête annexe. De nombreuses autres quêtes vous seront accessibles de façon similaire à mesure que vous explorerez la Citadelle et écouterez ses habitants. Vous pouvez retrouver l'intégralité des informations relatives à ces quêtes en fin de solution.

Une fois fin prêt, retournez sur le Normandy pour vous mettre en route, et faites face aux démons de votre Shepard au cours de son cauchemar interactif.

Krogans et Turiens : une alliance improbable

Lune de Palaven

Avant votre arrivée sur la lune, faites un tour dans votre vaisseau pour parler à son équipage (notamment Liara et James) et à l'armurerie pour upgrader vos armes, puis après la cinématique mettant en scène la déroute de la flotte turienne, commencez à faire le ménage sur l'aire d'atterrissage depuis la navette en éliminant les zombies qui se dirigent vers vous. Une fois au sol, finissez le travail et dirigez-vous vers le campement en escaladant les formations rocheuses. A l'intérieur, prenez le temps d'examiner les environs pour trouver plusieurs medi-kits et datapads, un fusil de sniper Viper, un fusil à pompe Scimitar, ainsi que différents Mods d'armement et deux pièces d'équipement pour votre armure. Votre petit tour achevé, allez parler au général Corinthus au centre de commande puis sortez du camp par la voie indiquée après le dialogue.

Avant même d'atteindre la tour de communication, vous êtes assailli par un groupe de zombies : éliminez-les rapidement à l'aide de votre panel de pouvoir, puis examinez le terminal. Choisissez lequel de vos coéquipiers s'occupera de réparer la tour (généralement, envoyer Liara est préférable), puis repoussez de nouvelles vagues d'ennemis zombifiés en veillant à ne pas les laisser trop s'approcher (à moins que le corps-à-corps soit votre domaine de prédilection). La tour réparée, retournez voir Corinthus pour que votre groupe soit gratifié de la présence de Garrus Vakarian (Liara rentrant automatiquement au Normandy). Profitez d'emblée des compétences de votre ami de longue date en allant livrer combat à l'extérieur du camp contre des Maraudeurs, des turien modifiés affublés de boucliers fort gênants. Utilisez Surcharge pour en venir à bout et ainsi pouvoir éliminer les créatures sans problème.

De retour au campement, Corinthus vous fait part d'une nouvelle menace : montez donc à l'échelle pour accéder à la tourelle et commencez le carnage. Veillez à ce que les ennemis ne parviennent pas jusqu'à vous en rechargeant la tourelle durant les temps morts, jusqu'à ce qu'une Brute, mélange de krogan et de turien zombifié, vienne vous déloger. Lors des duels vous opposant à ces créatures, restez mobile pour en rester le plus éloigné possible : une seule de leurs attaques peuvent en effet briser votre bouclier/barrière, la seconde vous étant alors immédiatement fatale. Utilisez les pouvoirs Carnage, Déchirure, Incinération, ainsi que vos grenades et munitions incendiaires pour abattre le monstre, tout en veillant à ne pas vous faire surprendre par les zombies plus modestes qui chercheront aussi à vous faire la peau.

La zone pacifiée, entamez votre recherche du Primarque Victus en suivant Garrus dans les vallées lunaires. Disposez des quelques zombies rencontrés en chemin, récupérez le medi-kit et le Mod d'armement près du groupe de turien rencontré, puis rejoignez le second camp au pas de course lorsque vous entendez les échos d'un combat en cours. Sur place, de nombreux Cannibales et Maraudeurs vous attendent, de même que trois Brutes qui progresseront lentement mais sûrement vers vous. Utilisez Surcharge autant que possible pour abaisser les boucliers des Maraudeurs et concentrez vos grenades ainsi que vos pouvoirs Déchirure, Incinération, Carnage et munitions incendiaires sur les Brutes pour les empêcher de vous atteindre. Pensez également à utiliser l'Etoile noire moissonneur disposée sur la droite du campement si vous en ressentez le besoin : cette arme à usage unique aura son petit effet sur les troupes adverses.

Une fois la paix revenue sur le camp, fouillez les environs pour trouver deux medi-kit ainsi qu'un Mod pour fusil de sniper et adressez-vous finalement au Primarque Victus pour l'informer de sa récente promotion. Convincez-le d'une

manière ou d'une autre de vous accompagner pour remonter automatiquement à bord du Normandy, où un nouveau coéquipier vous attend dans le noyau IA. Faites un tour à la Citadelle ou prenez le temps de remplir la mission N7 qui vous est proposée par l'amiral Hackett, puis faites se réunir les diplomates au point indiqué sur la carte galactique. Soutenez ou non le chef de clan Krogan selon votre alignement au cours de la réunion, à l'issue de laquelle un consensus sera établi : il faut trouver un remède au génophage.

Sur'Kesh

Après votre arrivée musclée sur la planète galarienne, empruntez l'ascenseur au fond pour entrer dans le complexe proprement dit. Vous y retrouvez, si il a survécu à votre mission suicide du précédent opus, le professeur Mordin Solus. Ce dernier vous informe qu'une seule femelle Krogane a survécu : parlez-lui comme il vous plaira, puis faites mine d'aller emprunter l'ascenseur au nord de la pièce après que l'alerte ait été donnée.

Rejoignez ensuite l'autre extrémité de la salle en récupérant le Mod pour fusil d'assaut sur la gauche pour emprunter l'issue de secours et ainsi rejoindre le niveau supérieur.

Éliminez méthodiquement les soldats de Cerberus en veillant à abaisser les boucliers des Centurions avant de leur destiner vos meilleurs pouvoirs, récupérez le Medi-kit et l'argent dans la console de recherche et traversez la pièce. Après votre bref face à face avec un Yagh en liberté, sautez le muret à gauche, récupérez le Mod pour fusil à pompe et montez les escaliers en passant de l'autre côté du jet de flammes.

Arrivé au premier point de contrôle, éliminez en priorité les agents de Cerberus déjà en position et qui peuvent rapidement endommager le module en bloquant simplement les autres avec une Singularité, par exemple. La zone pacifiée, examinez le datapad près des cellules puis le terminal contrôlant l'avancée du module où se trouvent Mordin et la femelle. Le duo envoyé au niveau suivant, éliminez promptement les deux ennemis à bord de la navette face à vous et empruntez le passage qui vient de se libérer. Affrontez une nouvelle vague d'agents ennemis un peu plus loin en utilisant les différents couverts à votre disposition et en veillant à récupérer le Mod pour pistolet sur une étagère pour pouvoir accéder au niveau suivant.

Là, selon vos actions passées, vous serez ou non gratifié d'une brève rencontre avec le Major Kirrahe et êtes ensuite confronté à votre premier ingénieur ennemi. Ces derniers positionnent des tourelles à tour de bras et sont protégés par des boucliers : utilisez donc autant que possible le pouvoir Surcharge, puis Déchirure pour venir à bout du blindage de l'engin. Ne vous exposez en aucun cas au feu des tourelles, sous peine de perdre votre bouclier/barrière très rapidement, et éliminez le reste du groupe ennemi après vous être occupé de l'ingénieur. Poursuivez jusqu'à atteindre une salle à deux niveaux, où monter à l'étage ne pourra que vous être bénéfique. Positionnez vos coéquipiers en contrebas pour occuper l'ennemi et dispensez bastos et pouvoirs divers aux agents présents à l'étage. Achevez les survivants depuis votre perchoir, récupérez les jambières Armax, l'interface Sentry et les crédits au niveau inférieur puis remontez pour passer la porte.

Arrivé en vue du module, les soldats de Cerberus sont déjà là : réglez leur compte à ceux qui osent s'en prendre à Mordin dans un premier temps et anéantissez toute résistance restante ensuite. La zone dégagée, ramassez le Mod pour pistolet, puis allez réactiver l'alimentation à l'extrémité de la salle. À votre retour, une nouvelle vague d'ennemis vous accueille : rendez-leur la politesse comme il se doit, puis activez le terminal pour envoyer le module au dernier point de contrôle. Avant de continuer, retournez à l'entrée de la zone pour trouver un fusil de sniper Raptor sur un banc en éliminant les dernières poches de résistance, puis empruntez l'ascenseur en vous identifiant à son entrée.

Vous atteignez bien vite l'aire d'atterrissage, où les agents de Cerberus sont déjà à l'oeuvre : prenez de la hauteur pour faciliter leur élimination, puis activez la console pour vous voir confronté à votre premier Atlas. Ces mécas d'assaut fortement blindés disposent de boucliers et d'un armement lourd : tout en restant à couvert, utilisez donc les pouvoirs Surcharge et munitions antigrav pour abaisser les boucliers du monstre de métal, puis basculez sur les munitions incendiaires, vos grenades et les pouvoirs Déchirure et Incinération pour faire fondre son blindage. Une autre option consiste à briser la vitre vous séparant du pilote de l'engin en concentrant vos tirs les plus puissants dessus : la vitre brisée, abattez le pilote et prenez sa place aux commandes du méca. Une escouade de Cerberus arrive ensuite pour tenter de vous prendre en traître : ne relâchez pas la pression et éliminez-les en usant de l'Atlas ou de vos capacités et combos favoris pour enfin pouvoir libérer la femelle Krogane et quitter le berceau galarien.

De retour à bord du Normandy, plusieurs choix s'offrent à vous en terme de mission. Pour en savoir plus, adressez-vous au chef de clan Krogan ou au Primarque Victus.

Utukku - Sur les traces des Rachnis

Sur la requête du chef de clan Urdnot, rendez-vous dans cette partie de la galaxie pour aider une escouade Krogane à enquêter sur la présence Rachni. À votre arrivée, selon qu'il ait survécu à votre périple dans la base des Récolteurs ou non, vous retrouverez Grunt ou son remplaçant, Urdnot Dagg. Après le dialogue, récupérez le fusil à pompe Claymore et le Mod d'armement dans le préfabriqué à votre gauche, puis rejoignez l'escouade un peu plus loin.

Ramassez un nouveau Mod pour mitraillette et des crédits dans le préfabriqué jouxtant l'équipe, puis entrez dans le dernier, disposé telle une passerelle.

Après l'écroulement du passage décidément bien précaire, ramassez le Firestorm près du cadavre et entamez votre inspection de la caverne en brûlant les toiles qui vous barrent la route ainsi que les cosses, qui autrement vous exploseront à la figure. Progressez jusqu'à atteindre une salle plus lumineuse, et où vous attend de pied ferme votre premier Exterminateur en compagnie du menu fretin habituel : ces créatures, souvent protégées par une barrière et disposant d'une armure, restent à distance et vous destinent des rafales de projectiles explosifs. Réduisez d'abord les rangs des zombies standards, puis utilisez des pouvoirs tels que Tir percussif, Déchirure, Incinération et munitions incendiaires pour réduire le Rachni corrompu au silence en veillant à d'abord détruire le générateur de barrière près de lui.

Reprenez ensuite votre exploration de la caverne, en détruisant le module moissonneur vous barrant la route à l'aide d'un bon Tir percussif et en veillant à brûler toutes les toiles sur votre chemin pour trouver derrière l'une d'elle des crédits et un objet de quête, et ce jusqu'à surplomber une nouvelle pièce illuminée. Sitôt descendu, vous êtes confronté à une horde de Cannibales flanqués de zombies et d'Exterminateurs : réglez leur compte aux zombies qui se rapprochent trop de vous en priorité, gardez bien la tête baissée lorsque les Rachnis font feu vers vous sous peine de très rapidement trépasser, et utilisez les mêmes pouvoirs que précédemment pour en venir à bout. Récupérez un Mod pour fusil à pompe sur la gauche, puis courez vous mettre à couvert pour accueillir comme il se doit une nouvelle vague d'ennemis.

Détruisez le générateur de barrière avant de vous attaquer à l'Exterminateur, disposez comme vous le préférez des zombies plus modestes et poursuivez votre avancée dans la caverne, en récupérant au passage Mods, crédits, ainsi que des spalières Ariake. Vous recevez bientôt un message du chef de l'escouade Aralakh, que vous apercevez en mauvaise posture : incinérez les toiles sur votre passage et détruisez le second module moissonneur pour permettre au groupe de se replier. Ramassez le medi-kit et le Mod pour pistolet non loin et engouffrez-vous dans l'étroit passage à l'extrémité de la pièce. Vous atteignez ainsi le cœur de la caverne, où vous attend, si vous l'avez sauvée, une vieille connaissance à vous (autrement remplacée par une abomination Rachni).

Seulement voilà, la technologie moissonneur installée en ces lieux ne l'entend pas de cette oreille et vous barre la route : détruisez le module face à vous en hauteur pour libérer un passage, d'où déboulent zombies, Cannibales et Exterminateurs. Encore une fois, restez bien à couvert pour ne pas encaisser les projectiles de ces derniers et éliminez en priorité les ennemis proches qui pourraient vous causer du tort. La zone momentanément pacifiée, avancez pour trouver un nouveau module à détruire, disposez du nouveau groupe de monstruosité qui vous assaille et rebroussez chemin pour constater l'ouverture d'un second passage. Éliminez toute résistance sur votre chemin et détruisez le dernier module pour enfin libérer l'accès au noyau.

Vous y retrouvez, au choix, la reine Rachni du premier opus si vous l'avez sauvée ou une abomination Rachni. Tout deux vous demanderont votre aide pour fuir : libre à vous de lui accorder ou pas, mais sachez simplement qu'épargner la créature provoquera la perte de la compagnie Aralakh (et le gain des Rachni en tant que ressource de guerre). Seul Grunt, le cas échéant, pourra survivre à la mission, et ce uniquement si vous aviez gagné sa loyauté dans le second opus.

Tuchanka - Secourir le 9ème peloton

Acceptez de prêter main forte au Primarque Victus malgré son sens aigu du secret, puis rendez-vous sur Tuchanka

pour commencer la mission. Ramassez le Mod près de la zone d'atterrissage, grimpez à l'échelle non loin et éliminez les trois zombies regroupés autour d'un tas de débris. Recyclez ces derniers pour glaner quelques crédits, montez à nouveau, ramassez la mitraillette Tempête de l'autre côté du gouffre et continuez à avancer pour trouver une première partie du peloton en très fâcheuse posture.

Disposez des Cannibales présents en profitant de l'effet de surprise pour sauver les turiens, montez sur la droite, récupérez le Mod pour fusil de sniper sur la gauche et continuez à avancer.

Un Cicsosaure menace alors un second module turien : restez à couvert pour ne pas encaisser ses puissantes attaques à distance et destinez-lui vos meilleurs pouvoirs anti-armure, tels que Déchirure, Incinération et munitions incendiaires, pour en venir à bout ou au moins le faire fuir. Progressez davantage pour trouver un fusil d'assaut Phaëton et un Mod pour mitraillette, descendez à l'échelle et ramassez le medi-kit.

Un peu plus loin, un nouveau groupe d'ennemis vous attend, toujours occupé à décimer les rangs des troupes turiennes. Profitez de la configuration des lieux pour les anéantir rapidement en faisant tout de même attention aux boucliers des Maraudeurs et au Cicsosaure rôdant aux alentours avant de continuer, laissez-vous tomber pour trouver un nouveau plastron, et ramassez la boîte noire et le Mod pour fusil à pompe qui croisent votre route. Plus loin, éliminez les zombies, récupérez les crédits au sol, puis descendez l'échelle pour être à nouveau confronté au Cicsosaure (ou à un autre de son espèce si vous êtes parvenu à vaincre le précédent). Attention à cette bataille-ci, dont la configuration ne vous avantage guère : gardez la tête baissée entre les assauts du Cicsosaure et éliminez les Cannibales à mesure de leur avancée pour pouvoir continuer.

Balayez la résistance restante sur la gauche, puis laissez-vous tomber à plusieurs reprises en récupérant le Mod pour fusil de précision au passage pour rejoindre une large zone de combat sur la gauche. Pour l'instant uniquement peuplée de Cannibales et de Maraudeurs, le champ de débris s'étoffe bien vite d'une Brute et le Cicsosaure veille au grain en hauteur sur la droite. Si vous n'êtes pas taillé pour la mêlée ou que vous préférez simplement ne pas trop prendre de risque en tentant une percée, restez à couvert à l'entrée de la zone et commencez à entamer la barre de vie de la Brute sitôt cette dernière dans votre champ de vision : vous pourrez ainsi éviter qu'elle ne vous atteigne et régler leur compte au reste des troupes moissonneurs sans trop de peine. Quant au Cicsosaure, il ne représente plus une réelle menace une fois privé de son soutien. Pour en disposer rapidement, vous pouvez néanmoins vous munir de l'Etoile noire, arme de type " one-shot " que vous pouvez trouver en vous avançant un peu dans le champ de décombres. Attention tout de même au temps de chargement de l'arme, qui peut vous être fatal si le Cicsosaure vous attaque à ce moment là.

Une fois la zone pacifiée, rejoignez l'autre extrémité de celle-ci pour trouver le lieutenant Victus, fils du Primarque, qui vous en dit un peu plus sur la situation. Une seconde mission vous est proposée dans la foulée, mission qui, si elle n'est pas remplie avant que vous n'en complétiez trois autres, deviendra indisponible de manière définitive. Autrement dit, mieux vaut s'y atteler sans attendre.

Tuchanka - Désamorcer la bombe

Retournez sur Tuchanka après avoir secouru le 9ème peloton pour prendre part à cette mission et éviter à la planète de se voir affublée d'une nouvelle balafre. Dès votre arrivée, le ton est donné et vous vous retrouvez au beau milieu d'un no man's land grouillant de troupes de Cerberus. Avancez prudemment en éliminant méthodiquement vos ennemis en vous aidant du pouvoir Surcharge contre les Centurions et Ingénieurs adverses, puis montez la rampe au fond de la cour.

Récupérez le fusil de sniper Incisor et le Mod pour fusil à pompe sur le chemin, puis préparez-vous à un nouveau combat contre des agents ennemis. Détruisez en priorité si vous le pouvez les générateurs de boucliers au fond de la pièce pour annuler l'avantage adverse et éliminez l'Ingénieur dès que vous en avez l'occasion pour éviter qu'il ne répare ou ne recrée de tourelle. Débordez le groupe par la gauche pour facilement en finir, reprenez votre route en n'oubliant pas de récupérer les gantelets Rosenkov Materials, puis les crédits et le Mod d'armement qui vous attendent un peu plus loin.

Là, une nouvelle escarmouche prend place contre l'arrière garde de Cerberus, chargée de couvrir la fuite du reste de leurs troupes. Éliminez-les sans autre forme de procès, ramassez le medi-kit et le Mod pour pistolet et continuez à avancer pour tomber sur de nouveaux fuyards. Abattez-les avant qu'ils ne montent à bord de la navette, récupérez les

crédits au sol, puis poursuivez votre chasse dans le couloir à gauche pour faire encore maigrir les rangs de Cerberus. La bombe de belle taille en vue, montez à l'échelle sur la droite, ramassez les deux Mods d'armement qui jalonnent votre route, puis détruisez la tourelle gentiment disposée un peu plus loin par un Ingénieur ennemi. Récupérez les schémas de contrôle pour remplir une quête annexe de la Citadelle et avancez pour rejoindre le lieutenant Victus.

Ce dernier doit désamorcer la bombe. Quant à vous, vous devrez tout faire pour le protéger en descendant à tour de bras les troupes de Cerberus qui arrivent par derrière. Les agents ennemis sont largués dans trois zones distinctes et assez éloignées : ne lésinez donc pas sur la mobilité pour toujours avoir le meilleur angle de tir sur les troupes adverses (vous pouvez même abattre les soldats de Cerberus avant qu'ils ne descendent de leur navette). En guise de bouquet final, un Atlas vient tenter de percer votre défense : utilisez à loisir vos grenades, Surcharge, Incinération, Déchirure et Carnage pour venir à bout du monstre de fer et ainsi mettre fin à la mission, qui verra la naissance d'un nouveau héros turien.

Tuchanka - Guérir le génophage

Avant d'entamer cette mission, il est de bon ton d'aller vous adresser aux personnages qu'elle implique, nommément : Mordin Solus (ou Padok Wils) et Eve, à l'infirmerie, et le chef du clan Urdnot, dans la salle des opérations. Bouclez également toutes les quêtes possibles à la Citadelle et dans le reste de la galaxie si vous désirez compléter le jeu de la manière la plus exhaustive possible, puis mettez-vous en route pour Tuchanka. Avant l'atterrissage, vous êtes contacté par la dalatrace galarienne dans la salle des transmissions. Marquez votre tempérament ou réservez votre jugement quant à l'indécente proposition qu'elle formule, puis rendez-vous sur la terre ferme du berceau des krogans. Vous y êtes accueilli par une horde de zombies : donnez-vous-en à cœur joie si vous disposez de pouvoirs biotiques et faites-en de la chaire à pâté pour assister à la réunion des clans krogans.

Après la dispute, vous vous mettez en route vers le complexe du Voile, d'où le remède au génophage pourra être propagé. Au cours de votre progression, vous aurez trois occasions de révéler les termes du marché de la dalatrace aux krogans et à Mordin. Agissez en votre âme et conscience, mais sachez que si Wrex est présent dans votre partie, une mort tragique dans les rangs de vos ex-compagnons est inévitable quoi que vous choisissiez de faire. Une fois le convoi arrêté, prenez le temps de récupérer les Mods d'armement, le fusil à pompe Graal, le masque de mort et le medi-kit, puis adressez-vous à l'éclaireur.

Le plan initial capote, et vous êtes contraint de continuer à pied : récupérez ce qui peut l'être dans les environs, puis pénétrez dans les ruines sur la droite en exécutant un saut. Frayez-vous un chemin dans les profondeurs des antiques temples krogans en récupérant les crédits associés aux différentes peintures murales jusqu'à atteindre le cadavre d'un Exterminateur. Remontez à la surface, puis avancez jusqu'à rencontrer de la résistance sous la forme de Cannibales et de Rachnis corrompus, bien vivants ceux-là. Restez à bonne distance pour ne pas vous faire encercler, éliminez les troupes moissonneurs, puis franchissez le pont sur la droite. En provenance du couloir au fond à gauche, de nouveaux ennemis, dont une Brute, vous assaillent. Prenez de la hauteur si nécessaire pour leur régler leur compte et avancez.

Arrivé dans une nouvelle zone des ruines, vous êtes confronté à votre lot de Cannibales et d'Exterminateurs et de Maraudeurs. Restez encore une fois à bonne distance pour ne pas vous exposer aux tirs des Rachnis et profitez du promontoire face à vous pour dominer la situation. Progressez davantage pour croiser Kalros, la mère de tous les dévoreurs, au détour d'un pont, sautez pour franchir le gouffre et continuez pour apercevoir au loin une petite place. Ici, privilégiez les attaques à distance pour abattre les zombies, Cannibales et autres Maraudeurs qui fondront sur vous, en restant même si vous le souhaitez en haut des escaliers par lesquels vous êtes arrivé. Les franc-tireurs pourront s'en donner à cœur joie en fusillant de loin tout ennemi qui osera montrer le bout de son nez.

La zone nettoyée, récupérez les deux Mods d'armement aux alentours de la place et descendez les marches au coin pour être ramassé par le camion du chef Urdnot. Vous arrivez alors aux abords du complexe du Voile : c'est votre dernière chance de révéler le pot aux roses à vos amis et alliés. Éliminez les Cannibales qui tentent vainement de vous barrer la route, montez la rampe à gauche, récupérez le pistolet Phalanx au sol, puis faites mine de franchir le pont pour être " interrompu " par le rayon du Moissonneur gardant le complexe. S'en suit une séquence de fuite en avant des plus emblématique : courez en ne vous arrêtant en aucun cas à découvert pour éviter de vous faire vaporiser.

Les chasseurs turiens viennent ensuite à votre rescousse : profitez de l'occasion pour aller activer les marteaux à dévoreur à droite et à gauche de la place du temple, en évitant au mieux le contact avec l'une des cinq Brutes larguées par le Moissonneur pour vous barrer la route (le camouflage tactique du franc-tireur trouve ici une utilité toute trouvée). Ne cherchez en aucun cas à les combattre sous peine de perdre un temps précieux, mais pensez à réanimer vos alliés s'ils venaient à être mis KO : vous éviterez ainsi que l'attention des créatures ne se focalise trop sur vous. Faites également attention aux pattes du Moissonneur qui, si elles ne sont pas supposées vous toucher, pourront malgré tout vous blesser si vous sprintez à tout va sans porter attention à l'ombre qu'elles projettent au sol. Les marteaux activés, Kalros donne une bonne leçon de savoir vivre au Moissonneur, et Mordin (ou Padok) peut accéder au complexe pour synthétiser le remède.

Pour vous, l'heure est alors au choix. Si vous n'avez pas révélé la supercherie plus tôt et que vous tenez à suivre le plan de la dalatrace, vous serez probablement obligé de tuer votre ami galarien pour l'empêcher de guérir le génophage. Pour l'épargner tout en suivant votre plan pragmatique, Urdnot Wreav doit être le chef de clan et Eve doit avoir succombé à la création du remède. Autrement, son sacrifice est, d'une manière ou d'une autre, inévitable. Sachez également que vous écoperez d'une confrontation avec Wrex si vous choisissez de saboter le remède et que l'Urdnot est encore en vie. Vous assistez ensuite à la cérémonie à la gloire d'Eve si elle est morte durant le processus (avoir sauvé les données de Maelon dans le second opus étant nécessaire à sa survie). En l'état, vous avez quoi qu'il en soit atteint votre premier grand objectif : turiens et krogans travaillent à présent main dans la main.

Grabuge à la Citadelle

De retour à la Citadelle, il ne vous faut pas longtemps pour vous rendre compte que quelque chose cloche. Sitôt arrivé sur l'aire d'atterrissage du SSC, cela se confirme : les troupes de Cerberus ont pris le contrôle de la Citadelle. Choisissez-vous une allée d'où éliminer les agents du groupe pro-humain en veillant à détruire la tourelle au centre aussi vite que possible, achevez les survivants une fois les gaz fumigènes dissipés et allez parler à Bailey, qui gît blessé près de la porte. Après la scène, passez la porte, éliminez rapidement les deux soldats vous tournant le dos et apprêtez-vous à accueillir leurs collègues, qui comptent des Gardiens et un Ingénieur dans leurs rangs.

Passez les escaliers, réglez leur compte aux agents qui descendent du niveau supérieur, puis récupérez le Mod pour fusil d'assaut et le medi-kit avant de continuer vers une salle inondée. Prenez le Gardien négligeant par surprise, faites fondre les boucliers du Centurion et de l'Ingénieur qui rôdent un peu plus loin avant de leur asséner vos pouvoirs les plus expéditifs, puis faites le tour de la pièce pour récupérer une cagoule de reconnaissance et un medi-kit. Dans les toilettes jouxtant la salle, récupérez le fusil d'assaut Revenant, puis empruntez la seule voie disponible. Éliminez promptement l'Ingénieur sur la gauche avant qu'il n'ait le temps de finir son compte à rebours, ramassez le Mod pour fusil de sniper sur l'étagère, puis ouvrez le boîtier mural avec une balle bien placée pour pouvoir l'activer et pouvoir emprunter l'ascenseur.

Arrivé à l'étage suivant, examinez la console au fond, avancez en contournant la porte refusant de s'ouvrir, abattez comme bon vous semblera les deux soldats en poste au fond du couloir, puis examinez le terminal au début de ce dernier pour débloquer l'accès au pistolet Serre et à un datapad. Récupérez également le casque Sécuritel et le Mod pour pistolet dans la pièce d'à côté et continuez jusqu'au réfectoire jouxtant le bureau de l'Exécuteur. Là, une escouade de Cerberus vous tombe dessus : restez simplement bien à l'abri dans votre box pour en disposer sans peine, récupérez les deux medi-kit présents dans la pièce et le Mod pour fusil de sniper dans le bureau du fond et montez dans le bureau de l'Exécuteur.

Durant la scène qui suit, la survie de la conseillère galarienne ne tient qu'à un fil : en effet, elle survivra uniquement si Thane a survécu à votre mission suicide et que vous êtes venu lui parler à l'Hôpital de Huerta avant cette mission. Quoi qu'il en soit, l'assassin en fuite, vous le prenez en chasse en voiture volante et finissez par vous cracher dans le présidium. Là, vous faites connaissance avec les Fantômes et, si ce n'était déjà fait, avec les Nemesis. Les premiers sont de redoutables adversaires au corps-à-corps disposant d'une barrière : utilisez les pouvoirs Tir Percussif, Déchirure et vos munitions antigrav pour les annihiler. Quant aux second, il s'agit de snipers dotés de boucliers plutôt compliqué à éliminer si vous n'êtes pas vous-même équipé d'un fusil longue portée : privilégiez le pouvoir Surcharge et les attaques au corps-à-corps pour les défaire une fois les Fantômes abattus. Réglez ensuite leur compte aux soldats plus standards de Cerberus en prenant de la hauteur si nécessaire.

Avancez le long des balcons pour vous rapprocher de la place Shalmar en récupérant les crédits au passage pour vous retrouver face à un méca Atlas accompagné d'autres soldats. Etant donnée la configuration des lieux, privilégiez l'élimination à la possession pour cette fois et utilisez les pouvoirs de votre escouade pour détruire le colosse de métal avant de vous occuper du cas de l'infanterie ennemie. La place dégagée, foncez en haut à gauche pour sauter sur l'ascenseur voisin de celui emprunté par l'assassin, puis détruisez les condensateurs sous sa cabine pour lui faire perdre du temps. Éliminez ensuite les Fantômes qui tentent de vous arrêter (ou tirez à nouveau sur les condensateurs pour les renvoyer d'où elles viennent), puis réglez leur compte à un petit groupe de soldats, que vous pouvez également faire chuter en détruisant les conduits au sommet de leur cabine. Enfin, sautez sur l'ascenseur où se trouve le Conseil lorsqu'il se stabilise à votre hauteur.

Durant la scène qui suit, des choix cruciaux devront être fait. Votre compagnon (Ashley ou Kaidan) fait en effet office d'escorte au Conseil, mais tous ignorent qu'ils ont été trahis par l'un des leurs. Votre irruption sème donc le doute chez votre ancien camarade, et de vos actions passées à son égard dépendra la facilité avec laquelle vous pourrez le convaincre de votre bonne foi.

Ainsi, lui avoir rendu visite à l'hôpital en lui offrant un cadeau aidera grandement, de même que lui être resté fidèle ou, au moins, avoir fait preuve de franchise à son égard. Quel que soit votre alignement, une fois votre compagnon convaincu, activez l'option pragmatique qui s'affiche par la suite, sous peine de perdre de précieuses ressources de guerre. Le putsch évité, votre mission prend fin et d'autres affectations vous attendent.

Quariens et Geths : la fin d'un conflit

Rannoch - Détruire le cuirassé

Après avoir rencontré les amiraux quariens et retrouvé une amie de longue date (si elle a survécu à la mission suicide du second opus), vous êtes envoyé au cœur d'une bataille spatiale de grande envergure pour neutraliser le cuirassé géant Geth. Vous commencez la mission seul, dans un tunnel d'accès ravagé : frayez-vous un chemin sur les voies praticables pour arriver au bout, récupérez le Mod pour fusil à pompe sur la gauche et montez à l'échelle. Plus loin sur la droite, montez à nouveau pour trouver les commandes d'amarrage, qui permettent à vos coéquipiers de vous rejoindre, et ramassez le pistolet à arc.

Activez ensuite le terminal Gardia dans la pièce suivante, en veillant à ramasser le Mod pour fusil de sniper sur la droite, puis continuez sur la droite pour activer un nouveau terminal. Là, un groupe de geths vous rend finalement visite : attention à ceux disposant d'un lance-roquette, qui peuvent causer de lourds dégâts en plus de vous étourdir, ce qui peut être particulièrement dangereux. Utilisez de préférence des munitions antigrav et le pouvoir Surcharge pour régler leur compte aux synthétiques, continuez d'avancer sur la droite et descendez d'un niveau. Un geth isolé vous tourne le dos : abattez-le avant de disposer de ses congénères, qui vous feront savoir leur mécontentement à coup de roquette, et évitez les mines qui jalonnent le sol en les neutralisant d'une balle.

Faites le tour des environs pour récupérer des crédits et le viseur Archon tout en examinant le terminal de droite, puis faites de même dans la pièce suivante avec la console réseau. Avant de continuer, récupérez également le fusil à impulsion geth sur l'étagère. Dans la salle suivante, vous faites connaissance avec les Chasseurs geths : ces unités d'infanterie sont dotées de boucliers et d'un camouflage optique qui, dans le feu de l'action, peut s'avérer plutôt gênant. Utilisez des munitions antigrav et les pouvoirs Surcharge et Singularité pour mettre ces ennemis au jour et les abattre proprement, ramassez le Mod pour mitraillette et les crédits, puis activez le terminal au fond de la salle. Après l'élaboration de votre plan d'attaque, une nouvelle vague d'ennemis vous tombe dessus : éliminez-les comme il se doit et passez la porte à gauche.

Continuez à avancer en descendant à plusieurs reprises et en veillant à récupérer les crédits et le medi-kit jusqu'à arriver dans la salle de chargement du canon. Là, redoublez de vigilance : l'onde électro-magnétique générée par le canon à intervalles réguliers fera tomber vos boucliers en un instant, permettant aux geths qui jalonnent votre parcours d'attenter directement à votre vie. Restez donc consciencieusement à couvert et ne tirez que lorsque vous avez le champ libre pour vous frayer un chemin dans le tube géant. Arrivé au fond à gauche, activez la maintenance du canon et sprintez dans le tube pour en sortir avant la fin du processus.

Loin d'être au bout de vos peines, livrez à nouveau combat contre des hordes de geths armés jusqu'aux dents en faisant particulièrement attention aux lance-roquettes prenant position au niveau supérieur. Comme lors de l'escarmouche précédente, n'oubliez pas non plus de vous mettre à couvert dès que vous entendez le bruit caractéristique de l'onde magnétique approchant. La zone pacifiée par vos soins, passez la porte verrouillée au fond, récupérez les crédits et activez l'ascenseur. Intercepté que vous êtes par des lance-roquettes, courez vers Tali pour ne pas sombrer dans les méandres du cuirassé, empruntez l'échelle et récupérez le medi-kit avant d'entrer dans le coeur du vaisseau.

Vous y retrouvez, au choix, un geth jusqu'alors inconnu au bataillon ou Legion, selon que ce dernier ait survécu à votre petite escapade dans la base des Récolteurs ou non. Marquez votre alignement durant le dialogue, ramassez le Mod pour fusil d'assaut et les crédits présents dans la pièce, puis allez libérer le geth en activant le terminal au niveau supérieur. Ce dernier semble coopérer, mais ce n'est pas le cas de la horde de geths sous l'emprise des Moissonneurs qui vous assaille dans la foulée : choisissez votre couvert avec soin avant de commencer le grand ménage par le vide dont vous êtes si friand et ne lésinez pas sur les grenades et autres pouvoirs pour venir à bout du Geth Prime, qui dispose d'un bouclier et d'une armure en plus d'une puissance de feu conséquente.

Le dernier geth à terre, vous vous rendez vite compte qu'il ne fait pas bon rester à bord du cuirassé en perdition : passez la porte en bas à gauche et commencez votre course pour la survie en faisant fi des explosions diverses qui jalonneront votre route.

Vous atteignez finalement un chasseur geth qui, piloté par Legion ou Geth, vous permet de vous échapper de cette périlleuse situation. De retour à bord du Normandy, les discussions vont bon train à propos de votre allié synthétique : marquez une fois de plus votre tempérament avant de passer à la suite.

Rannoch - Sauver l'amiral Koris

A bord de votre vaisseau, parlez à l'amiral Raan et décidez le signal de détresse émis à côté d'elle. Mettez ensuite le cap sur Rannoch, où un amiral indispensable à la hiérarchie quarienne doit être secouru. Après votre atterrissage forcé par la DCA, arpentez le chemin à flan de falaise jusqu'à apercevoir un geth isolé qui ne le restera pas longtemps. Sitôt attaqué ou éliminé, il est en effet rejoint par ses congénères, dont un Pyromane geth armé d'un lance-flamme : abattez ce dernier en priorité pour éviter qu'il ne s'approche trop. Sur le chemin, récupérez les crédits et le fusil de sniper Javelot, puis réglez son compte à la patrouille geth en contrebas en prenant garde aux lance-roquettes.

La voie dégagée, avancez jusqu'à apercevoir une station de contrôle : fondez littéralement sur les troupes ennemies évitant au mieux les mines au sol ou restez à distance pour les sniper en toute tranquillité, puis dirigez-vous vers le panneau de commande. Récupérez les crédits et équipez-vous du Dragon geth juste à côté avant d'envoyer l'un de vos coéquipiers désactiver le canon, puis préparez-vous à accueillir comme il se doit une escouade geth provenant de la droite. Abattez de façon conventionnelle l'infanterie légère et déchaînez la puissance du Dragon contre le Geth Prime qui pointerait le bout de son nez.

Votre petit ménage achevé, empruntez le chemin duquel provenaient les geths en récupérant au passage deux Mods d'armement, un medi-kit et des crédits et adressez-vous au quarien blessé. Continuez à avancer, non sans négliger le Mod pour mitrailleuse un peu plus loin, puis choisissez ensuite quelle DCA vous désirez couper en premier. Le déroulement des opérations restera cependant identique quel que soit votre choix : commencez par purger la zone de toute présence synthétique, affectez l'un de vos coéquipiers à la désactivation de la tourelle et utilisez la mitrailleuse fixe mise à votre disposition pour tailler en pièce tout geth qui viendrait à croiser votre viseur. Récupérez sans faute le plastron Armax dans la zone de la DCA de droite avant d'en finir, puis remontez à bord de la navette pour aller trouver l'amiral Koris.

Attention, choix fatidique à l'horizon. En vu de mettre fin au conflit qui dure depuis trois siècles entre les geths et les quariens de la meilleure façon qui soit, sauver l'amiral au détriment de ses troupes peut être d'une nécessité capitale, selon les choix que vous avez opérés dans le second opus. Ainsi, si vous avez reprogrammé les hérétiques au lieu de les anéantir ou si vous n'avez pas permis à Tali de rejoindre la flotte nomade et que vous espérez réconcilier les deux camps, vous devez impérativement sauver Koris. Si vous avez combiné les deux choix cités précédemment, alors préparez-vous dès maintenant à en assumer les conséquences. Quoi qu'il en soit, si vous décidez de sauver l'amiral, vous devrez couvrir sa retraite durant une brève phase de tir au pigeon geth. Éliminez en priorité les lance-roquettes,

qui pourront mettre votre propre navette en péril, puis rentrez victorieux au Normandy.

Rannoch - Désactiver les chasseurs geths

Décidé que vous êtes à secourir les vaisseaux agricoles quariens, rendez-vous sur Rannoch, où vous êtes guidé par Legion (ou le Geth générique, si votre compagnon a trépassé) jusqu'à une salle de serveurs. Vous êtes alors transposé dans une interface geth, seul, sans aucun ennemi à affronter autre que des fragments de code corrompus.

En effet, votre seul adversaire dans ce niveau pour le moins singulier sera matérialisé par des "tentacules" de code orangées, que vous pouvez détruire à l'aide de "l'arme" dont vous disposez. Quand un passage est bloqué, regardez partout autour de vous et faites feu sans hésiter (vos munitions se rechargent automatiquement) là où vous pensez pouvoir éradiquer du code. A intervalles réguliers, Legion vous permettra de visionner des archives geths qui vous donneront un autre regard sur le conflit opposant les synthétiques à leurs créateurs. Après un certain temps passé à évoluer dans le serveur, éradiquer le code deviendra un tantinet plus compliqué. La tentacule vous barrant la route de façon évidente pourra en effet se régénérer : redoublez donc l'attention portée à votre environnement pour repérer les tentacules sources, souvent placées en hauteur ou en contrebas, et ainsi fragiliser celle qui vous fait face.

Après un long périple virtuel, vous désactivez enfin le second escadron de chasseurs et êtes gratifié de plus amples informations quant à la rébellion geth datant d'il y a trois siècles. De retour dans le monde réel, vous êtes encerclé par des Geths Prime : pas d'inquiétude, ils sont désormais de votre côté. De retour sur le Normandy, vous êtes fin prêt à donner l'assaut sur la base Moissonneur.

Rannoch - Assaut sur la base Moissonneur

Sitôt arrivé devant la base ennemie, mettez-vous à couvert pour éliminer les geths adverses dans les meilleures conditions, récupérez le Mod pour mitrailleuse sur la gauche et empruntez l'une des deux échelles en vue sur la droite. Disposez des geths qui se mettent en travers de votre route des deux côtés ainsi que du lance-roquette en hauteur, puis gravissez l'échelle à gauche en récupérant au passage un Mod pour fusil d'assaut et des gantelets Kassa.

La section suivante présente son lot de possibilités : la configuration rectiligne est propice aux snipers, mais les contournements sont possibles au niveau supérieur et par les conduits qui longent la passerelle. Utilisez donc au mieux votre environnement selon les pouvoirs dont vous disposez, toujours en faisant attention aux geths armés de lance-roquettes qui prennent un malin plaisir à vous arroser à partir du niveau supérieur. Le calme revenu, avancez vers la droite en abattant le geth restant et en récupérant au passage les crédits et le Mod pour mitrailleuse, puis avancez jusqu'à une nouvelle passerelle à découvrir.

De nouvelles troupes geths vous attendent ici : faites-leur comprendre que vous n'êtes pas en classe de neige, puis progressez davantage pour apercevoir d'autres ennemis un peu plus loin. Faites pleuvoir sur eux une volée de pouvoirs pour vous en débarrasser, puis faites le tour des environs pour récupérer un Mod pour fusil d'assaut et un fusil à pompe à plasma geth. Ramassez également les crédits et le medi-kit un peu plus loin, dirigez-vous vers la gauche et activez la console, ce qui aura pour effet de précipiter sur vous la contre-attaque des synthétiques. Disposez d'eux "comme à l'entraînement" en veillant à rester à bonne distance des Pyromanes geths et des mines disposées au sol. Au signal de Legion, allez activer la seconde console à l'autre extrémité et préparez-vous à vous occuper du cas d'un Geth Prime, flanqué par des geths armés de lance-roquettes. Utilisez sans vergogne vos grenades et vos meilleurs combos pour en venir à bout.

Empruntez ensuite l'ascenseur, puis dans la zone suivante, munissez-vous immédiatement du Dragon geth devant vous. Il vous sera d'une utilité cruciale pour venir à bout des trois Geths Prime dispersés dans la pièce. Deux autres armes lourdes du même type reposent à droite et à gauche, au cas où vous veniez à être à court de munitions. N'oubliez pas non plus de gérer au mieux les pouvoirs de vos coéquipiers pour faire fondre les boucliers et blindages adverses. Rejoignez ensuite l'avancée droit devant, munissez-vous de votre pointeur laser et pointez-le sur l'émetteur en contrebas pour coordonner une attaque avec le Normandy.

Des profondeurs de la base émerge alors le Moissonneur à l'origine du signal : courez vers la gauche pour rejoindre le véhicule piloté par Legion, puis adressez à la créature cybernétique quelques salves de mitrailleuse avant la scène

suivante. Non, vous ne rêvez pas : vous allez devoir faire face seul -ou presque- à un Moissonneur. Visez son oculaire rouge lorsqu'il s'apprête à tirer pour transmettre une solution de tir à la flotte quarienne, qui pourra alors asséner de puissantes attaques au monstre de métal. Évitez son gigantesque laser lorsqu'il s'approche de vous en exécutant des roulades de côté, et n'hésitez pas à stopper votre visée laser pour esquiver, l'alignement ne se réinitialisant pas lorsque vous bougez. Le Moissonneur se rapprochera à mesure que vous mettrez des coups au but : lors de l'ultime face à face, ne bronchez pas et n'essayez pas d'esquiver, sous peine de ralentir le ciblage. La créature à terre, vous n'êtes pas au bout de vos peines.

En effet, suite au dialogue avec le Moissonneur mourant, un choix crucial vous attend. Si vous avez fait les bons choix durant le second opus, que vous disposez de suffisamment de Réputation et que vous avez pris le temps de remplir toutes les missions sur Rannoch, un dénouement pacifique est possible. Mais si vous avez reprogrammé les hérétiques sans permettre à Tali de rejoindre la flotte quarienne, alors vous serez contraint de faire un choix. Geths ou quariens, l'une de ces deux civilisations devra s'éteindre.

A vous de choisir laquelle.

Le mystère du Catalyseur

Thessia

Avant de vous rendre sur la planète d'origine des asari proprement dite, faites un crochet par la Citadelle pour y rencontrer la conseillère du peuple à la peau azure dans l'ancien bureau de Donnel Udina. Elle vous apprend l'existence d'un artefact prothéen reposant sur Thessia qui pourrait constituer une piste quant au mystère encore complet qui entoure le Catalyseur. Rendez-vous donc sur place, où le combat fait rage, récupérez le viseur Umbra et les crédits en inspectant la zone et allez aider l'escouade alliée en prenant le contrôle d'une tourelle. Tirez à vue sur tout ce qui bouge en ne négligeant pas les zombies qui arrivent par la gauche, puis adressez-vous au lieutenant Kurin pour la persuader de vous épauler dans votre mission.

Engagez-vous sur le pont pour bien vite être assailli par une horde de Cannibales et de Maraudeurs, à éliminer sans tarder, et continuez en vous dirigeant vers la droite. Après l'attaque du Cicosaur sur les troupes asari, vous débouchez dans une cour : restez de préférence en hauteur pour éliminer les troupes des moissonneurs en faisant bon usage des pouvoirs à votre disposition. Cela vous permettra de mieux aborder l'affrontement que vous devrez livrer contre la Furie qui finira par prendre part au combat. Ces asari zombifiés sont de redoutables ennemis disposant d'une barrière et d'une armure, capables de générer de puissantes ondes de choc et de lancer un pouvoir proche de votre Déchirure qui pourra vous propulser hors de votre couvert. Utilisez donc autant que possible les pouvoirs Tir percussif, Déchirure, Drain d'énergie et Incinération en tandem avec vos munitions antigrav et incendiaires pour en venir à bout.

La zone nettoyée par le vide, récupérez les deux medi-kit disposés de part et d'autre de la cour et entrez dans le bâtiment en ruine. Ramassez les crédits au passage, puis rejoignez ce qui reste des snipers asari en éliminant les Cannibales sur votre route. Récupérez le medi-kit et le Mod pour fusil à pompe sur la droite de la cour en chemin, puis continuez votre petit marché là où les snipers ont été abattus pour récolter un M-98 Veuve et un Mod pour fusil de précision. Éliminez toute résistance avec votre nouvelle arme si le cœur vous en dit et évoluez parmi les décombres pour rejoindre la dernière membre du commando que vous recherchez.

Après la scène, libre à vous de rester vous battre pour éliminer tous les ennemis qui croiseront votre viseur ou de foncer droit devant pour profiter de votre soutien aérien. Bifurquez à droite, ramassez le Mod pour fusil d'assaut et disposez vite des zombies qui fondent sur vous pour éviter d'être gêné par leurs assauts au corps-à-corps. Vous apercevez ensuite deux Cicosaur qui vous barrent la route et larguent une horde de troupes moissonneurs : réglez les problèmes en établissant des priorités, et concentrez vos attaques sur l'infanterie qui s'approche trop de vous. Si l'occasion se présente, décochez quelques Déchirure et autres Incinération en pilonnant l'un des Cicosaur pour alléger leurs tirs de barrage, mais sachez que les défaire n'est pas obligatoire, votre soutien aérien faisant l'impossible pour vous aider.

Éliminez les dernières poches de résistance, puis ramassez le Mod pour mitraillette à l'entrée du temple et le medi-kit une fois que Liara a dissipé la barrière. Examinez la statue centrale, qui s'avère renfermer une balise prothéenne, puis

inspectez les divers artefacts présents dans le temple pour finalement en activer quatre, qui mettront en évidence la balise jusque là cachée de tous. Vous pouvez alors converser avec l'IV prothéenne contenue à l'intérieur, et lui demander des explications concernant le Creuset. Malheureusement, alors que vous avez encore bien des questions à poser, Kai Leng fait irruption dans le temple, un holo de l'Homme Trouble à la main. Au cours de la conversation, ne passez pas à côté de l'option de gauche pour pouvoir tenter de convaincre la tête de Cerberus, puis préparez-vous la confrontation.

En effet, Kai Leng passe à l'attaque, et le moins que l'on puisse dire c'est que c'est un adversaire coriace. Ses boucliers sont si puissants qu'il vous sera quasiment impossible d'entamer sa santé durant l'affrontement, le bougre profitant à son tour d'un appui aérien pour se régénérer. Battez-vous donc du mieux que votre classe le permet, en déchaînant sur l'assassin tous les pouvoirs susceptibles d'abaisser ses boucliers, et n'hésitez pas à l'engager au corps-à-corps si vous êtes bâti pour ça afin d'écourter le combat et sa douloureuse conclusion.

De retour à bord du Normandy, et malgré votre échec, une nouvelle piste finit par se présenter et vous emmène droit sur Horizon, colonie humaine qui vous est probablement familière et où Cerberus semble s'adonner à de curieuses activités.

Horizon

Après vous être entretenu avec vos membres d'équipage, rendez-vous au centre d'accueil pour réfugiés sur Horizon et commencez l'exploration du complexe. Vous assistez bientôt au crash d'une navette de Cerberus : veillez à ne pas trop vous exposer pour ne pas encaisser un tir du Nemesis en hauteur et débarrassez-vous des Fantômes à l'aide d'un bon Tir percussif avant de débusquer le sniper. Continuez à avancer en récupérant les crédits et le medi-kit et examinez le terminal d'accueil avant de vous intéresser aux datapads éparpillés dans la pièce. Descendez ensuite au niveau inférieur, disposez promptement des agents de Cerberus et récupérez le Mod pour pistolet sur le cadavre. Poursuivez votre exploration du complexe en visionnant la vidéo au passage jusqu'à atteindre un bassin.

Là, activez la pompe à eau pour révéler un passage sous-marin, ramassez les crédits et les spalières Rosenkov à l'intérieur, puis entrez dans le complexe proprement dit. Activez les consoles à votre disposition pour constater l'extrémisme avec lequel Cerberus a décidé de mener ses recherches, visionnez une nouvelle vidéo dans la salle suivante, puis accueillez à bras ouverts un groupe de zombie en ouvrant la porte en contrebas. Prenez connaissance du contenu de deux nouveaux datapads, entrez dans la pièce longiligne et réglez leur compte à un groupe hétéroclite composé de Maraudeurs, de Cannibales, d'Exterminateurs et d'une Furie. Restez à bonne distance pour éviter de vous faire submerger et concentrez votre puissance de feu sur les Exterminateurs autant que possible pour vous débarrasser de leurs tirs de barrage plutôt gênants.

Le couloir revenu au calme, récupérez le medi-kit au fond et examinez le terminal brouillé dans la salle suivante. Après de nouvelles découvertes,, montez l'escalier sur la gauche pour tomber sur de nouvelles unités d'infanterie moissonneurs soutenues par des générateurs de barrière : détruisez ces derniers en priorité pour vous faciliter la tâche, puis ramassez la mitrailleuse Locust et le Mod pour fusil à pompe sur la droite. Examinez à loisir les terminaux, visionnez une nouvelle vidéo mettant en scène Miranda et montez à l'échelle pour atteindre un nouveau couloir, où vous attend votre lot d'Exterminateurs et d'autres abominations. Visez dans un premier temps les générateurs de barrière suspendus au plafond pour vous éviter bien des peines et tirez parti du moindre espace latéral pour avoir les meilleurs angles de tir possibles.

Dans la salle suivante, récupérez le medi-kit, lisez les différents terminaux, puis sautez sur le toit de la cabine. Ouvrez son panneau de contrôle d'une balle bien placée, activez-le et préparez-vous à faire face à une solide résistance. Ce sont en effet plusieurs Brutes et une Furie qui vous attendent dans la pièce suivante : pour éviter de vous faire tailler en pièce, concentrez toute votre puissance de feu sur les Brutes en restant aussi éloigné d'elles que possible. Ne lésinez pas sur les grenades et les pouvoirs en tout genre pour les abattre, puis achevez le travail en vous occupant de la Furie qui, isolée, ne devrait pas vous retenir trop longtemps. La salle pacifiée, examinez la console au fond et déverrouillez le module proche de l'entrée pour récupérer le fusil d'assaut Sabre, puis empruntez l'ascenseur pour retrouver Miranda.

Menez la conversation de la façon que vous pensez la meilleure et observez la conclusion de cette trame familiale, que vous suivez peut-être depuis un certain temps. De retour sur le Normandy et les coordonnées de la base de Cerberus

en poche, il est temps d'aller passer le bonjour à l'Homme trouble.

QG de Cerberus

Attention, car une fois cette mission démarrée, vous perdrez toute marge de manoeuvre et devrez enchaîner les derniers niveaux sans pouvoir voyager où que ce soit. Prenez donc vos dispositions avant de vous rendre sur place et faites les ultimes préparatifs en vue des combats qui vous attendent. Une fois la mission lancée, le cas échéant, vous aurez également l'occasion de passer la nuit avec la personne vers qui se tournent vos sentiments, et devrez vous dépêtrer d'un nouveau cauchemar. Après l'élaboration du plan d'attaque dans la salle des opérations, l'heure est venue de passer à l'offensive.

Vous êtes plongé dans le vif du sujet dès votre arrivée dans le hangar. En effet, un pot-pourri d'agents de Cerberus de différents types vous attend de pied ferme et ne demande qu'à tâter de vos combos biotiques ou de vos balles savamment dispensées.

Faites donc un peu de ménage en évitant de vous mettre sur la trajectoire des chasseurs puis, lorsque la menace d'une dépressurisation malvenue se fait sentir, montez dans le centre de commande pour activer la pressurisation du hangar. De nouvelles unités ennemies font alors irruption : disposez d'elles comme vous l'entendez et progressez vers une autre salle de contrôle en balayant les Centurions et la Nemesis qui se mettent en travers de votre route pour activer la console de rotation.

Récupérez le medi-kit et les crédits sur votre route, descendez à l'échelle et activez une troisième console pour vous créer un passage à l'ancienne mode. Votre manoeuvre inopinée a cependant pour effet d'attirer un Atlas, et deux soldats de Cerberus accourent vers deux mécas inoccupés de part et d'autre du hangar. Pour éviter d'avoir à vous mesurer à trois Atlas simultanément, éliminez en priorité les deux zigotos et réglez son compte au méca de manière traditionnelle ou en vous glissant vous même dans un Atlas inoccupé. Récupérez le fusil d'assaut Falcon dans les débris et poursuivez votre bonhomme de chemin.

Après qu'IDA ait déverrouillé la porte, évoluez dans les sous-sol en éliminant les Ingénieurs ennemis et leurs tourelles en priorité, puis réglez son compte à la Nemesis au fond de la salle en la délogeant à coup de pouvoir ou à l'aide d'une bonne balle en pleine tête. Arrivé près de l'échelle, récupérez les crédits sur le terminal, montez, visionnez à votre guise les fichiers vidéo vous concernant, puis récupérez les jambières Serrice sur le chemin. De retour dans les sous-sol, percez les rangs ennemis aussi vite que possible pour atteindre les Ingénieurs et les empêcher de vous ennuyer avec leurs tourelles et placez-vous de façon à bénéficier des générateurs de boucliers pour vous simplifier la tâche. Montez ensuite à l'échelle pour avoir accès à de nouvelles vidéos pendants qu'IDA déverrouille la porte, récupérez les crédits et le revêtement Delumcore et rejoignez le niveau inférieur.

Vous faites face aux restes du Moissonneur humain détruit lors de votre mission suicide : progressez sur les passerelles jusqu'à être confronté à quelques Fantômes et Nemesis, que vous pourrez facilement éliminer en profitant de la disposition rectiligne des lieux. Privilégiez les pouvoirs à longue portée ou votre propre sniper pour abattre les Nemesis et continuez votre ascension en abattant tout ennemi qui osera croiser votre route. Dans la salle de contrôle en haut, visionnez de nouvelles vidéos qui vous en apprendront plus sur un certain Paul Grayson, récupérez ce qui peut l'être dans la pièce et continuez droit devant pour atteindre l'emblématique bureau de l'Homme trouble.

Après une conversation qui vous donnera à nouveau l'occasion de palabrer avec la tête pensante de Cerberus (n'oubliez pas d'utiliser l'option de dialogue de gauche pour avoir une option pragmatique ou conciliante), vous accédez enfin à l'information cruciale qu'il vous fallait auprès de l'IV prothéenne. Toutefois, votre ami Kai Leng n'entend pas vous laisser partir si facilement et vous saute à la gorge : utilisez votre attaque au corps-à-corps à répétition pour pouvoir le repousser et commencer le combat proprement dit. Le mécréant utilisera, entre autres mouvements d'assassin, une onde de choc qui brisera le sol de part en part et bénéficiera du soutien de troupes de Cerberus : d'abord des soldats, un pot-pourri de Nemesis et de Fantômes. Éliminez en priorité les troupes de Cerberus en usant de grenades et autres pouvoirs de zone, puis portez toute votre attention sur Leng qui, ironiquement, est particulièrement sensible aux attaques au corps-à-corps. Si vous en avez l'occasion, n'hésitez donc pas à le coincer contre une paroi et à le rouer de coups : même si vous n'êtes qu'un frêle biotique, la manoeuvre fera son petit effet. Autrement, usez habilement de tous les pouvoirs à votre disposition pour disposer de l'assassin et de ses sbires et pouvoir vous entretenir une ultime fois à l'IV. Saisissez ou non l'occasion qui vous est donnée ensuite d'utiliser une interruption.

Dès lors, le rush final est enclenché, et vous ne disposez plus que d'une seule destination sur la carte galactique. Faites les derniers préparatifs en upgradant vos armes et en leur attribuant vos meilleurs Mods avant de vous lancer dans la reconquête de la planète Terre.

La reconquête de la Terre

Après la scène qui voit toutes les flottes que vous avez rassemblées se mobiliser contre les Moissonneurs, eux aussi présents en force, vous êtes largué par Cortez en plein Londres pour mener votre ultime combat. D'emblée, vous êtes assailli par les troupes ennemies vous attendant en hauteur : gérez au mieux votre handicap en prenant votre temps pour abattre les ennemis les plus gênants, puis gravissez les débris pour avoir à faire à une Brute en plus d'une autre vague de zombies de différentes espèces. Les ruelles revenues au silence, montez sur la pente en ruine pour vous rapprocher du canon Hadès.

Ce n'est pas une surprise, d'autres Cannibales et Maraudeurs vous attendent au tournant, accompagnés par un Exterminateur. Les coups de canon tout proches déstabilisant votre visée, attendez que les tirs cessent pour vous attaquer à vos ennemis de toujours et vous frayer un chemin jusqu'à l'un des Cain disposés dans les ruines. Une fois l'arme en votre possession, faites feu sur le canon Hadès pour le détruire et retranchez-vous sur une position facilement défendable pour faire face à une nouvelle horde de troupes moissonneurs flanquée d'une Furie (qui, en passant, pourra être l'une de vos anciennes connaissances). Utilisez le second Cain disposé dans les environs si vous en avez l'occasion pour vous débarrasser de l'asari corrompu, puis courez vers la navette qui vous vous extraire pour vous rendre au poste de commandement.

Durant ce bref interlude d'une relative tranquillité, vous avez l'occasion d'interagir avec de nombreux personnages : prenez votre temps pour explorer les lieux et avoir quelques conversations holographiques avec vos anciens camarades, puis escaladez les débris pour traverser les différents immeubles. Sur le pont, une vague de zombies anecdotique charge votre position : annihilez-les à l'aide de la tourelle avant de continuer votre chemin et retrouvez Anderson dans la salle des opérations. Menez votre speech comme vous l'entendez pour motiver vos troupes, puis choisissez les deux lascars qui vous accompagneront dans l'ultime charge de l'humanité.

Dans cet environnement urbain, méfiez-vous des couverts, qui peuvent autant vous offrir un abri que vous cacher un Cannibale affamé, et éliminez méthodiquement vos adversaires comme vous savez si bien le faire. Suivez le Mako devant vous, puis abritez-vous derrière sa carcasse pour régler leur compte aux moissonneurs embusqués avant de continuer et de trouver une nouvelle unité blindée de l'Alliance. Suivez-la en luttant pied à pied avec les troupes adverses qui tentent de vous barrer la route, ignorez le Cicosaur pour vous concentrer sur l'infanterie et veillez à ne pas louper la Furie qui finira par faire son entrée.

Le véhicule immobilisé, passez la porte sur la gauche, éliminez les zombies qui vous assaillent un peu plus loin et apprêtez-vous à vous frotter aux deux Brutes qui font irruption dans le parking en vous aidant de vos pouvoirs anti-armure. Montez à l'échelle au fond, éliminez les troupes moissonneurs aux commandes des tourelles et leurs alliés Exterminateurs, puis récupérez le medi-kit avant de passer la porte endommagée. Après avoir disposé des zombies sur votre route, rejoignez les rues, où c'est sans surprise que d'autres ennemis se mettent à proliférer de la droite : frayez-vous un chemin en prenant garde à la Brute et à l'Exterminateur, qui vous le savez peuvent rapidement mettre à mal vos boucliers et votre santé.

Dans le bâtiment, affrontez de nouveaux Cannibales en vous glissant entre les étagères et traversez la pièce pour atteindre un large cratère à l'extérieur. Restez prudemment à couvert au milieu de ce dernier pour ne pas vous faire aligner par les troupes ennemies qui vous surplombent et progressez lentement pour ne pas prendre de risques. Éliminez les ennemis restants une fois arrivé au niveau du bâtiment en coin, traversez la pièce et continuez votre guerre des tranchées dans les allées suivantes en veillant à apporter toute l'attention nécessaire à la Brute qui vous oppose toute sa masse corporelle. Des Brutes, vous en rencontrerez d'ailleurs deux autres une fois engouffré dans l'étroite ruelle : les créatures déboulent de la droite et vous laissent peu de marge de manoeuvre. Faites donc pleuvoir sur elles toute la puissance de feu dont vous disposez pour les arrêter dans leur élan et pouvoir leur destiner quelques balles bien senties en pleine tête.

Vous arrivez ensuite sur le site où l'Alliance a disposé ses batteries de missiles. Commencez par faire le ménage par le

vide sur les lieux, puis allez désactiver les commandes du pare-feu.

Une horde d'ennemis se rue alors sur vous depuis la rue centrale pendant la préparation du lancement : prenez position dans l'un des nombreux couverts disponibles et commencez le massacre sitôt le premier ennemi à portée de vos armes ou de vos pouvoirs. Les choses se compliquent lorsque votre flanc gauche est menacé : repositionnez-vous pour vous mettre à l'abri et avoir le meilleur angle de tir possible et utilisez vos grenades sur les Furies qui se joignent au combat pour faciliter leur élimination. Face à l'échec de la première salve de missiles, vous n'avez d'autre choix que de réitérer l'opération avec la seconde. Cette fois, c'est une horde de Brutes qui se jette sur vous pour ouvrir le bal. Restez toujours mobile et changez de couvert entre chaque attaque pour éviter de vous faire encercler et là encore, ne lésinez pas sur les grenades. A l'apparition du Cicosaure, équipez-vous de préférence du lance-missile Hyde dans le bâtiment pour pouvoir l'éliminer d'un seul coup (ou utilisez l'arme sur les Brutes si elles représentent une plus grande menace pour vous) puis battez légèrement en retraite pour faire face à l'ultime force de frappe des Moissonneurs. Sous le feu du Destructeur droit devant vous, vous devrez en effet survivre à une déferlante de Maraudeurs et de Furies jusqu'à ce que les missiles soient prêts à être mis à feu. Reculez aussi loin que nécessaire pour ne pas risquer de mourir subitement sous le laser du Moissonneur, puis lorsque les missiles sont prêts, sprintez comme jamais pour aller les activer et ainsi vous extirper de cette situation pour le moins précaire.

Enfin, vous voilà prêt à lancer le dernier assaut. Face au rayon de transport, si près et à la fois si éloigné, courez droit devant vous en faisant fi des rayons projetés par l'Augure, puis en usant de vos dernières forces et après un duel au sommet contre un Maraudeur, rejoignez la Citadelle.

C'est ici que vos ultimes décisions seront à prendre : dépendant des ressources de guerre que vous avez accumulées et de la façon avec laquelle vous vous êtes adressé à la tête pensante de Cerberus tout au long du jeu, vos options pourront varier. Faites votre choix, en votre âme et conscience, et admirez le résultat des efforts que vous avez consenti durant toute la trilogie Mass Effect.

Missions secondaires

Académie Grissom

Après avoir exfiltré le Primarque Victus de la lune de Palaven, l'officier Traynor vous mettra sur la piste d'une irrégularité en provenance de l'académie Grissom, lieu où sont entraînés les biotiques humains les plus prometteurs de la galaxie. Rendez-vous sur place et éliminez les premières troupes de Cerberus que vous rencontrez dans le couloir pour secourir Kahlee Sanders. Après une brève conversation avec cette dernière, passez la porte déverrouillée par la responsable, récupérez le Mod pour fusil d'assaut et poursuivez votre route jusqu'à apercevoir un élève coincé par deux agents ennemis. Éliminez-les sans attendre, allez récupérer les crédits sur la droite et sautez le muret pour continuer, en veillant à récupérer le Mod pour mitraillette sur l'un des bureaux.

Dans la salle de classe, de nouvelles troupes de Cerberus vous tombent dessus : faites fondre les boucliers des Centurions à l'aide de vos pouvoirs Surcharge et munitions antigrav, puis une fois la pièce revenue au calme, explorez la zone pour trouver un fusil à pompe, le fusil d'assaut Mattock, ainsi que le viseur Mnémotech près d'une deuxième étudiante. Parlez-lui, récupérez les crédits dans l'armoire et continuez votre route pour arriver dans le Hall d'Orion. Là, si elle a survécu à votre pic-nique galactique dans la base des Récolteurs, vous retrouverez Jack en charge du reste des étudiants de l'académie et ferez face à un Atlas de belle envergure. Utilisez à loisir vos grenades et vos meilleurs pouvoirs anti-bouclier et anti-armure pour venir à bout du colosse de métal avant que la barrière des cadets ne faiblisse et ainsi permettre aux jeunes gens de se remettre.

Aidez ensuite Sanders à désactiver les mesures de brouillage adverses en examinant le terminal au fond à droite puis celui se trouvant dans la pièce centrale en hauteur, récupérez le Mod pour fusil de sniper et remettez-vous en route, non sans marquer votre caractère à l'aide de répliques bien senties à destination des étudiants en proie au doute. Une fois à l'extérieur, une volée de troupes de Cerberus vous attend, en compagnie d'un Atlas qui, fort heureusement, ne peut pas se rapprocher de vous. Prenez donc de la hauteur par la droite pour avoir une meilleure ligne de tir sur les Centurions et autres Ingénieurs et détruisez en priorité les générateurs de boucliers pour annuler l'avantage ennemi. Prenez garde aux Gardiens qui monteront lentement mais sûrement jusqu'à vous par l'escalier au bout du balcon et glissez-leur un souvenir prenant la forme d'une balle bien placée dans la fente qui leur sert de visière.

Une fois l'infanterie anéantie ou réduite, détruisez l'Atlas, puis empruntez le couloir sur la droite pour accéder à la seconde moitié de la cour, où vos ennemis jouissent d'une position bien meilleure. Adeptes du corps-à-corps, foncez vers les abris avancés en éliminant les Ingénieurs en priorité pour percer les lignes adverses. Si vous n'êtes pas de cette trempe-la, restez prudemment à couvert pour éliminer les ennemis à mesure qu'ils se découvrent et changez d'abri si une tourelle vient vous chatouiller les boucliers. La zone traversée avec succès, suivez un nouveau couloir au bout duquel des étudiants se sont barricadés derrière une barrière. Réglez la situation comme vous l'entendez après avoir abattu les deux soldats, puis récupérez les crédits sur la droite et les schémas d'amplificateur et le plastron Serrice un peu plus loin.

Arrivé dos à l'Ingénieur, abattez-le sans sommation, puis emparez-vous de l'Atlas à votre disposition : l'heure est venue de rendre la monnaie de leur pièce à Cerberus. Aux commandes du mécas, avancez, puis commencez le carnage dans les rangs ennemis à l'aide de votre arme principal, de vos missiles et de vos puissantes attaques au corps-à-corps. Visez en priorité les ennemis au niveau supérieur pour éviter qu'ils ne puissent s'approcher des étudiants, et préparez-vous comme il se doit pour accueillir un Atlas adverse vous emboîtant le pas. Ne lésinez pas sur les missiles pour l'abattre et utilisez votre environnement pour éviter les siens. Les vagues d'ennemis repoussées, procédez à l'évacuation de l'académie et décidez de l'affectation des cadets pour clôturer la mission.

Tuchanka - Désamorcer la bombe

Retournez sur Tuchanka après avoir secouru le régiment turien pour prendre part à cette mission et éviter à la planète de se voir affublée d'une nouvelle balafre. Dès votre arrivée, le ton est donné et vous vous retrouvez au beau milieu d'un no man's land grouillant de troupes de Cerberus. Avancez prudemment en éliminant méthodiquement vos ennemis en vous aidant du pouvoir Surcharge contre les Centurions et Ingénieurs adverses, puis montez la rampe au fond de la cour.

Récupérez le fusil de sniper Incisor et le Mod pour fusil à pompe sur le chemin, puis préparez-vous à un nouveau combat contre des agents ennemis. Détruisez en priorité si vous le pouvez les générateurs de boucliers au fond de la pièce pour annuler l'avantage adverse et éliminez l'Ingénieur dès que vous en avez l'occasion pour éviter qu'il ne répare ou ne recrée de tourelle. Débordez le groupe par la gauche pour facilement en finir, reprenez votre route en n'oubliant pas de récupérer les gantelets Rosenkov Materials, puis les crédits et le Mod d'armement qui vous attendent un peu plus loin.

Là, une nouvelle escarmouche prend place contre l'arrière garde de Cerberus, chargée de couvrir la fuite du reste de leurs troupes. Éliminez-les sans autre forme de procès, ramassez le medi-kit et le Mod pour pistolet et continuez à avancer pour tomber sur de nouveaux fuyards. Abattez-les avant qu'ils ne montent à bord de la navette, récupérez les crédits au sol, puis poursuivez votre chasse dans le couloir à gauche pour faire encore maigrir les rangs de Cerberus. La bombe de belle taille en vue, montez à l'échelle sur la droite, ramassez les deux Mods d'armement qui jalonnent votre route, puis détruisez la tourelle gentiment disposée un peu plus loin par un Ingénieur ennemi. Récupérez les schémas de contrôle pour remplir une quête annexe de la Citadelle et avancez pour rejoindre le lieutenant Victus.

Ce dernier doit désamorcer la bombe. Quant à vous, vous devrez tout faire pour le protéger en descendant à tour de bras les troupes de Cerberus qui arrivent par derrière. Les agents ennemis sont largués dans trois zones distinctes et assez éloignées : ne lésinez donc pas sur la mobilité pour toujours avoir le meilleur angle de tir sur les troupes adverses (vous pouvez même abattre les soldats de Cerberus avant qu'ils ne descendent de leur navette). En guise de bouquet final, un Atlas vient tenter de percer votre défense : utilisez à loisir vos grenades, Surcharge, Incinération, Déchirure et Carnage pour venir à bout du monstre de fer et ainsi mettre fin à la mission, qui verra la naissance d'un nouveau héros turien.

Lessus - Monastère Ardat-yakshi

Une fois les missions du Voile de Persée disponibles, le gouvernement asari demande votre assistance pour régler un problème plutôt délicat. Rendez-vous donc sur place pour enquêter. Ouvrez la cage d'ascenseur, sautez le gouffre qui vous sépare de la passerelle et descendez. Dans la pièce que vous finissez par atteindre, dirigez-vous vers la gauche pour récupérer un Mod pour pistolet et une signature électronique, puis vers la droite pour ramasser un Mod pour fusil de sniper et des crédits. Examinez le cadavre dans l'embrasure de la porte, passez-en une autre un peu plus loin et

examinez le datapad près d'un nouveau corps pour compléter une quête à la Citadelle.

Si elle a survécu à votre périple dans la base des Récolteurs, Samara fera ensuite irruption : ses filles restantes sont dans le monastère et les moissonneurs sont à leurs trousses. Poursuivez donc votre route jusqu'à arriver dans une large cour. Là, une Furie vous chargera depuis le balcon de droite : utilisez tous les moyens à votre disposition, notamment les pouvoirs Tir percussif et Déchirure, pour la tenir en respect, puis disposez des Cannibales qui rejoignent la zone depuis l'allée au centre. Avancez par cette même allée pour finalement rencontrer Falere, la cadette de Samara, puis après le dialogue qui s'ensuit, poursuivez en direction d'une salle rectiligne où vous attend votre lot de Cannibales, soutenus par des générateurs de barrière et un Maraudeur. Détruisez les générateurs en premier lieu pour simplifier le travail, puis une fois le calme revenu, faites le tour de la zone pour récupérer des crédits, un medi-kit, le fusil à pompe Disciple et les spalières Serrice.

Dans la nouvelle salle, descendez au niveau inférieur pour être confronté à une nouvelle vague de zombies butariens accompagnés par une Furie, à éliminer à priorité, récupérez le Mod pour fusil d'assaut sur la gauche et empruntez l'ascenseur.

Au fond du hall, vous trouvez Falere au côté de sa soeur Rila et de Samara. Examinez la disposition des lieux pour vous y familiariser, puis examinez la bombe laissée par le commando asari. Après la scène, une volée de zombies vous assaille, ainsi que deux Furies déchaînées. Durant cet âpre combat, restez mobile un maximum pour éviter que les zombies asari ne se rapprochent trop et ne vous empalent sur leurs griffes et restez à distance pour leur asséner Déchirures, Tirs Percussifs et autres grenades.

La victoire en poche, activez la bombe pour de bon et fuyez en compagnie de Falere et Samara. Une fois sorti du monastère, et dépendant de la présence ou non de Samara, vous êtes confronté à un ou deux choix fatidiques. Tenez-vous prêt pour activer les options pragmatiques ou conciliantes correspondantes, puis rentrez à bord du Normandy.

Gellix - Les transfuges de Cerberus

Une fois les quêtes du Voile de Persée disponibles, on vous informe que des scientifiques travaillant autrefois pour Cerberus tentent d'échapper à l'organisation. Rendez-vous donc sur Gellix pour les aider à s'émanciper de leur ancien employeur, en commençant par nettoyer la devanture de la base en éliminant les agents ennemis. Détruisez les générateurs de bouclier pour accélérer les choses puis parlez à Jacob Taylor près de l'entrée pour accéder au complexe.

Là, adressez-vous à autant de scientifiques que vous le souhaitez le long du chemin en récupérant au passage des crédits et un Mod pour fusil d'assaut, puis retrouvez Jacob en compagnie de Brynn Cole au centre de commande. Avant de continuer à aider ces braves gens, explorez l'installation pour trouver des crédits, des données sur une toxine indispensables à la résolution d'une quête de la Citadelle, un Mod d'armement, les jambières Kassa ainsi que le pistolet Carnifex. Montez ensuite à l'échelle pour rejoindre le toit, où des ennemis commencent à prendre position. Prenez-les par surprise en envoyant la sauce d'emblée pour aisément prendre le dessus.

Avancez ensuite davantage en affrontant les Centurions et Ingénieurs adverses et activez les commandes du satellite pour le repositionner en récupérant les crédits et le Mod pour mitrailleuse au passage. Montez encore plus haut pour être accueilli par de nouvelles troupes de Cerberus : ces dernières ayant l'avantage de la hauteur, éliminez-les si possible avant qu'elles ne descendent des navettes. Usez ensuite de vos meilleurs pouvoirs pour les déloger et ainsi accéder à l'échelle menant aux canons, à côté de laquelle vous attend un Mod pour fusil de sniper.

Une fois en haut, activez l'alimentation de la première DCA, et faites mine de réitérer l'opération sur la seconde en récupérant le medi-kit, les crédits et le Mod au passage pour faire face à un nouveau problème. Allouez l'un de vos coéquipiers à la réparation du dispositif et mettez-vous en place à la tourelle fixe. Éliminez alors vague après vague les soldats de Cerberus largués par navette qui tentent de vous arrêter, en veillant à également abattre ceux en contrebas. De retour au complexe, et une fois que vous êtes sûr de ne rien avoir oublié, lancez l'évacuation.

Une fois la première navette passée, des agents ennemis font irruption dans la pièce : éliminez-les promptement et descendez au hangar en vous frayant un chemin à coup de bastos et de pouvoirs en tout genre. Quant la porte s'ouvre,

une nouvelle flopée d'ennemis vous attend déjà de l'autre côté: trouvez-vous vite un couvert et éliminez en priorité les sources de danger tels que les Fantômes. Finalement, c'est un Atlas qui tentera d'empêcher votre fuite. Réglez-lui son compte de façon on ne peut plus traditionnelle pour pouvoir finir l'évacuation et sauver les scientifiques transfuges.

Missions N7

Récupération d'artefacts

Vous avez accès à cette affectation sitôt la mission sur Palaven disponible.

Le canon orbital

Cette affectation est disponible une fois que vous avez la possibilité d'aller aide le peloton turien sur Tuchanka.

Enlèvements sur Benning

Avant ou après avoir apporté votre soutien à la compagnie Aralakh dans la travée, rendez-vous sur cette planète pour secourir les citoyens de l'Alliance.

Assaut sur Novéria

Après avoir terminé les missions sur Tuchanka, vous pouvez aller ébranler la place forte de Cerberus dans ce secteur.

Assistance au réacteur

Une fois les quêtes au Voile de Persée disponibles, allez prêter main forte aux ingénieurs sur place pour fournir les troupes de l'Alliance en énergie.

Intervention sur Ontarom

Une fois votre mission sur Horizon achevée, Hackett fait une ultime fois appel à vos services pour reprendre possession d'une station de communication.

Quêtes annexes de la Citadelle

Première partie

Ces quêtes sont disponibles une fois la missions sur Palaven initiée.

Medi-gel pour extraterrestre

Durant la mission N7 dans les laboratoires de Cerberus, pensez à récupérer ces recherches sur un type de medi-gel particulier en examinant les terminaux et apportez-les au Dr Ravin à l'Hôpital de Huerta. Si vous avez loupé ces données durant la mission, vous pourrez les acheter sur votre terminal de Spectre pour 1000 crédits.

Obélisque prothéen

Une fois les abysses gritchèques disponibles sur la carte galactique, allez y prospecter à l'aide de votre scanner pour trouver cet obélisque et rapportez-le au volus dans la partie gauche des Ambassades.

Bannière du 1er régiment

Une fois la zone disponible sur la carte, rendez-vous dans la Crête Appienne, dans le système Castellus pour y trouver

la bannière et rapportez-la au turien près du bar du Purgatoire.

Recruter les Berserkers

Après vous être entretenu avec Aria au Purgatoire, allez à la rencontre de Narl dans le quartier résidentiel du Présidium et prenez part à la magouille qui vous est exposée pour vous assurer la loyauté du groupe de mercenaires.

Recruter les Soleils bleus

Retrouvez Darner Vosque au bout du quai de la zone de rétention, puis après le dialogue avec Aria, rendez-vous dans le quartier résidentiel et parlez au Général Oraka. Suite à votre conversation, deux options s'offrent à vous : faire assassiner le turien ou trouver un moyen de l'approvisionner en armes. Pour mener à bien la seconde option, allez voir Kannik, tout à l'est de la zone résidentielle, puis allez prospecter dans le secteur du Nid de Kite pour trouver les artefacts qu'ils vous demande. Retournez voir Oraka pour le persuader de lâcher les basques des Soleils bleus et ainsi vous assurer leur soutien.

Deuxième partie

Une fois la mission sur Sur'Kesh disponible, vous avez accès à de nouvelles quêtes.

Disparition sur Benning

Durant la mission N7 vous emmenant sur Benning pour repousser Cerberus, prêtez attention au sol au début de la mission pour récupérer les plaques de militaire du fils de Dominique Osaba, ambassadeur à la Citadelle. Rapportez-les lui pour achever cette quête.

Interfaces d'amplification biotiques

Durant votre intervention à l'Académie Grissom, prêtez attention aux diverses consoles que vous croiserez pour mettre la main sur ces interfaces et rapportez-les à l'asari à droite une fois entré dans l'Hôpital de la Citadelle.

Recruter Eclipse

Sur les conseils d'Aria, allez voir le commandant Bailey pour obtenir une entrevue avec la tête d'Eclipse. Rendez-vous au bureau du SSC dans le quartier résidentiel pour parler à Sedaris, puis allez trouver Sedaris, un galarien situé au fond dans la zone de rétention. Proposez-lui un marché mutuellement profitable pour avoir Eclipse dans votre poche et ainsi achever votre collection de mercenaires.

Sauvetage de mercenaires

Après avoir parlé à Liara dans le quartier résidentiel, allez trouver Barla Von le volus. Partez ensuite prospecter dans la zone démilitarisée krogane pour trouver le groupe de mercenaire en scannant la planète Rothla, et rapportez la bonne nouvelle à Barla Von.

Le diplomate hanari

Allez rendre visite à Jondum Bau à côté du bureau du commandant Bailey, puis rendez-vous au terminal des Spectres pour obtenir plus d'informations. Allez ensuite examinez le terminal dans la partie gauche des Ambassades, puis celui au début de la zone de rétention et enfin un dernier au fond de la zone de réfugiés. Retournez au second terminal pour terminer votre quête d'informations, puis aux Ambassades pour retrouver le hanari et un Jondum Bau en bien mauvaise posture. Vous avez alors le choix, à l'aide d'une action pragmatique, d'aider le Spectre galarien ou d'arrêter la propagation du virus immédiatement pour sauver le plus de vies possible.

Stabilisateurs calorifiques

Recueillez cet item durant votre mission sur la base de chasseurs de Cerberus et rapportez-le au galarien proche du bureau du SSC dans le quartier résidentiel. Si vous avez loupé l'objet pendant la mission N7, vous pourrez l'acheter sur le terminal des Spectres pour 1000 crédits.

Réseau électrique amélioré

Durant la mission N7 sur Tuchanka, examinez la console proche des commandes du canon pour récupérer cet item et rapportez-le ensuite à l'humaine devant le Purgatoire à la Citadelle.

Livre de Plénix

Une fois le secteur Aethon disponible sur la carte galactique, allez scannez les planètes du système Aru pour trouver cet artefact, puis rapportez-le au volus dans la partie gauche du quartier résidentiel de la Citadelle.

Conducteurs thermiques GX12

Allez voir l'ingénieur Adams dans la salle des machines pour apprendre qu'il aurait bien besoin d'une pièce pour améliorer les performances du vaisseau. Sitôt les conducteurs disponibles, achetez-les sur le terminal des Spectres puis laissez le temps à Adams de faire le montage pour conclure.

Piliers de puissance

Allez prospecter dans le secteur du Nid de Kite pour trouver ces piliers, puis rapportez-les au prophète butarien dans la zone de rétention de la Citadelle.

Composants de prototype

Sitôt le secteur de la Frontière d'Ismar disponible, allez y donner quelques coups de scanner pour trouver ces composants, puis rapportez-les simplement au galarien à l'Hôpital de Huerta.

Troisième partie

Ces missions sont réalisables sitôt les missions dans le Voile de Persée disponibles et, pour certaines, entamées.

Plan des tourelles de Cerberus

Durant la missions secondaire visant à désamorcer la bombe sur Tuchanka, veillez à récupérer ces plans pour ensuite les apporter à l'agent du SSC dans le quartier résidentiel après l'attaque de Cerberus sur la Citadelle.

Codes butariens

Allez trouver l'agent Noles près du bureau du SSC pour lui donner un coup de main, puis mettez-vous en quête des consoles piratées. La première se trouve à l'Hôpital de Huerta, la deuxième dans la zone d'accueil de la baie D24 et la troisième tout au fond de la zone de rétention. Là, vous ferez la rencontre du plus haut gradé butarien restant : tentez de le raisonner ou tuez-le pour régler la situation et ainsi mettre fin à la quête.

Statue de l'époque d'Hespéria

Allez prospecter dans la Nébuleuse d'Athéna pour trouver cette statue et apportez-la à l'asari dans la partie gauche du quartier résidentiel pour la contenter.

Dernières paroles d'un krogan

Durant votre enquête sur la présence Rachni, récupérez sans faute le message du krogan décédé dans une alcôve

sombre pour pouvoir le rapporter à l'asari tenant une boutique dans le quartier résidentiel.

La veuve asari

Alors que vous explorez le monastère Ardat-yakshi sur Lessus, ramassez le datapad près de l'un des cadavres pour pouvoir le rapporter à sa bien-aimée dans le quartier résidentiel du Présidium.

Codes de Cerberus

Après l'attaque du groupe sur la Citadelle, un agent du SSC soucieux aurait bien besoin d'aide pour prévenir tout nouvel incident. Pour trouver ce qu'il recherche, vous devrez attendre de compléter la dernière mission N7 et y récupérer les codes tant désirés. Rapportez-les à l'agent pour conclure la quête.

Vendetta

dans le quartier résidentiel, deux personnes voudraient voir mourir un agent du SSC ayant trahi : allez au bureau des services de sécurité et parlez à l'assassin dans l'entrée pour le dissuader de s'acquitter de sa besogne ou donner votre aval.

Poison turien

Pendant l'exfiltration des transfuges de Cerberus, prenez le temps d'examiner les laboratoires pour trouver des données concernant la toxine et rapportez-les au scientifique dans la partie gauche de l'Hôpital de Huerta.

Antidote chimique

Durant la mission N7 vous emmenant remettre une centrale en marche, examinez l'une des consoles pour trouver ce traitement et apportez-le à l'un des docteurs de l'Hôpital de la Citadelle.

Sabotage de medi-gel

Allez voir un médecin oeuvrant dans la zone de rétention pour débiter cette quête, examinez les infirmeries de la zone et revenez le voir une fois le message découvert.

Échange mutuellement profitable

Votre médecin en chef sur le Normandy vous fait part d'une occasion d'opérer un échange qui profiterait aux deux parties : allez à la zone de rétention pour conclure ce marché et obtenir une récompense sous forme d'une technologie de medi-gel auprès de votre docteur.

Motiver le peuple

A l'entrée de la zone de rétention, un reporter galarien sollicite votre aide pour glaner des images qui pourraient toucher les gens et les inciter à agir. Acceptez de l'aider et parcourez la zone pour obtenir les meilleurs clichés. Apportez-lui le fruit de votre travail pour conclure.

Fossile de kakliosauve

En utilisant votre scanner dans le secteur Argus Rho, vous récupérerez le fossile de cette créature disparue. Apportez-le au galarien dans la zone des habitations du quartier résidentiel pour offrir aux krogans des montures à leur mesure.

Fragment de code Moissonneur

Durant votre escapade dans les serveurs geths, vous avez l'occasion de récupérer ce fragment, que vous pourrez

également acheter sur votre terminal si vous le loupez. Apportez-le ensuite au soldat asari aux Ambassades pour contribuer encore un peu plus à l'effort de guerre.

L'ambassadeur volus

Après l'attaque sur la Citadelle, des soupçons semblent tourner autour de Din Korlack. Consultez votre terminal de Spectre pour en apprendre plus, puis accédez à son bureau en vous adressant au garde sur la gauche des Ambassades. Écoutez les messages sur son ordinateur, ramassez le micro non loin, puis continuez vos recherches dans la zone des habitations au quartier résidentiel. Vous y retrouvez finalement le volus et avez le choix de régler cette affaire en fonction de votre alignement.

Technologie de brouillage

Pendant le sauvetage de l'amiral Koris sur Rannoch, récupérez sans faute cette technologie aux alentours de la tour de brouillage et rapportez-la à l'agent du SSC au café du quartier résidentiel.

Obélisque de Karza

Une fois le Nexus d'Hadès disponible, prospectez-y avec votre scanner pour trouver cet obélisque et rapportez-le à l'humain dans le quartier résidentiel.

Le code des anciens

Une fois la Nébuleuse siléenne accessible en toute fin de jeu, allez-y pour donner quelques coups de scanner et rapportez le code que vous y trouvez à l'elcor en face du Purgatoire.

La sphère prothéenne

Durant votre exploration du Nexus d'Hadès, vous récupérerez sans doute cette sphère d'importance : apportez-la au réfugié dans la zone de rétention pour bouclier cette quête.

La fin qu'il mérite

Après l'attaque de Cerberus, vous entendrez parler d'un butarien blessé ayant un lourd passé criminel. Rendez-lui visite dans la zone de rétention et choisissez la manière dont il finira par décéder inéluctablement.

Anneaux d'Alune

Alors que vous sondez à tout va dans la Nébuleuse siléenne, vous trouverez probablement ces anneaux au détour d'une planète. Apportez-les à l'asari à l'entrée de l'Hôpital de Huerta pour conclure cette quête.

Disques de données prothéens

Explorez l'Orée du Valhalla pendant votre temps libre pour y trouver les disques et amenez-les au soldat à l'entrée du quai D24.

Bibliothèque d'Asha

Vous trouverez cet artefact dans le secteur Nimbus, sur la planète Carcosa. Apportez l'information à l'asari au milieu du Purgatoire pour la contenter.

Au secours des elcors

Seulement une fois que la mission sur Thessia est disponible, apportez à l'elcor se situant aux Ambassades l'artefact trouvé sur la planète Oltan, dans le secteur de la Nébuleuse siléenne. Vous permettrez ainsi à ce peuple très peu

expressif de vous exprimer toute sa gratitude.

Mighty Switch Force ! Hyper Drive Edition

© Nintendo / Wayforward Technologies 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

OBTENIR LE MEGA BLASTER

Terminer toutes les missions.

DÉBLOQUER LES NIVEAUX BONUS

Terminer toutes les missions.

TENUE DE SPORT POUR PATTY

Terminer toutes les missions et les niveaux bonus dans le temps imparti.

HYPER DRIVE ET NIVEAUX BONUS HYPER DRIVE

Terminer toutes les missions et les niveaux bonus.

Nano Assault Neo

© Majesco / Shin'en 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

MODE SURVIVANT

Terminez le jeu pour débloquer le mode Survivant.

NBA 2K13

© 2K Sports / Visual Concepts 2012

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

📌 CHEAT CODES

Spriteeffect	+3 aux dribbles
payrespect	ABA basketball débloqué
underarmour	Chaussures UA Tourch

📌 NOUVELLES CHAUSSURES

Under Armour Spine Bionic

Terminer le camp d'entraînement.

Under Armour Charge BB

Obtenir le trophée/succès "Raining 3's".

New Super Mario Bros. U

© Nintendo 2012

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

+ DÉBLOQUER LE MONDE 9 (ROUTE ÉTOILE)

Obtenir toutes les pièces Étoile dans les mondes 1 à 8 et terminer le jeu.

+ FEUX D'ARTIFICE ET ITEMS BONUS

Sautez sur le drapeau de fin de niveau en ayant deux derniers chiffres identiques (11, 22, etc.) à la fin de votre chrono pour déclencher les feux d'artifice. Leur nombre dépend du chiffre en question (un seul pour 11, deux pour 22, etc).

Vous obtiendrez également des objets différents selon les cas :

Etoile	88 ou 99
Fleur de feu	33 ou 44
Fleur de glace	55
Super gland	77
Mini champi	11, 22 ou 66

+ SAUVEGARDER N'IMPORTE OÙ SUR LA CARTE DU MONDE

Après avoir terminé le jeu, la sauvegarde rapide sera remplacée par une sauvegarde normale dans le menu de la carte du monde. Vous pourrez donc sauvegarder n'importe quand.

+ REVENIR DANS LES MAISONS DE TOAD

Après avoir obtenu 5 étoiles sur votre fichier de sauvegarde, vous pourrez revenir autant de fois que vous voudrez dans les maisons champignon.

+ COSTUMES HÉLICE ET PINGOUIN

Ces costumes, directement issus de l'épisode Wii, deviendront accessibles dans les maisons champignon lorsque vous aurez terminé le jeu et débloqué la route Étoile.

GAGNER UN P. GLAND FACILEMENT

A plusieurs moment du jeu, un ennemi spécial apparaîtra à certains niveaux, il faudra alors le coincer. Une fois attrapé il vous donnera un P.Gland, qui vous permettra de planer.

FICHER À 5 ÉTOILES

Pour obtenir un fichier de sauvegarde à 5 étoiles, vous devez :

- Battre le boss final.
- Réunir les médailles étoiles des mondes 1 à 8.
- Trouver toutes les sorties secrètes et achever tous les niveaux des mondes 1 à 8.
- Réunir les médailles étoiles de la Route Étoile.
- Attraper le Carottin des mondes 1 à 7.

DEUX PERSONNAGES INVINCIBLES AVEC UNE SEULE ÉTOILE

Avec l'item Etoile, vous le savez, il est possible de devenir invincible pendant un court instant. En revanche, ce que vous ne savez probablement pas, c'est que vous pouvez faire en sorte d'attribuer le pouvoir d'invincibilité à deux personnages en même temps, et ce avec une seule étoile. Pour ce faire, portez un de vos coéquipiers et touchez l'étoile : chacun de vous sera alors invincible. De quoi faire d'une pierre deux coups.

MANOIR BANCAL DU MONT SORBET : PASSAGE SECRET ET PIÈCES ÉTOILE

Vous voici dans la première salle. Pour entrer dans la pièce suivante, vous devez tout d'abord actionner l'interrupteur bleu qui se trouve devant vous. Ceci fait, récupérez la 1ère pièce étoile. Pour cela, empruntez le passage dissimulé dans le pilier qui a été dévoilé grâce à l'interrupteur bleu.

La seconde salle est facile, il suffit de sauter en face et de prendre la porte du haut. Dans la 3ème salle, allez sur la plate-forme d'en face pour actionner l'interrupteur bleu, ensuite, allez sur la plate-forme d'en bas pour prendre la porte qui se trouve en dessous du point de départ. Dans cette salle se trouve la 2ème pièce étoile, c'est une salle où il faut aller vite, car une fois l'interrupteur bleu actionné, vous devez atteindre les plates-formes créées pour aller chercher la pièce.

Ensuite prenez la porte. Vous êtes de nouveau dans la 3ème salle. Faites la même méthode que tout à l'heure mais prenez la porte qui est sous l'interrupteur bleu, cette porte est cachée, mais elle se dévoilera dès que vous y serez. Rien de très compliqué, actionnez l'interrupteur bleu et prenez la porte située sous celui-ci, elle est cachée comme précédemment. Pour cette salle, actionnez l'interrupteur bleu, montez sur les plates-formes et sautez le plus vite possible pour faire monter la plate-forme. Ne vous arrêtez pas devant la porte que vous croisez, il faut aller jusqu'au plafond, pour trouver le passage secret. La zone cachée est alignée par rapport à la porte en dessous, donc restez au milieu de la plate forme pour tomber pile dessus. La 3ème pièce étoile se trouve au bout de cette salle, qui est aussi une salle de rapidité. Actionnez le bouton bleu et allez le plus vite possible au bout, car vous pourrez vous servir des plate-formes pour aller chercher la pièce en faisant des sauts contre les murs. Une fois celle-ci récupérée, prenez la porte.

Allez tout droit en faisant attention pour finir le niveau. La zone secrète est dévoilée. Terminez le niveau bonus et vous accéderez directement au Mines Candi.

TOUTES LES SORTIES SECRÈTES

Plaine du Grand Chêne-2 / Tunnel turbulent

Après avoir atteint le gros cristal rose se situant au fond de la grotte, aidez-vous de celui-ci pour sauter et accéder à un plafond. Vous trouverez ensuite un cristal bleu dont la pointe dépassera. Placez-vous sur cette pointe puis sautez de nouveau pour accéder à un deuxième plafond qui vous conduira au drapeau secret.

Cette sortie vous débloque un passage vers Jungle Cassis, en passant par le niveau "L'antre secrète des Bloups".

Dunes de miel-4 / Désert aux geysers

Entre la troisième pièce étoile visible et le drapeau de fin de niveau, vous apercevrez un spike (pingouin vert lanceur de boulets) sur un bloc "?" ailé, ainsi qu'une plate-forme de couleur marronâtre munie au dessus d'elle d'une pancarte de direction. Votre mission sera de glisser en position accroupie au bas de cette plate-forme pour découvrir un passage caché avec un tuyau. Empruntez-le pour accéder au drapeau secret.

Cette sortie vous débloque un passage vers Jungle Cassis en passant par le niveau "Jardin d'hiver".

Mer Mentalo / Épave hantée

Utilisez un costume champi-gland pour exécuter cette étape.

Poursuivez votre chemin jusqu'à la dernière partie de l'Épave, c'est à dire l'endroit où vous rencontrerez des tas de plates-formes carrées/rectangulaires munies de plusieurs passages cachés. Aidez-vous de votre costume champi-gland pour trouver, vers le milieu de cette pièce, une porte dans un de ces passages cachés qui n'est accessible que grâce à un saut mural. Prenez cette porte pour accéder au drapeau secret.

Cette sortie vous débloque un passage vers Mines Candi en passant par le niveau "Sus au haricot !"

Mont Sorbet / Manoir bancal

Dans la dernière pièce du niveau, vous devrez transformer grâce à un interrupteur une lignée de pièces en une plate-forme entièrement composée de blocs. Comme vous le savez, il vous faut sauter sur cette plate-forme pour la faire monter et ainsi accéder à la porte se trouvant en haut de la pièce et menant à la fin du niveau. Ce que vous ne savez probablement pas, c'est qu'une autre porte se trouve encore plus haut dans un passage caché situé au plafond. A l'aide de la plate-forme de blocs, vous devrez donc sauter encore plus haut pour atteindre cette porte qui vous emmènera directement au drapeau secret. En raison du peu de temps que vous avez à votre disposition pour atteindre la porte avant que la plate-forme de blocs ne se retransforme en pièces, il est conseillé de vous munir d'un costume champi-gland que vous pourrez utiliser pour prendre un peu de hauteur au cas où le temps vous manquerait pour accéder au plafond.

Cette sortie vous débloque un passage vers Mines Candi en passant par le niveau "Lac aux Morsinet".

Jungle Cassis-2 / Marais Toxique

Un peu avant la fin du niveau, vous apercevrez une lignée de petites plates-formes avec posé sur l'une d'entre elles un Koopa et à côté de lui entre deux autres plates-formes un bloc. Votre mission sera ensuite de sauter sur le Koopa, récupérer sa carapace, et la lancer ensuite sur ce bloc. Celui-ci dévoilera une liane qui après avoir été empruntée vous

emmènera directement au drapeau secret.

Cette sortie vous débloque un passage vers les niveaux "Billots en tête" et "Rodéo à dos de Wiggler".

Jungle Cassis / Manoir froussard

Dès le début du niveau, vous apercevrez 5 portes. Prenez celle la plus à gauche. Placez-vous ensuite sur la grosse plate-forme. Celle-ci vous fera monter quand vous vous positionnerez dessus. Il ne vous restera plus qu'à vous ensuite laisser conduire jusqu'au plafond en évitant les Boo sans passer par la porte que vous rencontrerez à un moment donné. La partie gauche de ce plafond est en réalité un passage caché qu'il vous faudra bien entendu traverser à l'aide d'un saut mural pour accéder ensuite à une porte qui vous emmènera directement au drapeau secret.

Cette sortie vous débloque un passage vers Paradis Chantilly en passant par le niveau "Raid aérien".

Jungle Cassis-4 / Tuile sur toile

Vers la fin du niveau, vous pourrez apercevoir un Boo et en dessous de lui un tuyau vert dépassant légèrement du marais mauve. Positionnez-vous dessus, il vous conduira à un passage caché dans le mur où vous trouverez un tuyau vous emmenant directement au drapeau secret.

Cette sortie vous débloque un passage vers les niveaux "Billots en tête" et "Rodéo à dos de Wiggler".

Jungle Cassis-5 / Ruines sous-marines

Tout en haut de la seconde partie sous-marine (celle où se situe le petit drapeau de sauvegarde), vous apercevrez une cabroche (totem gris) qui basculera quand vous vous approcherez d'elle. Après avoir basculé, cette cabroche vous délivrera un petit passage à droite où vous pourrez trouver au fond un tuyau vert vous emmenant directement au drapeau secret.

Cette sortie vous débloque un passage vers les niveaux "Billots en tête" et "Rodéo à dos de Wiggler".

Mines Candi / Tour Mabroule

Pour effectuer cette manœuvre, il vous faut un mini-champi. Vous en trouverez un au début du niveau dans un passage invisible au dessus d'un tuyau vert. Prenez-le puis dirigez-vous vers un autre mini-tuyau qui lui se situe juste à côté de la porte finale menant au boss. En plus de vous offrir une pièce étoile se trouvant sur le chemin, ce tuyau vous emmènera directement au drapeau secret.

Cette sortie vous débloque un passage vers le niveau "Tour tournevis" en passant par le niveau "Wagon frisson".

Mines Candi-5 / La marche des Piranha

Juste avant le drapeau de fin, vous pourrez apercevoir une petite plate-forme dépassant d'un mur de pierre de couleur grise. Positionnez-vous dessus. Vous vous apercevrez ensuite que cette plate-forme mène à un passage caché dans lequel est dissimulé un tuyau. Après être entré dans ce tuyau, il ne vous restera plus qu'à poursuivre votre chemin pour accéder au drapeau secret.

Cette sortie vous débloque un passage vers la fin du niveau "Château Chenille de Roy" accessible uniquement après avoir passé le niveau "Tour tournevis".

Paradis Chantilly / Sens dessus dessous (manoir)

Cette manœuvre est à suivre étape par étape. Aucune d'entre elles ne doit être négligée. Une fois entré dans le niveau, passez la première porte en haut. Vous entrerez dans une énorme pièce où vous verrez plusieurs autres portes. Pour le moment, une seule est accessible et elle se situe à droite dans un passage caché. Prenez celle-ci puis poursuivez votre

chemin jusqu'à vous retrouver une nouvelle fois dans cette même pièce. Prenez cette fois-ci la porte se situant en haut au milieu grâce à un ressort caché au milieu de cette pièce, puis poursuivez votre chemin jusqu'à vous retrouver une troisième fois dans cette pièce. Cette fois-ci, dirigez-vous au centre afin d'y récupérer le ressort puis déposez-le devant la porte juste à votre gauche. Aidez-vous ensuite de ce ressort pour sauter et accéder à un passage invisible au dessus. A partir de là, vous pourrez vous diriger à gauche puis en bas pour découvrir un autre passage caché avec une porte, qui après être empruntée, vous emmènera enfin au drapeau secret.

Cette sortie vous débloque un passage vers le niveau "Château Rouage de Ludwig".

Château de Peach-1 / Ciel de cendres

Vers la fin du niveau, vous apercevrez un interrupteur P posé sur une plate-forme. Activez-le pour transformer les pièces en blocs pendant un court laps de temps. Si vous vous dépêchez bien, vous pourrez voir un tuyau vert un peu plus loin qui n'est accessible que grâce à deux pièces transformées en blocs par l'interrupteur. Après avoir été emprunté, ce tuyau vous emmènera directement au drapeau secret.

Cette sortie vous débloque un passage vers le niveau "Ascenseur pour Bowser" en passant par le niveau "Falaise ardente".

📌 CHARGE SYNCHRONISÉE

Quand vous jouez à plusieurs, de 2 à 5, exécutez en même temps une charge au sol et vous éliminerez les ennemis autour de vous grâce à l'onde de choc.

📌 DÉBLOQUER L'ULTIME NIVEAU

Pour débloquer l'ultime niveau du jeu, vous devez avoir récupéré toutes les pièces étoiles de la Route Etoilée.

📌 BONUS AVANT LES BOSS

Dans tous les niveaux Donjons et Châteaux, juste à côté de la grande porte verte menant au boss, il y a toujours un bloc secret contenant une fleur de feu ou un champignon suivant le pouvoir actuel de votre personnage. La plupart du temps, il suffit de sauter en restant accolé à la paroi près de la porte pour le démasquer. Utile pour préparer au mieux le combat contre l'adversaire !

📌 ATTRAPER CAROTTIN FACILEMENT

Vous avez des étoiles d'invincibilité dans votre réserve d'objets et vous constatez qu'elles ne servent désespérément pas à grand-chose ? Ne les jetez pas pour autant, elles peuvent finalement se montrer plus utiles qu'elles n'en ont l'air. En effet, lorsque vous êtes en costume d'invincibilité, vous courez plus vite que la normale. Activez donc ce pouvoir juste avant d'entamer un niveau avec Carottin : vous vous rendrez compte que vous courrez bien plus vite que lui ! L'attraper sera alors un jeu d'enfant.

DÉBLOQUER L'ÎLE SECRÈTE

Vous avez sûrement déjà aperçu une île un peu isolée, entre la Plaine du grand Chêne et la Mer Mentalo, avec une maison champignon bleue en son centre. Cette dernière vous présente plusieurs flopees de statistiques relatant de votre périple entier : le nombre de Goombas éliminés, le nombre de drapeaux atteints avec un bébé Yoshi, etc. Pour la rendre accessible, vous devez terminer le jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Monde 1 - Plaine du grand chêne

Niveau 1 : Au pied du grand chêne

En ce premier niveau, vous allez apprendre les bases de l'utilisation du costume d'écureuil volant. La première et la dernière pièce ne peuvent d'ailleurs s'obtenir qu'avec ce costume !

La première pièce

Au commencement du niveau, un Dendinard vous fonce dessus avec un champi-gland entre les pattes. Assommez la bête pour récupérer l'item, puis avancez un peu plus loin, jusqu'à la plate-forme se trouvant au-dessus du Koopa vert. À partir de celle-ci, planez vers la droite, et le tour est joué pour cette première star coin.

La seconde pièce

Deux pas plus loin, vous trouverez un tuyau vert encastré dans le sol. Empruntez-le pour rejoindre la seconde pièce.

La troisième pièce

Voyez-vous l'anneau rouge, juste après le checkpoint ? Eh bien grimpez sur la plate-forme surélevée un peu plus loin. Planez vers la droite et secouez votre manette pour atteindre un tuyau en hauteur, menant à la troisième pièce.

Niveau 2 : Tunnel turbulent

Des cristaux en guise de plates-formes, des fleurs Piranha à gogo, voici ce qui vous attend au sein de ce second niveau.

La première pièce

Immanquable ! Elle se trouve au dénouement de la grande pente truffée de Goomba.

La seconde pièce

Rendez-vous là où se trouve la pléthore de tuyaux jaune, rouge, et vert, ainsi qu'un innocent petit Koopa rouge... Prenez sa carapace, et jetez-la sur la droite, afin qu'elle se cogne contre le bloc gris qui générera par conséquent une liane. Montez cette-même liane et empruntez le tuyau-canon afin d'être directement projeté vers la seconde pièce.

La troisième pièce

Toujours plus loin, vous verrez un tuyau vert, bloqué par deux cristaux bleus. C'est lui qui mène à la troisième pièce.

Non, aucun interrupteur à activer, seulement une petite charge au sol à exécuter sur le cristal horizontal, et le chemin sera ouvert !

La sortie secrète

Rendez-vous au cercle rouge, au-dessus du gros cristal rose, vers la fin du niveau. Vous croyez que le plafond en est un ? Faux ! En fait, il s'agit d'une plate-forme, plate-forme sur laquelle vous devrez vous rendre afin d'accéder à un chemin secret. Mais la vraie sortie secrète n'est pas encore ici. Positionnez-vous sur le cristal bleu se trouvant un peu plus loin, penchant vers le haut, et sautez encore une fois : vous atteindrez alors le plus haut point de la grotte. Il ne vous restera plus qu'à filer sur la droite.

Cette sortie secrète mène au niveau " L'antre secrète des Bloups ", qui lui-même mène à la Jungle Cassis.

Tour tic-tac

Le premier donjon du jeu, avec un boss à la clef. Qui n'est autre que... Boom Boom, tout simplement.

La première pièce

Montez sur le premier rouage, et restez accolé à la paroi de droite, avant d'exécuter quelques sauts muraux. Attention cependant, la pièce se situe derrière un mécanisme qui ne la rend accessible qu'une fois sur deux.

La seconde pièce

Montez toujours, jusqu'à apercevoir une troupe de Skelerex, le tout avec une myriade de rouages à votre droite et quelques escaliers. Rendez-vous justement sur ceux-ci, puis foncez à gauche, la seconde pièce se trouve dans un creux du mur.

La troisième pièce

Lorsque vous êtes encerclé par trois différents rouages, allez en haut à droite, afin de dénicher un passage secret. Il ne vous reste plus qu'à emprunter le tuyau propulseur, et la pièce sera vôtre.

Niveau 3 : Colline Yoshi

Alors Yoshi, voilà seulement que tu arrives ?

La première pièce

Voyez-vous le premier bloc du niveau contenant Yoshi ? Eh bien juste au-dessus se trouve la première pièce étoile de ce niveau. Pour l'avoir, emparez-vous du Yoshi (qui a la capacité de rester en l'air un court instant, puis de voler très légèrement), et utilisez ses dons de " grands sauts " si l'on peut appeler ça ainsi. Et voilà qui est fait !

La seconde pièce

Juste après le tuyau vert succédant la première pièce, il y a une mystérieuse fente dans le sol... Tout cela vous paraît louche ? Il y a de quoi. En effet, celle-ci renferme un accès vers la seconde pièce, mais est bloquée par des blocs. Blocs qu'il vous faudra détruire à l'aide d'une bonne vieille charge au sol afin d'ouvrir le chemin. Une fois à l'intérieur, pensez bien que Yoshi peut marcher sur les plantes Piranha à l'aide de ses bottes, récupérer la pièce sera alors un jeu d'enfant.

La troisième pièce

Après le checkpoint, la série de plates-formes en hauteur renfermant des Topi Taupe cache également la dernière pièce étoile. Lorsque vous verrez la quelque dizaine de pièces au-dessus du vide, laissez-vous tomber afin de déboucher sur un tuyau menant au butin.

Niveau 4 : Mont Champignon

Il est franchement conseillé de parcourir ce niveau en compagnie d'un bébé Yoshi rose ! Celui-ci vous sera d'une grande aide, notamment pour la seconde pièce étoile, mais aussi pour éviter les plantes Piranha géante et obtenir les nuées de pièces en hauteur.

La première pièce

À partir du champignon mouvant du début du level, faites-vous monter avec le bébé Yoshi rose, sur la plate-forme surélevée juste devant où se trouve la première pièce.

La seconde pièce

À peine plus loin (et plus bas) se trouve la seconde pièce étoile, plus précisément sous une plate-forme champignon. En compagnie du bébé Yoshi rose, sautez vers la pièce sans rien faire, et une fois à proximité du vide, activez le pouvoir du Yoshi pour vous remonter sur la terre ferme en prenant la pièce en passant.

La troisième pièce

C'est entre deux plantes Piranha géantes que se situe cette dernière pièce. Et pour ne pas vous faciliter la chose, une plate-forme champignon mouvante vous y bloque l'accès, en plus des deux plantes. Essayez de trouver le moment propice pour vous faufiler entre tout ça et ainsi obtenir le butin !

Niveau 5 : Guérilla Piranha

Attention, dans ce niveau, c'est plantes Piranha à gogo !

La première pièce

Cette pièce est immanquable. La seule difficulté réside dans l'esquive de la plante Piranha géante se trouvant sous la pièce et venant s'interposer dessus à intervalles réguliers. Ceci dit, rien de bien méchant non plus.

La seconde pièce

À peine plus loin, voyez-vous le tuyau gardé par une autre plante Piranha géante ? Tuez-la à l'aide du costume de feu puis attendez que les plates-formes mouvantes se situent pile poil devant le tuyau. Rentrez-y, et vous trouverez la troisième pièce, encore protégée par une plante Piranha géante... Vous connaissez le principe désormais : boules de feu, boules de feu, et boules de feu !

La troisième pièce

Après la grande glissade, on voit un Frère Marteau alternant entre deux lignes de blocs, la pièce étoile étant sur la ligne de blocs la plus haute. La tâche est simple : Éliminez le bougre afin d'avoir la voie libre vers la pièce.

Petite astuce

Avez-vous déjà pensé à commencer ce niveau en partant vers la gauche ?

Château Tremblotte de Lemmy

Le premier château du jeu, appartenant à Lemmy. Arriverez-vous à l'achever sans périr dans la lave ?

La première pièce

Facile de l'obtenir, elle est entre les deux balanciers servant en guise de plates-formes dans le début du niveau. Un simple saut suffira.

La seconde pièce

Après le checkpoint, qui d'ailleurs renferme un petit secret évoqué plus bas, équipez-vous d'un costume écureuil et laissez-vous volontairement tomber, avant de planer légèrement à droite.

La troisième pièce

Dans la dernière partie du niveau, là où une série de balanciers se cognent les uns contre les autres en compagnie des flammes qui jaillissent et de la lave qui frémit, vous apercevrez un tuyau vert implanté dans le sol. Empruntez-le et, une fois à l'intérieur, servez-vous du balancier comme appuie pour récupérer la pièce.

Petite astuce

Voilà une anecdote bien sympathique à découvrir et que vous ignorez probablement ! Voyez-vous la plate-forme contenant le drapeau du checkpoint ? Exécutez une charge au sol dessus, vous aurez une surprise !

Niveau spécial : L'antre secrète des Bloups

Entamons la série des " niveaux spéciaux " avec cet antre à Bloups. Pas facile de nager lorsqu'on vous attaque de tous les côtés !

La première pièce

Très visible, elle se situe en hauteur, entre deux tuyaux verts, au sommet d'une algue. La tâche consiste à se faufiler entre les jets projetés par les tuyaux, c'est un jeu d'enfant.

La seconde pièce

Là encore, la pièce est très visible. En revanche, à première vue, il semble n'y avoir aucun moyen d'y accéder : elle est enfermée entre quatre coins. En fait, il faut que vous retourniez un peu en arrière, puis que vous descendiez " sous l'écran ", c'est-à-dire sous les tuyaux, et enfin que vous avanciez à droite jusqu'à atteindre la pièce (par le bas) !

La troisième pièce

Dans la partie du niveau où le scroll est vertical, vous apercevrez à un moment, des " croix " de tuyaux, accompagnées par quelques Bloups. Jetez un oeil sur la gauche, et vous verrez un tuyau vert précédé de plusieurs bulles de pièces. Rentrez dedans, et la pièce sera vôtre.

Monde 2 - Dunes de miel

Niveau 1 : Sacrées cabroches !

Débutons le monde du désert avec le niveau Sacrées cabroches !, niveau dans lequel vous pourrez croiser différents types de totems pas très communs.

La première pièce

Cette première pièce se situe en face du grand groupe de Koopa. En prenant un peu d'élan au préalable, sautez sur le totem (qui s'enfoncera ensuite dans le sable), puis emparez-vous de la pièce.

La seconde pièce

L'obtention de cette seconde pièce nécessite un costume écureuil. Une fois arrivé au checkpoint, montez sur le palmier d'en face à l'aide dudit costume, et vous verrez apparaître un petit espace réservé à la pièce, entre plusieurs séries de blocs. Appuyez sur l'interrupteur P, puis chipez le butin.

La troisième pièce

Vers la fin du niveau se trouvent quelques totems mobiles ainsi que des Paratroopa. Juste devant, vous pouvez apercevoir deux geysers de sable, et la pièce étoile tout près du vide. Attendez que le geyser commence à venir, et sautez au bon moment pour attraper la pièce et vous faire relever par le geyser en même temps.

Petite astuce

Il y a deux petites anecdotes à connaître à propos de ce niveau. Pour la première astuce, placez-vous sur le sommet d'un palmier, et exécutez une charge au sol dessus. Des pièces en tomberont comme par magie ! La seconde astuce, dont le but est le même que l'autre (récupérer des pièces), consiste à tourner sur un totem. Celui-ci tournera rapidement ses yeux, ce qui générera plusieurs pièces !

Niveau 2 : Épiques Pokeys

Retrouvons nos amis les Pokeys dans ce niveau qui leur est dédié ! Pensez à les avaler avec le Yoshi lorsqu'elles ont une teinture orangée et qu'elles renferment leurs picots, le dinosaure les reconvertira alors en item !

La première pièce

Au sommet d'un des premiers geysers, vous trouverez un bloc " ? " mobile. Grimpez dessus, et sautez pour obtenir la pièce.

La seconde pièce

Cette pièce se situe juste devant la précédente. Lorsque vous verrez un geyser pointant une fente dans le plafond, entre deux Pokeys accrochés à ce même plafond, vous serez au bon endroit. Montez alors sur le geyser de sable et sautez en son milieu, une fois en haut, pour faire apparaître un bloc caché. Grimpez sur celui-ci, et montez légèrement à droite. Et hop, un passage secret contenant la seconde pièce, un !

La troisième pièce

Pensez à monter sur un Yoshi pour récupérer la pièce finale (Yoshi est disponible dans le bloc près du checkpoint). Une fois dans la partie " nocturne " du niveau, rendez-vous tout à fait à sa droite, sans toutefois en sortir. À partir de là, allez sur la seconde plate-forme en partant de la droite, et une fois en son milieu, sautez pour faire apparaître un bloc caché (encore une fois !). Grimpez sur celui-ci, et traversez le tuyau caché jusqu'à arriver à la localisation de cette dernière pièce. Pour l'avoir, c'est simple : sautez de Pokey en Pokey (avec le Yoshi pour ne subir aucune blessure) jusqu'à la pièce, et le tour sera joué !

Niveau 3 : Tout feu tout flamme

Vous l'attendiez (ou pas), mais le voilà : le premier niveau vous proposant d'utiliser un bébé Yoshi jaune !

La première pièce

Attendez que le second " balancier " penche de sorte à pointer vers le haut, à droite, et montez alors sur la plate-forme qui détient la première pièce.

La seconde pièce

Au milieu du niveau, sur le très grand " balancier ", brisez les blocs qui le forment afin de pouvoir accéder au tuyau implanté dans le sol. Celui-ci vous mène vers un petit espace où il faudra activer un interrupteur P avant d'aller chercher la pièce.

La troisième pièce

Cette fois-ci vers la fin du niveau, vous verrez une série de plates-formes accompagnées d'une pléthore de Frères Marteau. Il suffit simplement de vous rendre sur la plate-forme la plus élevée puis d'emprunter le tuyau menant à cette dernière pièce.

Petite astuce

N'oubliez pas que vous pouvez avaler tout et n'importe quoi avec le bébé Yoshi jaune, y compris les boules de feu géantes !

Tour mouvante

Ici, tout se joue sur des vis à tourner afin de modifier certains éléments du décor pendant une période limitée.

La première pièce

La première pièce est franchement un cadeau. La vis se trouvant juste devant vos yeux, au début du niveau, est celle qui déclenchera l'apparition du butin, juste à gauche.

La seconde pièce

À peine quelques plates-formes plus loin, vous dénicherez une autre vis, sur la droite. Tournez-la afin de déplacer le gros bloc de gauche bloquant l'accès à la seconde pièce.

La troisième pièce

Suite au checkpoint, vous verrez un peu plus haut, une pancarte pointant vers le haut. Ne vous fiez pas à cette dernière et tournez la vis se trouvant à sa droite. L'accès à la pancarte sera donc libre.

Prenez donc le tuyau caché dans le mur de gauche. À partir de maintenant, il ne vous reste plus qu'à jouer avec la vis afin de faire en sorte que les rouleaux s'éclatent contre les blocs cassables, ce qui vous permettra d'aller chercher la pièce finale.

Niveau 4 : Désert aux geysers

Comme son nom l'indique, ce niveau est principalement constitué de geysers de sable, et c'est d'ailleurs sur cela que se repose l'acquisition de la deuxième et de la dernière pièce étoile.

La première pièce

Vous trouverez cette première pièce vers le début du niveau, entre deux blocs ailés et deux ennemis lanceurs de pierre, sous une grande plate-forme.

La seconde pièce

Placez-vous au sommet du premier geyser de sable du niveau, en ayant au préalable tué l'ennemi s'y trouvant, et sautez pour faire apparaître un bloc caché. Celui-ci va libérer une liane qui vous mènera à la seconde pièce.

La troisième pièce

Après avoir pris le checkpoint, vous trouverez trois petits geysers de sable accompagnés d'un ennemi lanceur de pierre. Tuez-le, attendez que les geysers se calment, et passez dans le passage secret à droite, puis dans le tuyau s'y trouvant. Prenez le mini-champi et sortez de la salle. Là se trouve l'épreuve finale, avancer tout au bout du chemin sans se faire toucher par les geysers ! Ceci fait, la pièce finale s'offrira à vous.

La sortie secrète

Juste à droite de la troisième pièce étoile, vous trouverez une colonne avec, en son sommet, une pancarte pointant vers

le bas. Placez-vous à droite de cette colonne, prenez un peu d'élan, puis abaissez-vous en fonçant sur la gauche. Vous rentrerez alors à l'intérieur de ladite colonne. Empruntez le tuyau s'y trouvant, et vous voilà projeté en face de la sortie secrète de ce niveau !

Cette sortie secrète mène au niveau " Jardin d'hiver ", qui lui-même mène à la Jungle Cassis.

Niveau 5 : Pluie de pierres

La pluie, c'est pas très agréable... Mais alors une pluie de pierres, vous imaginez ?

La première pièce

Vous trouverez cette première pièce entre les deux plates-formes mouvantes à l'aube du niveau. Montez d'abord sur la première afin de libérer l'accès à la seconde, qui vous permettra de chiper la pièce.

La seconde pièce

Pour vous emparer de cette star coin, montez sur la plate-forme dite " ascenseur " qui se situe à deux pas du checkpoint. Au-dessus de celle-ci se trouve l'objet tant convoité, mais malheureusement, ce dernier est gardé par deux ennemis qui laissent l'accès à la pièce une fois sur deux. Il faudra donc trouver le bon moment pour sauter !

La troisième pièce

Un peu après, vous trouverez un tuyau vert encastré dans le sol. Empruntez-le afin d'arriver dans la " salle " de la pièce, et prenez la bombe POW en regardant bien le rythme de raccourcissement/élargissement des plates-formes champignon. Essayez de la lancer pile au bon moment, c'est-à-dire en faisant en sorte que la pièce tombe sur la plate-forme et non dans le vide, et cela devrait être bon. Attention, ce n'est pas quelque chose d'anodin.

Petite astuce

Vous voyez le bloc multi-item vers la fin du niveau ? Vous avez le choix entre notamment un champi-gland, un champi-1up, etc. Essayez de tomber sur l'étoile, prenez-la, et continuez le niveau normalement. Des blocs secrets vont apparaître vous permettant d'emprunter la partie surélevée du niveau en éliminant tous les ennemis ! Notez que ces blocs n'apparaissent pas en temps normal.

Niveau 6 : Mauvaise graine

Un niveau rempli de Lakitu. Mais à la surprise générale, ceux-ci ne vous jettent pas des petites tortues à dos piquant, mais des plantes Piranha.

La première pièce

Cette pièce est offerte. Après les blocs " notes de musique " (dont un, d'ailleurs, contient une étoile d'invincibilité), se trouve un tas de bloc, tas de bloc que vous n'avez qu'à escalader pour vous emparer de la pièce.

La seconde pièce

Voyez-vous la bombe POW ? Juste là, prenez le nuage d'un Lakitu et volez pour monter dans le tuyau se trouvant au-dessus et contenant la seconde star coin.

La troisième pièce

Concernant cette pièce, vous la trouverez sans difficulté à l'achèvement du niveau, entre deux plantes Piranha.

Château Pilon de Morton

C'est parti pour le second château de l'aventure, appartenant cette fois-ci à Morton ! Ici, les plates-formes se déplacent sans cesse, sans oublier la lave qui vous nargue en permanence, alors prenez votre courage (ou plutôt votre GamePad) à deux mains !

La première pièce

Pour cette première pièce, ce n'est pas bien difficile, et cela se joue au début du niveau. Il vous suffit de traverser le chemin lorsque les plates-formes se positionneront plus ou moins correctement, vous prendrez ainsi la pièce en passant.

La seconde pièce

Suite à la pièce précédente, vous verrez un tuyau rouge, tuyau sur lequel il faudra vous appuyer afin d'accéder à la partie en hauteur juste à droite. Empruntez le tuyau vert s'y trouvant, et vous voilà dans la salle de la seconde pièce ! Une série de sauts muraux suffira à l'atteindre.

La troisième pièce

La pièce finale se situe juste après le checkpoint, entre plusieurs plates-formes mouvantes. Rien de bien spécial à faire pour vous emparer, il vous suffit juste de ne pas vous faire écraser par les plates-formes et de ne pas tomber dans la lave.

Petite astuce

Commencez ce niveau en partant vers la gauche et en étant équipé du mini-champi, vous pourrez alors accéder à un passage spécial (mais facultatif) truffé de pièces !

Niveau spécial : Jardin d'hiver

Derrière ce nom poétique se cache quelque chose de bien moins sympathique : une horde de plantes Piranha cracheuses de feu, associées à des blocs de glace qui ne rateront pas une occasion de s'écraser sur vous !

La première pièce

Dépêchez-vous de rentrer dans le tuyau vert, aux alentours du début du niveau, avant qu'un bloc de glace ne lui bloque l'accès !

La seconde pièce

Après avoir passé le cercle de trèfle vert, sautez sur la plate-forme à la teinte marron puis faite un saut mural entre les différents blocs de glace jusqu'à atteindre un tuyau qui vous emmènera directement à la seconde pièce.

La troisième pièce

Suite à la pièce précédente, vous débouchez sur une série de blocs de glace. Sautez dessus un à un puis, une fois arrivé au dernier, essayez de faire un saut assez grand pour atteindre la plate-forme située en hauteur. Il ne vous reste plus alors qu'à avancer légèrement à droite afin de récupérer la star coin.

Monde 3 - Mer Mentalo

Niveau 1 : Plage Mentalo

Ah, le soleil, la mer, ... Le moins que l'on puisse dire, c'est que ça nous change du désert ! Entamons donc cette Mer Mentalo avec Plage Mentalo, un niveau regorgeant de petits crabes et de geysers d'eau chaude !

La première pièce

Après avoir traversé le long tuyau, sautez de geysers en geysers jusqu'à la pièce étoile.

La seconde pièce

Un peu plus loin, avant un autre long tuyau, se trouve la seconde pièce. Elle nécessite d'être en tenu de glace puisqu'il va vous falloir geler un crabe, le porter, puis le jeter en plein dans le geyser pour qu'il soit dirigé vers la pièce.

La troisième pièce

À la fin du niveau, portez puis jetez la bombe POW afin de faire pleuvoir tout un tas de pièces, avec notamment la pièce étoile. Celle-ci tombera soit sur le geyser, soit dans l'eau, auquel cas il vous faudra vous dépêcher de l'attraper avant qu'elle ne sombre dans les profondeurs !

Niveau 2 : Escale tropicale

Un niveau sous-marin bien sympathique !

La première pièce

C'est derrière un Cheep Cheep que vous dénicherez cette première pièce étoile, juste après la petite montée aquatique.

La seconde pièce

Suite au checkpoint, des pièces vont successivement apparaître, vous indiquant un chemin précis, sous le gros poisson aux pics jaunes. Ledit chemin mène à un interrupteur qui va faire tomber la pièce étoile de la fente, en hauteur.

La troisième pièce

Un peu après, prenez le tuyau vert se trouvant sous un gros poisson aux pics jaunes. Vous arriverez dans une salle contenant une étoile d'invincibilité. Emparez-vous en et, à partir de maintenant, dépêchez-vous de sortir, de récupérer l'autre étoile au-dessus de la sortie du tuyau, puis de foncer à droite vers l'autre tuyau menant à la troisième pièce (bloquée par un poisson que l'étoile va détruire !). Une bonne maîtrise du gameplay est requise ici.

Petite astuce

Si vous poussez un tuyau jaune dans ce niveau, il libérera des pièces d'une manière originale. Essayez !

Tour barbelée

Avez-vous des réflexes dignes de ce nom ? C'est ce que nous allons voir dans Tour barbelée, le donjon de la Mer Mentale, contenant maintes et maintes torpilles à esquiver !

La première pièce

Lorsque vous voyez la première torpille, allez dans le passage secret à gauche, avant qu'elle n'arrive sur vous et ne vous écrase. Rapidité requise !

La seconde pièce

En sortant de l'eau, aidez-vous des blocs " notes de musique " pour atteindre la pièce.

La troisième pièce

Cette pièce finale est toujours dans l'idée des blocs " notes de musique ". En effet, un peu après checkpoint, vous

devrez vous en servir pour atteindre la pièce, sans toutefois vous faire toucher par la torpille qui y bloque l'accès en alternance.

Niveau " maison hantée " : Épave hantée

Si vous n'avez jamais visité d'épave, c'est le moment ou jamais, celle-ci est actuellement en libre accès ! Mais il paraît qu'elle est hantée...

La première pièce

Cette première pièce peut se trouver juste avant la porte vers la seconde partie du niveau. Attendez que le bloc en mouvement vous dépose dans le " mur " de droite, ceci est en fait un passage secret cachant la pièce.

La seconde pièce

C'est au-dessus de la seconde roue de Boos que se situe cette pièce, dans l'air. Aucune difficulté !

La troisième pièce

À peine rentré dans la troisième partie du niveau, montez sur les quelques plates-formes à droite, puis prenez un grand élan avant d'aller sur la plate-forme en hauteur, à gauche.

La sortie secrète

Rendez-vous à la troisième section de l'épave, là où se trouvent des myriades de carrés et rectangles en tout genre. C'est la salle qui suit la partie aquatique. Avancez toujours tout droit jusqu'à apercevoir une pancarte pointant vers la droite. Eh bien, il faut justement aller sur la gauche à partir de cette-même pancarte pour accéder à la sortie secrète. Il y a en effet un trou dans le plafond à partir duquel il est possible d'accéder via un grand élan, puis des sauts muraux, ou bien un vol avec le costume d'écureuil. Au choix !

Cette sortie secrète mène au niveau " Su au haricot ! ", qui lui-même mène aux Mines Candi.

Niveau 3 : Cheep Cheep en escadrille

Retrouvez l'ami Yoshi dans ce véritable nid à Cheep Cheep !

La première pièce

Immanquable. Pour l'avoir, il suffit d'attendre que la plate-forme sur laquelle vous êtes descendre jusqu'à être jointe à celle de la pièce.

La seconde pièce

Après le checkpoint, attendez que les geysers d'eau se calment, puis passez dans le chemin (qui sera par conséquent accessible temporairement) afin d'obtenir la pièce.

La troisième pièce

Vers l'achèvement du niveau, juste avant les énormes geysers, vous verrez un tuyau vert encastré dans un coin assez lointain. Vous aurez compris qu'il vous faudra utiliser le saut " planeur " de Yoshi pour l'atteindre. Une fois dans la salle à laquelle il mène, prenez le bloc POW, jetez-le, et récupérerez vite la pièce qui aura tombé du ciel.

Petite astuce

Au début du niveau, un geyser est censé être présent pour vous emporter vers la seconde partie du level. Ma foi, attendez qu'il se calme et qu'il redescende, pour aller à sa droite. Ceci fait, sautez, et vous découvrirez non sans

surprise un bloc caché contenant une étoile d'invincibilité. Et ce n'est pas tout ! Vous trouverez également, tout au long du stage, d'autres blocs qui libéreront des étoiles pour le peu que vous ne perdez pas le pouvoir entre temps (auquel cas, les blocs contiendront de simples pièces) !

Niveau 4 : Bassin aux Oursins

Dites-donc, ce mini-champi, on ne l'avait pas déjà croisé dans l'opus DS ?

La première pièce

Étant donné que cette première pièce requiert d'être en mini-mario pour l'obtenir, prenez le mini-champi se trouvant devant les blocs jaunes qui tombent une fois positionné dessus. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à maintenir le bouton " droite " de la croix directionnelle du pad ou de la télécommande Wii, le reste se fera automatiquement !

La seconde pièce

Un peu plus loin se trouve un geyser avec, au sommet, un tuyau accessible uniquement en étant mini-mario. Cela tombe bien puisque vous l'êtes ! Alors foncez vers la droite lorsque vous êtes devant le geyser, puis récupérez la pièce, le tout est sans grande difficulté.

La troisième pièce

Vous trouverez ensuite une série de poissons aux pics jaunes, servis avec un Koopa rouge. Prenez sa carapace puis éliminez tous les ennemis d'une seule traite grâce à elle, avant de pouvoir accéder au tuyau se trouvant à l'extrémité du chemin, et menant à la pièce finale.

Niveau 5 : Repaire de Dranguille

Sûrement un des niveaux les plus difficiles du jeu, cela étant certainement dû à la Dranguille couplée aux mouvements aquatiques de Mario qui sont, il faut le dire, bien peu fluides !

La première pièce

Il est assez facile de la trouver, mais plus difficile de la chiper. Celle-ci est protégée par un tuyau libérant de l'eau à contre-courant, ce qui rend rapidement la tâche ardue, ajoutez à cela la Dranguille qui vous sème...

La seconde pièce

Suite au drapeau de mi-niveau, avancez un peu à droite jusqu'à trouver la pièce enfermée entre deux séries de bloc. Vous l'aurez compris, il vous faut les briser, mais pour cela, il faut être Super Mario !

La troisième pièce

C'est après le cercle rouge que se situe un tuyau de la même couleur menant à la troisième et dernière pièce. Cependant, prenez garde, deux ennemis viendront soudainement vous attaquer dès que vous vous serez emparé de l'objet !

Château Torpille de Larry

Mêlons les phases sous-marines et au sol dans le château de Larry, le pleutre à la mèche bleu et aux allures de scientifique fou.

La première pièce

Après avoir franchi les premières grilles, positionnez-vous sur les blocs jaunes, puis faites un saut mural contre le mur

de gauche.

La seconde pièce

Suite au checkpoint, dans la partie aquatique du niveau, passez derrière la grille en pensant bien à éviter les canons, la pièce sera alors vôtre.

La troisième pièce

Dans la salle suivante, accrochez-vous à la grille se déplaçant du bas vers le haut, et montez dans le mur. Une petite parcelle de celui-ci renferme la dernière pièce.

Niveau spécial : Sus au haricot !

Arriverez-vous à escalader ce haricot géant jusqu'au bout ? Attention, les feuilles sur lesquelles vous marchez disparaissent progressivement !

La première pièce

Vous trouverez cette première étoile sur la gauche, lorsqu'une sorte de " langue végétale " la libérera.

La seconde pièce

Toujours à gauche, il vous faudra cette fois-ci monter un peu plus, et évacuer le tas nuages avec quelques sauts tournoyants. La pièce deviendra alors très visible.

La troisième pièce

Maintenant, c'est à droite que ça se passe. Toujours plus haut dans le niveau, il vous faudra attendre que deux Goomba tenant des ballons arrivent afin que vous vous appuyiez dessus pour récupérer la pièce.

Monde 4 - Mont Sorbet

Niveau 1 : Toundra sidérale

Regardez donc ce background... C'est magnifique !

La première pièce

La première pièce se situe au niveau des premières plates-formes étoiles. Lorsque vous verrez un Paratroopa se déplaçant de bas en haut, il vous suffira de vous en servir comme appuie afin de récupérer le butin.

La seconde pièce

Vous devrez être habillé du costume écureuil pour obtenir cette pièce ! À peine plus loin que la première, il y aura un bloc qui vous paraîtra, au premier abord, inaccessible. Mais en réalité, il vous faudra avancer un peu plus à droite, puis planer à gauche (à l'aide du costume écureuil), et le tour sera joué. Reste alors à frapper ledit bloc qui libérera une liane vers un chemin menant à la seconde pièce.

La troisième pièce

Là encore, le costume d'écureuil sera nécessaire. Suite au gros tas de pièces, vous dénicherez en bas à gauche, près des ennemis moules, un passage secret précédé de deux pièces. Allez-y, et emparez-vous de l'étoile d'invincibilité s'y trouvant, avant de foncer sur la droite jusqu'à atterrir sur la pièce !

Niveau 2 : Pinglisse, roi de la glisse !

Argh, les pingouins qui nous avaient tant fait suer dans l'épisode Wii sont de retour sur Wii U...

La première pièce

C'est sous une barre de blocs que vous trouverez cette première star coin. La difficulté réside plus dans l'esquive des pingouins qu'autre chose.

La seconde pièce

Dès que vous verrez le tas de pièces enfermé entre deux tuyaux verts, vous serez au bon endroit. Soyez Super Mario pour détruire les blocs y bloquant l'accès, et exécutez ensuite quelques sauts muraux entre les tuyaux pour récupérer la pièce, malheureusement en hauteur.

La troisième pièce

Juste avant le drapeau de fin de niveau, aidez-vous d'un pingouin pour atteindre la plate-forme surélevée, à partir de laquelle vous devrez aller à droite afin de chiper la pièce finale.

Petite astuce

Il se trouve qu'il existe un moyen bien original pour gagner des vies en cette fin de niveau. Tout d'abord, enfiler le costume de glace, et rendez-vous vers l'achèvement du level comme dit précédemment, précisément en-dessous du tuyau générateur de pingouins. Attendez que celui-ci en libère un, puis laissez-le descendre les quatre colonnes de glace. Ceci fait, dépêchez-vous de le congeler, et montez sur son dos : il détruira tous les pingouins qui viendront en sens inverse, ce qui accumulera méchamment les 1up !

Tour glaciale

Dans la Tour Glaciale, des stalactites vous tombent dessus en permanence, petites comme grosses. Protégez bien votre tête, ou plutôt votre casquette !

La première pièce

En toute facilité, vous dénicherez cette pièce au bout de la seconde grande barre mouvante. Attention aux stalactites !

La seconde pièce

C'est à quelques pas plus loin du checkpoint que se trouve la pièce numéro deux. Pour l'obtenir, c'est une question de rapidité : foncez le plus vite possible vers la droite dès que vous la voyez, avant que la barre ascenseur ne la rende inaccessible.

La troisième pièce

Vous trouverez la pièce finale dans un passage secret dans le mur de gauche, en haut, un peu après la pièce précédente.

Niveau 3 : Goomba'aïe aïe aïe !

Lancez une boule de feu contre les sortes de châtaignes épineuses, un Goomba en sortira !

La première pièce

Dans un petit coin isolé se situent une pelleté de Goomba derrière une châtaigne, et avec juste au-dessus, le tuyau menant à la première pièce. Éliminez donc les bougres un à un afin d'ouvrir l'accès au chemin !

La seconde pièce

Juste après le checkpoint, vous verrez une roue de glace, cachant une voie secrète à son extrémité droite. Ce " passage " secret renferme un Yoshi, qui vous sera utile au niveau de l'obtention de la pièce. C'est d'ailleurs un brin plus loin que cela se passera. Lorsque vous verrez une plate-forme surélevée à la teinte marron, utilisez le grand saut de Yoshi pour l'atteindre, et empruntez le tuyau juste au-dessus. Reste plus qu'à sauter de châtaignes en châtaignes à l'aide des bottes de Yoshi et la pièce sera vôtre !

La troisième pièce

Quant à celle-ci, vous la trouverez entre les deux carrés de pièces, au-dessus d'un Frère Marteau et d'une lignée de châtaignes à Goomba !

Petite astuce

Avec le Yoshi, avalez une flamme de Frère Marteau, puis rejetez-la à la fin du niveau, sur la grande série horizontale de plantes Piranha. Ouations et 1ups garantis !

Niveau 4 : Balanciers et pentes givrées

Les Bill Ball sont mis à l'honneur dans ce niveau neigeux. Pensez à les congeler pour vous en servir en guise de plates-formes !

La première pièce

Encore une immanquable ! Placez-vous sur la balance de droite afin de faire monter celle de gauche, qui vous servira alors d'escalier pour récupérer la star coin.

La seconde pièce

La seconde pièce se situe au-dessus du grand gouffre à canons. Vous pouvez d'ailleurs vous appuyez sur ceux-ci afin d'obtenir le butin plus facilement.

La troisième pièce

Après le drapeau de mi-parcours, descendez la grande balance, puis aidez-vous des canons pour atteindre la petite corniche neigeuse à côté du tireur de canons, en haut à gauche. Un passage secret vous ouvrira les portes vers la pièce finale.

Petite astuce

Dans le fameux gouffre à canons évoqué à la seconde pièce, il est possible d'engranger un maximum de vies. Pour cela, équipez-vous du costume écureuil et planez un peu le temps que chaque canon arrive, puis sautez-leur dessus un par un. Sûrement le meilleur moyen du jeu pour remonter son compteur de vies !

Petite astuce #2

Commencez ce stage avec un champi-gland P, et volez dans les hauteurs du commencement du niveau : vous trouverez une petite corniche neigeuse, derrière laquelle se trouve un passage secret contenant un champignon 1up.

Niveau 5 : Grotte aux stalactites

Vous croyez en avoir fini avec ces maudites stalactites ? C'était sans compter sur la grotte éponyme, qui en plus de cela, joue sur le glissant de la glace pour vous tourner en bourrique.

La première pièce

Avant le cercle rouge, un gros glaçon tombera du plafond, bloquant l'accès au chemin de droite conduisant justement à

la pièce. Soyez donc rapide et allez la chercher avant que le glaçon ne tombe !

La seconde pièce

À la moitié du niveau, sautez sur le Frère Marteau de neige afin d'atteindre le tuyau du dessus, menant à la seconde star coin.

La troisième pièce

Là encore, c'est une histoire de rapidité. À la toute fin du niveau, juste avant de prendre le premier tuyau, foncez vers le deuxième avant qu'un glaçon ne lui bloque l'accès.

Niveau " maison hantée " : Manoir bancal

Une histoire d'interrupteurs.

La première pièce

Pour cette première pièce, activez l'interrupteur P de la salle du début, et accolez-vous rapidement à la partie gauche du " bloc " se trouvant lui-même à gauche de l'interrupteur.

La seconde pièce

Dans la salle suivante, il vous faudra encore activer un interrupteur P, et vous dépêcher d'entrer dans la porte de gauche avant que la voie ne se referme.

La troisième pièce

Enfin, cette dernière pièce se trouve dans la salle suivant celle de la pièce précédente. Vous n'aurez qu'à avancer jusqu'à croiser un autre interrupteur P, qu'il vous faudra activer, puis courir à la vitesse de l'éclair jusqu'à ce que les blocs devant vous deviennent stable, et conduisent à la pièce finale.

La sortie secrète

À la dernière partie du niveau, vous apercevrez une grande ligne de pièces, qu'il vous faudra transformer en blocs à l'aide de l'interrupteur P se trouvant juste à droite. Ceci fait, placez-vous donc sur la ligne de blocs, et sautez, sautez, et sautez encore. Ne vous arrêtez pas, même quand vous voyez la porte de sortie : sautez encore et toujours jusqu'au plafond où vous trouverez la porte menant à la sortie secrète.

Cette sortie secrète mène au niveau " Lac aux Morsinet ", qui lui-même mène aux Mines Candi.

Château Thwomp de Wendy

Qu'ils soient petits, normaux, ou gros, les Thwomp ne sont pas là pour votre bien, et ils n'en rateront pas une pour vous écrabouiller, prenez garde !

La première pièce

Juste avant le checkpoint, vous trouverez un Thwomp cachant la pièce. Attendez qu'il tombe, puis accolez-vous rapidement contre le mur pour l'attraper.

La seconde pièce

Lorsque vous verrez deux blocs accompagnés de deux petits Thwomp, placez-vous sur le bloc de droite, et sautez pour en faire apparaître un autre, caché. Montez dessus avant d'emprunter le tuyau qui vous emmènera à la seconde pièce.

La troisième pièce

Sur la fin du niveau, un petit bout de tuyau ressort du vide : empruntez-le, et une fois dans la salle, faites tomber le gros Thwomp pour qu'il rende la pièce accessible.

Niveau spécial : Lac aux Morsinet

Derrière leur aspect mignon tout plein, les Morsinet sont des ennemis redoutables.

La première pièce

Dès que vous verrez une plate-forme composée de trois blocs, avec un Koopa rouge positionné dessus, rendez-vous y puis sautez le plus haut possible pour tenter d'atteindre la pièce, se trouvant un peu en hauteur.

La seconde pièce

Plus loin, tuez le Morsinet se situant sur la plate-forme ascenseur, puis prenez sa place avant d'emprunter le tuyau vert juste au-dessus.

La troisième pièce

Pour cette dernière pièce, c'est légèrement différent. Vers la fin du niveau, avant d'emprunter le chemin aux plantes Piranha, vous trouverez une grosse caisse comme il en existe tant d'autres dans ce stage-là. Mais exécutez une charge au sol sur celle-ci, puis attendez quelques secondes avant qu'elle ne vous envoie en l'air, à droite.

Vous serez amené dans un passage secret menant à la pièce finale.

Monde 5 - Jungle Cassis

Niveau " bateau volant " : Ballet de canons

Le premier bateau volant du jeu, avec un boss à la clef. Non, ce n'est pas Boom Boom, mais le petit Bowser jr !

La première pièce

Descendez l'échelle se trouvant au-dessus de la pièce, absolument rien de difficile ici.

La seconde pièce

Un peu plus loin, il vous faudra être stable sur une plate-forme vis, tout en sautant sur un boulet de canon pour atteindre la pièce. Maîtrise du gameplay requise.

La troisième pièce

Cette dernière pièce peut se trouver dans la section aquatique du niveau. Elle sera coincée entre des blocs qu'il vous faudra briser pour l'obtenir, et bien sûr, pour faire ceci, il vous faut être Super Mario.

Niveau 1 : Futaie futée

Le voilà, le fameux niveau où tout est géant ! Ennemis comme blocs, tout y passe.

La première pièce

Là où se trouve l'amas de blocs cassables, sautez deux fois sur le Koopa géant afin que sa carapace soit balancée de

manière à ce que les blocs se détruisent et que le chemin vers la pièce se libère.

La seconde pièce

Avancez jusqu'à voir une série de tuyaux verts servants en guise de plates-formes. Sur l'un d'eux se trouve un Koopa rouge : éliminez-le puis rentrez dans le tuyau. Vous arriverez dans une salle dans laquelle il vous faudra sauter sur un Goomba afin d'atteindre la seconde pièce étoile.

La troisième pièce

Au niveau de la grande ligne de blocs, sautez sur le Koopa vert de manière à ce que sa carapace soit projetée vers la droite. Attendez ensuite que cette dernière brise tous les blocs inutiles, puis allez chercher l'étoile d'invincibilité dans le bloc jaune se trouvant en deuxième position à partir de la gauche. Maintenant, foncez à toute vitesse vers la sortie du niveau, mais au lieu de passer tout droit, bêtement, montez sur les gros blocs un à un jusqu'à atteindre la pièce.

Niveau 2 : Marais toxique

Attention à ne pas tomber dans l'eau, elle est empoisonnée ! Pour vous aider, des champi-glands sont dispersés ici et là.

La première pièce

C'est sous le second tuyau générateur de Goomba que vous dénicherez cette première pièce.

La seconde pièce

Vous trouverez, au-dessus du rondin un peu plus loin, des blocs cachés qui vous permettront d'accéder à un tuyau en hauteur, menant à la seconde pièce. Cette dernière s'obtiendra alors en activant l'interrupteur P et en avançant comme indiqué par les pièces.

La troisième pièce

Suite au checkpoint, une grande série de blocs mouvants vous attend. La pièce apparaîtra en même temps qu'une certaine fournée de blocs, il vous faudra attendre la bonne puis sauter sur l'occasion.

La sortie secrète

Suite à l'anneau rouge, prenez la carapace du Koopa rouge et jetez-la contre le bloc isolé, près du marais. Ce dernier libérera alors une liane menant à la sortie secrète du niveau. Attention, un costume écureuil est absolument nécessaire pour traverser le vide.

Cette sortie secrète vous mène aux niveaux " Rodéo à dos de Wiggler " et " Billots en tête ".

Niveau 3 : Fonce, Alfronce !

Une belle nuit dans la forêt, nous nous fîmes attaquer par des ennemis aux pieds ventouses... Heureusement, nous avons pensé à enfiler le costume de glace afin de tous les transformer en inertes glaçons !

La première pièce

Pour cette première star coin, laissez-vous glisser entre les deux murs de blocs du début du niveau. La pièce s'y trouve. Remontez ensuite à l'aide de sauts muraux bien dosés, et le tour est joué.

La seconde pièce

Juste un peu plus loin, il y a trois blocs bleus ainsi qu'un ennemi dit " ventouse ". À droite de celui-ci se trouve une corniche à laquelle il va falloir vous agripper, avant d'emprunter le passage secret de droite contenant la pièce étoile.

La troisième pièce

Vers la fin, près du vide, laissez-vous tomber jusqu'à la pièce en restant sur les plates-formes temporaires de couleur jaune, qui vont s'écrouler une à une. Gare à l'ennemi " ventouse " !

Petite astuce

Un peu à la manière des Pokeys, les ennemis aux pieds ventouse se dotent d'une teinte orangée quelques rares fois. Sautez sur leur tête avant qu'ils ne reprennent leurs couleurs habituelles, et ils libéreront plus de pièces.

Tour des blocs serpent

Tenez bon sur les blocs serpents, car la moindre chute pourrait s'avérer fatale !

La première pièce

La première star coin se situe au commencement du niveau, sur la droite. Rien de bien compliqué, il suffit juste de sauter entre les boules électriques et d'éviter la grosse massue.

La seconde pièce

Légèrement plus haut, sautez sur la série de petits blocs verts et foncez à gauche en esquivant la massue.

La troisième pièce

Dans la salle suivante, attendez qu'une autre série de petits blocs verts fasse son apparition sur la droite, puis montez dessus avant de chiper la star coin. Le principe est copié sur l'obtention de la seconde pièce.

Niveau " maison hantée " : Manoir froussard

Un vrai labyrinthe. Par chance, cette solution est là pour vous guider !

La première pièce

Empruntez la porte en haut à droite, laissez-vous " descendre " jusqu'à ce qu'un ennemi détruise sa cage, sur la gauche. Allez donc dedans, puis montez légèrement pour obtenir la pièce.

La seconde pièce

Prenez cette fois-ci la porte du centre, à droite. Avancez continuellement sur la gauche jusqu'à apercevoir la porte de sortie, mais ne la prenez pas ! Continuez sur la gauche, en haut, et prenez le passage secret, menant à la vraie porte de sortie. Une fois dans la salle suivante, montez les escaliers et accolez-vous au mur, en haut à gauche, avant de sauter afin de faire apparaître un bloc caché. À partir de ce dernier, sautez à gauche, et vous dénicherez une autre porte, menant à la pièce.

La troisième pièce

Pour cette dernière pièce, empruntez la porte du centre, à gauche. Laissez-vous monter tout en vous accolant au mur de gauche : un passage secret dans le plafond vous mènera à la salle suivante, contenant la pièce. Une fois dans ladite salle, il vous faudra tomber de deux étages, puis allez à droite, dans le mur. La pièce sera alors vôtre.

La sortie secrète

Au début du niveau, vous pouvez voir cinq portes. Prenez celle qui se trouve la plus gauche, et vous arriverez dans une salle où se trouve une plate-forme ascenseur. Utilisez-la et, au bout d'un certain temps, vous devriez croiser une porte : ne la prenez pas, et montez toujours, en vous accolant à la paroi de gauche. Via un passage invisible, vous arriverez alors dans le plafond où réside une autre porte : celle-ci, prenez-la, c'est la bonne. Ceci fait, continuez votre route normalement jusqu'à déboucher sur un drapeau rouge, synonyme de sortie secrète !

Cette sortie secrète mène au niveau " Raid aérien ", qui lui-même mène au Paradis Chantilly.

Niveau 4 : Tuile sur toile

Le background de ce niveau est digne d'une peinture de Pablo Picasso ! Et regardez tout au bout du niveau : ne serait-ce pas Bowser ?

La première pièce

À peine plus loin du bloc grisé contenant une étoile d'invincibilité, vous apercevrez un tuyau jaune servant en guise de nid pour la plante Piranha s'y trouvant. Attendez qu'elle laisse l'accès libre au tuyau, puis rentrez-y afin de dénicher cette première star coin.

La seconde pièce

Trois pas plus loin, la seconde pièce flotte confortablement au-dessus d'un tuyau vert. Vous croyez qu'il suffit de sauter sur le tuyau puis d'attraper la pièce ? Eh bien vous avez raison. Sauf que ledit tuyau s'enfoncera progressivement dans le marais dès que vous le toucherez, donc faites vite !

La troisième pièce

Rendez-vous à la seconde roue de Boo, et tentez d'atteindre la pièce située en hauteur, tout en esquivant les Boo, bien sûr.

Petite astuce

Suite à la seconde pièce, vous trouverez une plate-forme où se trouve une pancarte pointant vers le bas. Étrange, n'est-il pas ? Exécutez une charge au sol ici-même, une surprise vous attend.

La sortie secrète

Après l'anneau rouge, vous découvrirez une série de tuyaux rouges. Une fois arrivé au dernier, il y a un chemin vers le haut, mais aussi un chemin qui semble être un cul de sac gardé par un Boo, vers le bas. Ce dernier semble louche, et c'est parfaitement justifié puisqu'il renferme l'accès à la sortie secrète. Allez-y, et poursuivez le chemin jusqu'au drapeau rouge.

Cette sortie secrète mène à une maison champignon bonus, qui elle-même mène à la sortie de la partie " sombre " de la Jungle Cassis.

Niveau 5 : Ruines sous-marines

C'est dans l'obscurité la plus totale que vous devrez esquiver Boo et ennemis marins en tout genre... Car oui, non seulement vous n'êtes pas éclairé, mais en plus, cela se passe sous l'eau !

La première pièce

Dans la première partie du niveau, plongez dans l'eau une fois que vous avez dépassé la première roue de Boo.

La seconde pièce

Après le checkpoint, dans la partie sombre et aquatique du niveau, dirigez-vous vers la droite et vous trouverez la seconde pièce. Attention aux Boo !

La troisième pièce

Une fois arrivé au tuyau vers la sortie, patientez le temps que le totem sur la droite libère un chemin. Ce chemin non éclairé mène à la star coin finale, allez-y !

La sortie secrète

À deux millimètres à droite de la troisième pièce étoile, vous trouverez un tuyau menant à la secret exit.

Cette sortie secrète mène à une maison champignon bonus, qui elle-même mène à la sortie de la partie " sombre " de la Jungle Cassis.

Niveau 6 : Billots en tête

Pensez à congeler les plantes Piranha accompagnées d'oursins pour les faire sombrer dans le marais !

La première pièce

Suite à la troisième plate-forme tronc d'arbre, vous apercevrez un bout de tuyau dans le sol. Accédez à l'intégralité dudit tuyau en passant dans le mur, à partir de la droite.

La seconde pièce

Quelques plates-formes plus loin, emparez-vous d'une carapace de Koopa et jetez-la contre les troncs d'arbres tournants, de manière à ce qu'elle atterrisse pile sur la pièce.

La troisième pièce

Vous trouverez trois tuyaux à la fin du niveau : empruntez le troisième afin d'accéder au butin. Il vous suffira alors d'enclencher un interrupteur P, de sauter en continu pour faire apparaître des blocs au-dessus de votre tête, puis enfin de courir sur ces-mêmes blocs jusqu'à la pièce !

Petite astuce

Il est possible de traverser ce niveau en étant invincible du début jusqu'à la fin. Pour cela, dans le bloc multi-item du début, essayez de tomber sur une étoile d'invincibilité, et prenez-la. Tous les blocs que vous croiserez ensuite contiendront donc une étoile d'invincibilité à leur tour, pour le peu que l'effet de l'étoile ne s'est pas dissipé !

Niveau 7 : Rodéo à dos de Wiggler

N'ayez pas peur des Wiggler, ces grosses bêtes vous seront d'une grande utilité dans ce niveau.

La première pièce

Rebondissez sur le second gros Wiggler, et essayez de vous caler dans le coin de gauche : la pièce s'y trouve.

La seconde pièce

Juste après, vous trouverez un autre gros Wiggler, et tout en haut, trois blocs. Brisez celui du milieu qui libérera une liane menant à la salle contenant la seconde star coin. Une fois dans ladite salle, il ne vous restera plus qu'à faire apparaître les différentes lianes, puis de les monter jusqu'à trouver la pièce.

La troisième pièce

C'est vers la fin du niveau que vous dénicherez cette pièce, flottant au-dessus du marais empoisonné. Attendez que le Wiggler passe juste en-dessous, et attrapez-la.

Château Magma d'Iggy

Bienvenue dans le Château Magma d'Iggy, qui d'ailleurs porte bien son nom ! En effet, au programme ici : vagues continues de lave et Skelerex à gogo !

La première pièce

Vous trouverez la pièce étoile n°1 juste avant le checkpoint. Sautez minutieusement au-dessus des vagues de lave, tout en avançant pour vous approprier la pièce.

La seconde pièce

Un peu plus loin dans le niveau, vous trouverez trois tuyaux encastrés dans le plafond. Prenez celui du milieu, et utilisez le bloc POW pour faire apparaître la seconde star coin.

La troisième pièce

Voyez-vous le tuyau jaune, juste avant la porte menant au boss ? Eh bien, juste à gauche, tout à fait au sol, se trouve un autre tuyau, vert cette fois. Empruntez-le et appuyez-vous sur les Skelerex géants pour vous emparer de la pièce.

Petite astuce

Lors du combat contre Iggy, lancez des boules de glace sur ces projectiles pour les faire disparaître.

Niveau spécial : Raid aérien

Aïe, si vous avez le vertige, ce niveau n'est pas fait pour vous... Pensez à enfiler le costume d'écureuil afin de vous rattraper en cas de chute.

La première pièce

Une star coin immanquable, présente au début du niveau. Servez-vous des créatures volantes pour l'obtenir.

La seconde pièce

Cette seconde pièce est un brin plus difficile à récupérer. Elle se trouve à droite de la plate-forme colorée. À partir de là, il vous faudra attendre que le gros Bill Ball passe, puis sauter sur les créatures jusqu'à atteindre l'objet tant convoité.

La troisième pièce

À la fin du niveau, il se trouve qu'il y a deux tuyaux. Un vert, celui qu'il faut prendre en temps normal, et l'autre rouge, auquel il est visiblement impossible d'accéder. Mais tout cela n'est que tromperie ! En effet, vous pouvez vous servir des créatures volantes en guise de plate-forme, attendez donc que l'une d'entre elle arrive et vous emmène en face du tuyau.

Petite astuce

Enchaînez rapidement les sauts sur les créatures de même taille pour faire apparaître, au bout d'un certain temps, un champi 1up !

Monde 6 - Mines Candi

Niveau 1 : Fuzzy en folie

Yoshi est de retour dans ce niveau entièrement dédié aux ennemis Fuzzy.

La première pièce

Montez sur un Yoshi puis, juste devant la seconde plate-forme qui s'ouvre et se referme en alternance, sautez sur le Fuzzy qui vous fera rebondir sur la pièce.

La seconde pièce

Là encore, l'ami Yoshi vous sera indispensable ! Suite au checkpoint, vous verrez une petite corniche contenant un tuyau, plutôt vers le bas. Allez-y, puis sautez ensuite de Fuzzy en Fuzzy jusqu'à obtenir la pièce.

La troisième pièce

Lorsque vous verrez la pléthore de plantes Piranha, certaines accrochées en haut, d'autres en bas, montez sur un Yoshi puis avalez-les une à une jusqu'à ouvrir l'accès vers la star coin finale.

Niveau 2 : Sauve Kipic !

Alternez terre et mer dans ce niveau rocheux où sommeil une grosse bête aquatique.

La première pièce

À droite du tuyau jaune crachant des bulles d'air, vous trouverez un trou dans le plafond renfermant la première star coin. Un saut mural vous permettra de l'avoir.

La seconde pièce

Après le checkpoint, vous trouverez un paratroopa, ainsi qu'une petite entrée d'eau. Sautez sur l'ennemi afin qu'il perde ses ailes, puis laissez-le tomber dans l'eau, et suivez-le. Ceci fait, sautez une seconde fois dessus pour pouvoir vous emparer de sa carapace, qu'il vous faudra jeter sur les ennemis de droite : cela libérera l'accès à la seconde pièce.

La troisième pièce

Celle-ci est bien cachée. Positionnez-vous sur le bloc multi-item à la fin du niveau, et sautez pour faire apparaître un bloc invisible qui lui-même invoquera une liane. Montez-la, puis avancez toujours tout droit, et la pièce sera vôtre.

Tour Mabroule

Les Mines Candi ont le privilège de posséder deux tours. Commençons avec la Tour Mabroule, où des tas de rouleaux piquants se baladent comme si de rien n'était.

La première pièce

Dès que vous verrez un tuyau vert qui rentre et sort en alternance d'un mur, placez-vous dessus et allez à gauche, dans le passage invisible, afin de récupérer un mini-champi. Profitez de son pouvoir en prenant le mini-tuyau se trouvant dans le mur de gauche, un peu plus loin. Vous atteindrez alors la salle de la pièce, dans laquelle il faudra éviter un gros ennemi roulant.

La seconde pièce

Avant le checkpoint, vous voyez une série de plates-formes avec des ennemis roulants dessus. À droite, il y a également un mur, et ce mur est traversable : la preuve, il contient la seconde star coin.

La troisième pièce et la sortie secrète

Suivez les instructions de la première pièce étoile pour récupérer le mini-champi, puis montez tout en haut du niveau, jusqu'à apercevoir un mini-tuyau sur la droite, juste avant la porte menant au boss. Il ne vous reste plus alors qu'à l'emprunter et avancer tout droit jusqu'à la sortie. Sur le chemin, vous trouverez la troisième pièce étoile.

Cette sortie secrète mène au niveau " Wagon Frisson ", qui lui-même mène aux alentours du niveau " Tour Tournevis ".

Niveau 3 : Le nid de Dendinard

Vous souvenez-vous des Dendinard, ces petits créatures mignonnes tout plein que vous croisieez en masse dans la Plaine du grand Chêne ? Eh bien ils sont de retours, cette fois-ci dans les Mines Candi, accompagnés par les non moins mignons Chomp.

La première pièce

La série de tuyaux verts contenant chacun une plante Piranha s'achève par un tuyau rouge, n'en contenant pas. Empruntez-le et exécutez une charge au sol sur la deuxième colonne de blocs.

La seconde pièce

À partir du tuyau rouge de la première pièce, montez jusqu'au prochain balancier, à partir duquel vous devrez vous rendre dans le passage invisible, à gauche. Ce dernier renferme un interrupteur P. Activez-le, puis dépêchez-vous de courir jusqu'à la pièce étoile, sur les blocs qui apparaîtront à droite.

La troisième pièce

Dans la seconde partie du niveau, c'est-à-dire celle où une plate-forme vous amène progressivement vers le bas du niveau, attendez d'apercevoir dans un encart la dernière star coin. Pour vous emparer, rien de bien compliqué : un saut mural et le tour est joué.

Niveau 4 : Ascension à tâtons

L'obscur grotte que constitue le niveau 4 se parcourt difficilement : ajoutez à l'obscurité la plus totale des chauves-souris en masse, des Frère Marteau, des Bob-omb, et le résultat est... transcendant.

La première pièce

Grimpez en restant accolé au mur de droite, vous dénicherez rapidement la pièce.

La seconde pièce

Juste avant la fin de la première section, regardez à votre droite, et vous trouverez normalement un tuyau jaune. Empruntez-le afin de déboucher sur l'extérieur, dans un coin contenant la seconde pièce. Récupérez-la en vous appuyant sur les Paratroopa.

La troisième pièce

Cette fois-ci juste avant la fin de la seconde section, jetez un oeil vers le haut afin démasquer un Frère Marteau. Eh bien la pièce se trouve juste derrière lui, difficile à deviner sachant que la star coin est cachée dans l'obscurité.

Niveau 5 : La marche des Piranha

Ici, les plantes Piranha se voient mystérieusement dotées de pieds leur permettant de se déplacer sur une courte surface, cela les aidera-t-il à blesser notre plombier ?

La première pièce

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'elle est bien cachée ! Tout d'abord, pensez à vous équiper d'un costume écureuil, puis entamez le niveau. Accrochez-vous à la première chaîne que vous voyez, et enchaînez les allers/retours de gauche à droite. Dès que vous pensez avoir suffisamment d'élan, sautez sur la droite, puis sautez une deuxième fois à l'aide du costume écureuil volant. Vous venez débusquer un lieu secret renfermant la première pièce. Il ne vous reste plus qu'à planer en direction des pièces bleues, et le tour sera joué.

La seconde pièce

Lorsque vous verrez une cuve contenant trois plantes Piranha accompagnées d'un Koopa, vous serez au bon endroit. Prenez la carapace de la tortue puis jetez-la dans l'angle de droite : il brisera un bloc, ouvrant ainsi l'accès à un passage... passage menant à la pièce ! Courez et abaissez-vous au bon moment pour y entrer.

La troisième pièce

Suite au checkpoint, placez-vous sur la falaise, puis tombez-en en prenant soin de planer vers la gauche en direction de la pièce. Une fois celle-ci obtenue, remontez grâce au costume écureuil, et avec l'aide de quelques sauts muraux si nécessaire.

La sortie secrète

Juste avant la chaîne qui précède le drapeau de fin de niveau, il y a un bloc de pierre avec une petite corniche qui en dépasse. Allez-y, et vous constaterez que celle-ci cache en fait une minuscule salle dotée d'un tuyau, tuyau qu'il vous faudra prendre pour accéder à la sortie secrète du niveau.

Cette sortie secrète mène à la troisième pièce étoile du niveau " Château chenille de Roy ".

Niveau 6 : Wagon frisson

Encore un niveau plongé dans l'obscurité... Et cette fois-ci, vous ne contrôlez même pas vos déplacements, c'est un wagon qui choisit où et à quelle vitesse vous allez. Alors, prêt ?

La première pièce

Cette pièce s'obtient facilement, dès le début. Le wagon va l'illuminer un court instant avec ses phares, vous ne pourrez pas la manquer.

La seconde pièce

Quant à celle-ci, elle se situe à l'achèvement du petit passage sous les tortues à picot. Veillez à sauter au bon moment.

La troisième pièce

Il y a plusieurs blocs contenant une étoile d'invincibilité au sein de ce niveau, mais pour avoir la troisième star coin, cela se joue à partir du second. En fait, dès que vous vous en serez emparé, il faudra vous dépêcher d'atteindre le bloc jaune près du tuyau à la fin de la grotte, puis de le frapper. Si vous avez été assez rapide et que vous êtes encore en costume d'invincibilité au moment où vous frappez le bloc, ce dernier libérera une autre étoile. Profitez de ses pouvoirs puis sortez de la grotte. Là, vous ne pouvez vous empêcher de remarquer un passage semé d'ennemis " moules ", avec la pièce étoile tout au bout. Eh bien c'est là que le costume d'invincibilité intervient. Marchez tranquillement sur les ennemis en étant invincible pour ne pas vous faire toucher et ainsi récupérer la star coin aisément.

Tour Tournevis

Préparez les gâchettes arrières de votre GamePad, car dans ce niveau, il va falloir tourner à n'en plus finir !

La première pièce

Tournez sur la seconde plate-forme tournevis jusqu'au bout, c'est-à-dire en-dessous du tuyau jaune, puis sautez afin de faire apparaître quelques blocs invisibles. Placez-vous ensuite dessus pour pouvoir rentrer dans le tuyau, ce qui débouchera vers une poche d'air à l'extérieur, où se trouve la pièce étoile. Pour la démasquer, jetez la bombe POW sur le sol.

La seconde pièce

Tournez sur la seconde plate-forme tournevis après le checkpoint jusqu'au bout. La seule difficulté réside dans l'esquive des roues de feu.

La troisième pièce

Cette troisième et dernière se situe juste à gauche de la porte menant vers le boss. Tuez l'ennemi qui se trouve sur la plate-forme puis sautez à plusieurs reprises pour faire apparaître des blocs invisibles, utilisez-les alors en guise d'escalier afin d'atteindre la star coin.

Niveau 7 : Grotte aux pistons

Une caverne où règne le triste son des gouttes d'eau qui tombent dans les flaques.

La première pièce

Vers le milieu du niveau, des blocs rectangulaires bloquent puis ouvrent l'accès à la pièce. Il vous suffit de vous faufiler au bon moment pour la chiper.

La seconde pièce

Il est impératif d'être (au minimum) Super Mario pour obtenir cette pièce. Après la série de tortues à picot faisant elles-mêmes suite au checkpoint, placez-vous sur la plate-forme qui monte et descend à intervalles réguliers. Une fois que cette dernière est à son maximum en termes de hauteur, brisez les blocs du plafond afin d'en libérer l'accès, entrez-y, puis foncez vers la droite.

La troisième pièce

Immanquable, elle précède le tuyau à la sortie de la grotte et est en lévitation au-dessus du vide. Alors la question que vous vous posez probablement, c'est " comment faire pour l'attraper ? ". Eh bien, en fait, il suffit de vous emparer d'une carapace de Koopa (disponible quelques pas en arrière), puis de la jeter sur la pièce. Juste ça.

Château chenille de Roy

La particularité du château chenille de Roy est sans nul doute les gros blocs qui vous tombent sur la tête par paquet de cinq. Saurez-vous tous les éviter ?

La première pièce

À peine avez-vous fait trois pas que vous vous retrouvez nez à nez avec la pièce. Attendez qu'un premier bloc tombe dans la lave afin de vous en servir en guise de passerelle vers la star coin.

La seconde pièce

Lorsque vous " surferez " sur la lave, vous verrez trois trous dans le plafond. Exécutez quelques sauts muraux dans le troisième trou afin de découvrir, tout en haut, un tuyau secret. Une fois dans la salle à laquelle il mène, foncez à toute vitesse en direction de la droite avant qu'un bloc ne bloque l'accès à la pièce.

La troisième pièce

La pièce finale de ce niveau est quelque peu spéciale, puisqu'en fait, il vous faut avoir trouvé la sortie secrète du niveau " La marche des Piranha " au préalable. Passez donc sur le chemin s'étant débloquent à l'aide de cette même sortie secrète, puis appuyez sur l'interrupteur qui s'y trouve afin d'ouvrir un accès vers une entrée annexe du château de Roy. Une fois à l'intérieur de la fortification, enclenchez l'interrupteur " ? ". Ce dernier va alors faire chuter une série de blocs dont vous allez vous servir en guise de plates-formes. Dès que ceux-ci seront en place, dépêchez-vous d'aller dans le petit passage de gauche, et récupérez la dernière star coin s'y trouvant.

Monde 7 - Paradis Chantilly

Niveau 1 : Blocs célestes

Ahh, que cela fait du bien de sortir des montagnes rocheuses pour déboucher sur un monde crémeux où règne une ambiance légère et agréable... !

La première pièce

À l'aube du niveau, vous découvrirez une grande série de tuyau coloré. Avec l'aide du costume écureuil, sautez jusqu'à atteindre le tuyau rouge dans l'angle supérieur droit, puis empruntez ce dernier. Il va vous amener dans la salle renfermant la première pièce.

La seconde pièce

À la sortie de la salle où se cachait la première pièce se trouve aussi la seconde pièce. Toujours à l'aide du costume écureuil, il vous suffira d'effectuer un grand saut en vous appuyant sur les blocs de droite si nécessaire, et le tour sera joué.

La troisième pièce

Dans la zone suivante, la star coin n'est pas très cachée. La bougresse est simplement enfermée par une série de blocs, mais ces derniers sont cassables, il vous suffit donc d'être (au minimum) Super Mario et d'exécuter une charge sol contre ceux-ci.

Niveau 2 : Val à bascule

Yoshi vous aide dans ce petit nid à Fuzzy !

La première pièce

Cette pièce fait suite à un grand espace de vide, dans le début du niveau. Ainsi, il faudra vous aider du grand saut de Yoshi ou du pouvoir planeur du costume écureuil pour l'atteindre.

La seconde pièce

Après le checkpoint, regardez bien le ciel, et arrêtez-vous au moment où vous voyez un demi-cercle de pièces. L'autre moitié n'est pas visible depuis le sol, et cache la seconde star coin : pour l'atteindre, servez-vous du nuage d'un Lakitu !

La troisième pièce

Un peu plus loin, un tuyau vert est encastré dans le ciel, avec deux pièces juste devant. Vous vous doutez bien qu'il va falloir l'emprunter, mais le souci est qu'il se situe bien trop haut pour Mario. Alors là se posent deux alternatives à l'aide de Yoshi, et une si vous n'avez pas Yoshi. Premièrement, si vous êtes en compagnie de votre ami dinosaure vert, sautez sur les Fuzzy ou bien sautez normalement, puis resauter une seconde fois avec Mario, et cela devrait suffire. En revanche, si le cas est tel que vous contrôlez uniquement Mario, vous pouvez atteindre le tuyau à l'aide du costume écureuil.

Niveau 3 : Mont Vertigo

Mont Vertigo ? Pourquoi ne pas avoir tout simplement nommé ce niveau " Repaire de Bill Ball " ?

La première pièce

Placez-vous sur la troisième plate-forme à rebord violet, et celle-ci vous emmènera directement à la star coin. Veillez à vous abaisser pour ne pas recevoir un Bill Ball dans la tête !

La seconde pièce

Quand vous atteindrez la grande plate-forme descendante, effectuez un saut mural dans le petit coin, à droite. Vous dénicherez un passage invisible où se trouve un tuyau vert, qui vous transporte dans un grand espace où sommeille la seconde star coin.

La troisième pièce

Vers la fin du niveau, un bloc POW prône sur une plate-forme en hauteur. À droite de cette-même plate-forme s'en trouve une autre, à rebord violet. Jetez donc la bombe POW n'importe où sur le sol, cela aura pour effet de faire tomber la troisième pièce sur la plate-forme au rebord violet. Cette dernière va alors transporter la star coin jusqu'à croiser un mur, et à ce moment précis, la pièce descendra. Votre tâche consiste alors à la rattraper au bon moment.

Tour casse-tête

Dites adieu au traditionnel Boom Boom : Pour cette dernière Tour du jeu, c'est le fringant Kamek qui prend sa place.

La première pièce

C'est juste avant la fin de la première partie du niveau que se trouve cette star coin, au-dessus de quelques blocs. Pour l'obtenir, il vous suffit de briser ces derniers, puis de sauter assez haut avec l'aide du costume écureuil.

La seconde pièce

Vers le milieu de la seconde partie, une roue de pièces est nichée dans un coin, à droite. Rendez-vous y avec le pouvoir planeur du costume écureuil, et vous trouverez une zone secrète derrière ces mystérieuses pièces. Cette dernière renferme, comme vous l'aurez deviné, la seconde pièce. Pour l'avoir, il vous faudra user des plates-formes mouvantes en guise d'escaliers jusqu'à atteindre la fente de droite.

La troisième pièce

Directement sorti de la zone où se trouvait la seconde pièce, montez d'un cran puis exécutez des sauts muraux sur les murs de droite pour dénicher une autre zone secrète. Et cette fois-ci, récupérer la pièce s'y trouvant sera une tâche ardue ! En effet, il vous faudra monter dans une salle où des plates-formes risquent de vous écrabouiller toutes les trois secondes. Notez que la pièce se trouve du côté gauche.

Niveau " maison hantée " : Sens dessus dessous

Un véritable labyrinthe. Au menu : plusieurs salles similaires ou presque, des dizaines de portes pour nous emmêler les pinceaux, des tonnes de passages invisibles, ... Enfin, cela se comprend, il faut un minimum de challenge pour la dernière Maison Hantée du jeu !

La première pièce

Au début du niveau, une cellule carrée vous transporte vers une grande salle. Au sein de cette dernière, choisissez la porte au centre, à gauche, afin de rentrer dans une autre salle en compagnie d'un ennemi pour le moins musclé. Ne le

tuez surtout pas, et attendez que l'ascenseur vous descende jusqu'à la pièce, qui est emprisonnée derrière des blocs non-cassables par Mario, sur la droite. Dès que vous y êtes, attirez l'ennemi vers ladite pièce pour qu'il brise les blocs et ainsi la rende accessible pour vous !

La seconde pièce

Après avoir franchi la pièce dotée de colonnes violettes, prenez la porte tout en haut, à droite. Vous débouchez sur une salle avec une horde de Boo en son milieu, mais ne vous en préoccupez pas, et placez-vous à droite. Au bout d'un moment, l'ascenseur vous mènera directement sur la pièce, mais attention : quand vous essaieriez de l'attraper, celle-ci va automatiquement basculer vers la gauche, il vous faudra donc faire preuve de rapidité pour vous en emparer.

La troisième pièce

Après votre petite escapade dans la cellule carrée, vous arrivez dans une grande salle que vous avez déjà croisée auparavant. Prenez la porte du milieu, au dernier étage. Ceci fait, continuez votre route jusqu'à revenir dans une salle fortement similaire à la précédente. Allez à droite, dans le passage invisible, puis descendez, avant d'aller à gauche. Emparez-vous du ressort et placez-le un tantinet plus à gauche, puis sautez dessus afin d'atteindre l'étage suivant. Prenez ensuite la direction gauche, descendez, et empruntez la porte. Pas de soucis, c'est presque terminé. Descendez progressivement la salle à l'aide des passages invisibles jusqu'à trouver un interrupteur P : activez-le. Et maintenant, courez à toute vitesse vers le bas, puis sur la droite, et enfin, utilisez le ressort pour atteindre la star coin !

La sortie secrète

Suivez les instructions de la troisième pièce étoile, sans activer l'interrupteur P, et en allant à gauche une fois arrivé vers le bas de la salle.

Cette sortie secrète mène au niveau " Château Rouage de Ludwig ".

Niveau 4 : Haute voltige

Un niveau agréable à parcourir, rappelant le coucher du soleil de par ses jolies textures orangées.

La première pièce

Cette première star coin fait suite aux trois nuages du début du niveau. Elle se trouve plus précisément entre deux paires de tuyaux verts, pensez donc à utiliser le saut mural pour y accéder.

La seconde pièce

Un peu plus loin se trouve une longue série de blocs servant en guise de plate-forme. Effectuez une charge au sol sur l'un d'eux pour vous retrouver sur les nuages situés en-dessous, et à partir de ces derniers, frappez les blocs situés sur la partie droite. L'un d'eux renferme une liane, liane qu'il vous faudra grimper pour accéder à la zone de la seconde pièce. Une fois à l'intérieur, il suffira de frapper un bloc POW, ce qui aura pour effet de faire tomber la star coin du ciel.

La troisième pièce

Après le checkpoint, un tuyau vert contenant une plante Piranha est Piranha est un peu isolé dans un coin. Et derrière celui-ci se trouve une zone secrète contenant un autre tuyau, mais cette fois-ci, un tuyau propulseur. Empruntez-le pour être directement jeté sur la troisième pièce !

Niveau 5 : Bulle funambule

Au diable les ascenseurs et tout autre outil technologique utilisé pour l'ascension ! Ici, on grimpe en sautant de bulle en bulle, à l'ancienne, diantre !

La première pièce

Bien que peu cachée, la première star coin est difficile à chiper. Elle tourne autour de deux plantes Piranha géantes, juste avant le checkpoint, ce qui la rend difficilement accessible. Deux options s'offrent à vous : tenter le tout pour le tout, ou éliminer les deux bougresses au préalable avec le costume de feu.

La seconde pièce

Maintenant, après le checkpoint, faufilez-vous dans le passage secret à droite de la bulle ovale. La pièce s'y trouve.

La troisième pièce

La star coin finale reprend le principe de la première, en remplaçant les plantes Piranha par des Fuzzy. Essayez de les brûler avec le costume de feu.

Niveau 6 : Serpent de pierre

Pensez à disperser les nuages avec un saut tournoyant avant de plonger dedans tête la première !

La première pièce

Un peu après le premier ennemi en forme de nuage, activez l'interrupteur P accolé à une plate-forme en hauteur. Celui-ci permettra d'emprunter une petite voie vers le bas menant à la pièce.

La seconde pièce

À peine avez-vous récupéré la première star coin que la deuxième fait son apparition. Pour l'avoir, c'est on ne peut plus simple, il suffit de se positionner sur la tête du serpent, et d'attendre qu'il monte.

La troisième pièce

Elle se trouve dans la seconde section du niveau, et le serpent vous y emmènera directement. Le seul problème étant que ce dernier va volontairement passer au-dessus afin de vous y bloquer l'accès, la solution consiste alors à projeter une carapace de Koopa sur la pièce avant que celle-ci ne soit bloquée.

Château Rouage de Ludwig

Décidément, les développeurs ont mis du lourd dans le Château Rouage de Ludwig. Les meilleures espèces de Frère Marteau côtoient des mécanismes performants dans un même but : vous réduire en miettes.

La première pièce

Cette première star coin fait suite au gros Skelerex du début du niveau. Il suffit d'effectuer une petite série de sauts muraux dans l'encart précédé par quelques pièces pour l'obtenir.

La seconde pièce

Ne serait-ce qu'une dizaine de pas plus loin, un gros Frère Marteau est situé en-dessous d'une bombe POW. La technique consiste à lui sauter dessus pour atteindre et briser la bombe, ce qui fera par conséquent tomber la pièce. Attention toutefois, il vous faudra la récupérer assez rapidement : autrement, un rouage la poussera dans le vide. Ce serait bien dommage.

La troisième pièce

La pièce finale précède à quelques poils près la porte du boss. Il vous faut passer dans un petit chemin vers le bas sans

vous faire écraser par le mécanisme qui ne cesse d'effectuer des allers/retours de gauche à droite.

Niveau " bateau volant " : À l'abordage !

Le bras mécanique qui avait servi à envoyer voler Mario et toute sa clique dans l'introduction du jeu revient à la charge ici-même, toujours dans le même but.

La première pièce

Vous ne pouvez pas la manquer, elle est tout à fait sur votre chemin. La seule difficulté consiste à la récupérer avant que le bras de Bowser ne détruise la plate-forme sur laquelle elle est placée.

La seconde pièce

En ce qui concerne cette seconde pièce, vous pouvez la trouver au-dessus des flammes, après le checkpoint. Un saut suffira.

La troisième pièce

Une fois le cercle vert dépassé, vous apercevrez un passage dans le plafond. Entrez-y avec un grand saut à l'aide du costume écureuil, puis avancez sur la droite pour dénicher la star coin.

Monde 8 - Château de Peach

Niveau 1 : Ciel de cendres

Aaaah, le traditionnel monde de lave, pouvant se traduire par " C'est bientôt la fin du jeu ! ", fait enfin son apparition... et bigre, la difficulté est au rendez-vous !

La première pièce

Trouvez cette pièce sous une barre de blocs, au début du niveau. Attention, la lave la recouvre parfois, veillez à la prendre au bon moment.

La seconde pièce

Une fois le checkpoint dépassé, brisez les blocs bloquant l'accès à la pièce avec une charge au sol, et hop, le tour est joué.

La troisième pièce

Un peu après l'interrupteur P, regardez la lave, et vous apercevrez une petite partie de la pièce qui en dépasse. Dès qu'elle montera un peu, allez la chercher puis remontez avec un saut mural.

La sortie secrète

Vers la fin du niveau, vous apercevrez un interrupteur P, et comme vous vous en doutez, vous allez devoir l'activer. Ceci fait, dépêchez-vous de sauter de blocs en bloc, avant que ceux-ci ne redeviennent pièces, jusqu'au tuyau vert que vous allez devoir emprunter.

Cette sortie secrète mène au niveau " Ascenseur pour Bowser ".

Niveau 2 : Océan de lave

Poursuivi par une fumée dense et mortelle, vous devez naviguer sur un serpent qui s'arrête automatiquement d'avancer dès qu'il possède plus de cinq ennemis sur son dos. Ne vous faites pas rattraper par la fumée !

La première pièce

Quand vous verrez la pièce étoile sur une plate-forme inaccessible car trop haute, placez-vous sur les blocs de gauche, accolez-vous au mur, puis sautez afin de faire apparaître un bloc secret. Ceci fait, montez sur ce même bloc, et un escalier vers la pièce va apparaître.

La seconde pièce

Activez l'interrupteur P se trouvant au milieu du niveau. Cela aura pour effet de rendre la pièce se trouvant au-dessus temporairement accessible, alors dépêchez-vous !

La troisième pièce

La pièce finale se situe juste à droite du tuyau de fin de niveau. Laissez-vous simplement transporter jusqu'à elle avec le serpent, puis revenez rapidement vers le tuyau avant de succomber aux fumées noires.

Niveau 3 : Valse volcanique

Un niveau souterrain où la lave monte et descend à intervalles réguliers. Ah mais tiens, depuis quand les tortues résistent au feu ?

La première pièce

Au début du niveau, appuyez-vous sur les trois grosses tortues pour atteindre la star coin.

La seconde pièce

Juste avant le checkpoint, vous aurez le choix entre deux passages : un en haut, l'autre en bas. Prenez celui du bas, et courez à toute vitesse pour ne pas vous faire submerger par la lave. La pièce étoile vous attend au bout du chemin.

La troisième pièce

Une fois les trois grosses tortues passées, tournez la vis du premier champignon pour soulever le second. Ceci fait, placez-vous donc sur le second, et frappez l'espace vide se trouvant entre les deux blocs " ? " : un troisième va apparaître faisant alors pousser une liane. Grimpez-la pour accéder à la zone de la pièce. Il vous faudra simplement sauter sur un ennemi pour l'obtenir.

Niveau 4 : Falaise ardente

Une ascension périlleuse vous attend ! Au programme : des météores à esquiver, et des murs de roches à escalader.

La première pièce

Avancez jusqu'au bloc POW, et jetez-le par terre afin que la star coin s'écrase sur le sol.

La seconde pièce

Après le checkpoint, grimpez au mur de gauche. La pièce se trouve tout en haut de ce dernier.

La troisième pièce

Vers la fin du niveau, vous aurez plusieurs choix de chemins. Celui du milieu est constamment bombardé de météores

géants, mais il renferme la star coin finale, donc empruntez-le !

Château de Peach (RDC) : Ascenseur pour Bowser

La lave monte, et il se retrouve que vous êtes sur un ascenseur qui monte lui aussi. Problème : il s'arrête dès que quelque chose se pose dessus, tandis que la lave, elle, continue toujours. Vous comprendrez qu'ici, il faut tout faire pour rester le seul occupant de l'ascenseur, pour le peu que vous ne souhaitiez pas trépasser dans le magma.

La première pièce

Après le troisième tuyau jaune générateur de Goomba, vous entrez dans une zone surplombée d'ennemis électrifiés. La pièce se trouve au-dessus du dernier, à droite.

La seconde pièce

Activez le second interrupteur P du niveau, et rendez-vous rapidement dans la zone de droite qu'il a rendu temporairement accessible. La pièce s'y cache.

La troisième pièce

En fin de niveau, vous dénicherez cette dernière pièce qui rejoint le principe de la première. Elle est encerclée d'ennemis électrifiés, ainsi, il vous faudra attendre le bon moment pour vous en emparer.

Château de Peach (1er Étage) : Le combat final

Pour ce dernier niveau du scénario, vous aurez successivement affaire à Bowser jr, Bowser, puis Bowser ET Bowser jr. Ça risque de chauffer !

La première pièce

Dans la première partie du level, vous trouverez la star coin sur votre chemin, dans un trou, près de la lave. Prenez-la lorsque Bowser jr est relativement distant de vous, puis revenez à terre à l'aide d'un saut mural.

La seconde pièce

Cette seconde pièce se joue toujours dans la première section du niveau. Placez-vous sur les blocs se trouvant au-dessus, et attendez que Bowser jr se pointe vers vous et les écrase (évituez bien sûr son attaque). Le butin sera alors accessible.

La troisième pièce

Quant à cette dernière pièce, c'est encore et toujours dans la première partie du niveau que cela se trame, mais plutôt vers la fin. Et cela dit, rien de bien compliqué : la pièce se trouve être accolée à un mur, effectuez alors un saut mural contre ce dernier en récupérant la pièce en passant, et cela sera chose faite. Bien entendu, prenez garde aux attaques de Bowser jr.

Comment battre les boss ?

La première fois où vous aurez à affronter Bowser, cela se fera à la manière classique. Il suffira de le bombarder de boules de feu jusqu'à ce qu'il en meurt, ou bien d'attendre qu'il saute pour lui passer en-dessous et ainsi activer l'interrupteur qui va le faire tomber dans la lave.

En revanche, lors de votre seconde bataille, cela ne sera pas de la même clique. D'une part parce que Bowser sera en mode " géant ", d'autre part parce qu'il sera accompagné de Bowser jr et de son engin aérien. La technique consiste à sauter sur Bowser jr et à lui chiper son véhicule, puis de le faire s'écraser contre Bowser. En exécutant cette tâche à

trois reprises, vous sortirez vainqueur du combat.

Monde 9 - Route de l'étoile

Niveau 1 : Balade en serpentos

Derrière ce titre pour le moins explicite se cache quelques troupeaux de Fuzzy. N'oubliez pas prendre du bon temps pendant cette petite balade !

La première pièce

Suite à la première grande descente, vous apercevrez la pièce entre deux Fuzzy. Sautez pour l'obtenir.

La seconde pièce

Quant à cette seconde pièce, elle se situe après le second bloc contenant une étoile d'invincibilité. Lorsque vous la voyez, elle est en-dessous du serpent, mais pas de panique, dès que vous passerez devant, elle changera brusquement de place pour se mettre devant vous.

La troisième pièce

Lorsque le serpent se mettra à faire des zigzags, la pièce étoile s'attachera à sa queue, il ne vous restera plus qu'à aller la chercher sans tomber !

Comment débloquent ce niveau ?

Trouvez toutes les pièces étoile du monde 1 (La Plaine du Grand Chêne).

Niveau 2 : Course effrénée

Bienvenue dans le niveau le plus original du jeu ! Eh oui, tant que ça. Ici, vous devez enchaîner des switch sur les interrupteurs P à toute allure pour ne jamais tomber dans le vide. Tout est question de rapidité.

La première pièce

Juste après le troisième interrupteur, vous trouverez un carré de blocs ayant la pièce en son centre. Brisez la barre du dessus pour pouvoir accéder à la star coin.

La seconde pièce

La star coin fait suite à la grande série de Koopa. Elle se trouve au-dessus du vide, mais également au-dessus d'un Paratroopa, appuyez-vous donc dessus pour récupérer la pièce, puis remontez.

La troisième pièce

Quant à cette pièce finale, elle se trouve deux pas avant le drapeau de fin. Il vous faut attendre que le compte à rebours de l'interrupteur P arrive à sa fin dans le but de transformer les pièces en-dessous de la pièce en blocs. Ainsi, l'attraper sera un jeu d'enfant.

Comment débloquent ce niveau ?

Trouvez toutes les pièces étoile du monde 2 (Dunes de miel).

Niveau 3 : Baignade interdite

Nagez, nagez, nagez encore plus vite ! Sinon, on pourrait vous attraper...

La première pièce

Vous dénicherez cette première star coin entre quatre boules à pics, au commencement du level. Attendez que ces dernières vous laissent passer avant d'essayer de récupérer la pièce.

La seconde pièce

La pièce n°2 alterne entre un trou dans le sol et un autre dans le plafond. Obtenez-la lorsqu'elle est en train de passer de l'un à l'autre.

La troisième pièce

Quant à cette dernière pièce, vous la verrez enfermée entre deux boules à pics. Le principe n'est pas identique à celui de la première pièce, car là, les bougresses ne bougent pas d'un poil (ce serait trop leur demander !). Il vous faut alors jouer avec le gros poisson, c'est-à-dire l'attirer vers les ennemies à pics, pour que celui-ci les élimine et ainsi ouvre la voie vers la pièce.

Comment débloquent ce niveau ?

Trouvez toutes les pièces étoile du monde 3 (Mer Mentalo).

Niveau 4 : Totalemment marteau !

Un niveau... glissant !

La première pièce

Après le premier marteau servant en guise de plate-forme, montez au plafond, dans le passage invisible. Effectuez une courte série de sauts muraux pour arriver tout en haut, là où se trouve la star coin.

La seconde pièce

Juste avant la grande descente parsemée de tortues, vous verrez un tuyau calé dans un coin sous la glace. Accédez à ce même tuyau avec le costume écureuil, et entrez-y. Une fois dedans, activez l'interrupteur P et courez vers la pièce.

La troisième pièce

Pour cette dernière pièce, vous devrez également être habillé du costume écureuil. Elle se trouve à gauche du tuyau à la toute fin de la grotte, pour l'obtenir, il vous faut donc exécuter un super saut.

Comment débloquent ce niveau ?

Trouvez toutes les pièces étoile du monde 4 (Mont Sorbet).

Niveau 5 : Un pied dans la tourbe

Vous vous souvenez du niveau hanté dans la Jungle Cassis, où le background derrière le drapeau de fin de niveau constituait une réplique de Bowser ? Eh bien là, c'est Bowser jr, regardez.

La première pièce

Avec la seconde liane, emportez-vous tout en bas de la plate-forme avec le costume écureuil, puis remontez en récupérant la pièce lorsque les Boo vous laissent la voie libre.

La seconde pièce

La seconde pièce se trouve entre les deux plates-formes rectangulaires encerclées par des Boo. Il vous suffit d'attendre que celles-ci se positionnent plus ou moins correctement, et d'effectuer un saut mural pour l'attraper.

La troisième pièce

À peine avez-vous récupéré la seconde pièce que la troisième pointe le bout de son nez. Voyez-vous le bloc au-dessus du poison, un peu isolé des autres ? Exécutez une charge au sol sur ce dernier afin qu'il libère une liane, liane que vous allez emprunter pour ne pas tomber dans ce fichu poison.

Ceci fait, allez un droite, puis entrez dans le tuyau bleu. La zone à laquelle il mène renferme la dernière star coin. Pour l'avoir, il vous suffit d'attendre sur les plates-formes rectangulaires ! Ceux-ci vous directement vous amener au butin.

Comment débloquer ce niveau ?

Trouvez toutes les pièces étoile du monde 5 (Jungle cassis).

Niveau 6 : Vallée enflammée

Un stage pour le moins hardcore, au sein duquel tournent des dizaines de roues de feu.

La première pièce

Vous trouverez cette pièce au-dessus de la troisième roue de feu. Attention à ne pas vous faire brûler en la prenant !

La seconde pièce

Avant la première roue enflammée de grande série à la fin de la première partie du niveau, allez dans le passage secret se situant dans le mur, à gauche. Un tuyau y est caché, et ce dernier mène à la salle contenant la seconde pièce. Pour l'obtenir, il vous faudra avancer sur une grille tout en pensant à éviter les boules de feu.

La troisième pièce

Dans le même ordre idées que la pièce précédente, vous allez devoir trouver un tuyau caché. Celui-ci se cache cette fois-ci à gauche de la roue à trois branches, dans la seconde partie du niveau. Une fois dans la zone à laquelle mène le tuyau, grimpez les bosses jusqu'à arriver au sommet, où prône la star coin finale.

Comment débloquer ce niveau ?

Trouvez toutes les pièces étoile du monde 6 (Mines Candi).

Niveau 7 : Jamais deux sans trois

Ici, ce n'est non pas à un Lakitu que vous allez avoir affaire, mais jusqu'à trois simultanément ! Préparez des protections pour la casquette de Mario, car il ne s'en sortira pas indemne.

La première pièce

Vous pouvez attraper cette pièce en descendant les blocs verts du début du niveau. Aucune difficulté jusque-là.

La seconde pièce

En revanche, pour cette seconde pièce, cela se corse. Il vous faudra atteindre le plus haut bloc rose, au milieu du niveau, tout en évitant les ennemis que vous projettent les deux Lakitu. D'ailleurs, il est conseillé de s'emparer de leur nuage pour accéder à la pièce, bien que cela soit facultatif.

La troisième pièce

Pas de chance, ici, s'emparer du nuage d'un Lakitu est obligatoire, à moins que vous ne soyez en costume hélice ! Juste avant la fin du niveau, vous apercevrez un bout de pièce étoile qui dépasse d'un mur, près du vide. Allez-y donc en volant avec un nuage de Lakitu.

Comment débloquer ce niveau ?

Trouvez toutes les pièces étoile du monde 7 (Paradis Chantilly).

Niveau 8 : Château fléau

Sans doute LE niveau le plus difficile du jeu. Avec ses massues géantes, ses tortues épineuses qui vous bloquent la route au mauvais moment, et ses blocs qui tombent dans le vide dès que vous êtes placé dessus, il y a de quoi ravir les amateurs de challenge.

La première pièce

Après les premières massues, vous trouverez, en-dessous d'un pont de bloc, la première star coin. La technique consiste à se placer juste au-dessus de la pièce et de la récupérer une fois les blocs tombés.

La seconde pièce

Un passage invisible se trouve dans le mur qui fait suite au pont de blocs de la pièce précédente. Ce dernier renferme un tuyau, prenez-le, et vous arriverez alors dans une grande salle, dotée d'une pléthore de massues. La pièce se trouve tout à fait au centre, votre objectif sera donc de parvenir à cet endroit sans vous faire trucider. Une étoile d'invincibilité est toutefois présente à l'autre bout de la salle si vous rencontrez des difficultés.

La troisième pièce

À la fin du niveau, activez l'interrupteur qui fera apparaître un chemin de blocs. Allez tout simplement au bout de ce même chemin pour trouver la pièce. La difficulté réside dans la rapidité d'action, car en effet, le chemin n'est pas éternel et ne dure que quelques secondes.

Comment débloquer ce niveau ?

Trouvez toutes les pièces étoile du monde 8 (Château de Peach).

Niveau 9 : Carapaces fugaces

Un niveau final bien décevant, qui ne requiert presque aucune action de votre part, si ce n'est faire joujou avec des carapaces de Koopa.

La première pièce

D'ailleurs, la première pièce repose sur ce principe. Lancez la carapace du Koopa du début du niveau sur la droite, et le passage vers la star coin sera libre.

La seconde pièce

Vous trouverez, sur la corniche juste avant la plate-forme nuage, un Koopa dont vous allez saisir la carapace. Jetez-la sur la droite, et laissez-la faire son petit bout de chemin jusqu'à ce qu'elle arrive sur la ligne où se trouve la pièce étoile. De votre côté, activez à ce moment précis l'interrupteur P se trouvant dans les blocs du haut. La carapace se chargera alors de récupérer la pièce pour vous.

La troisième pièce

Frappez le dernier bloc du niveau, situé près du vide, pour qu'il libère une liane menant à la pièce finale.

Comment débloquent ce niveau ?

Trouvez toutes les pièces des autres niveaux du monde 9 (Route de l'étoile).

📌 ACCUMULER DES VIES EN MASSE

Voici quelques astuces pour augmenter facilement et rapidement votre compteur de vie.

Au niveau 4-4, Balanciers et Pentas givrées

Rendez-vous à l'endroit où se situe la seconde pièce étoile, c'est-à-dire au-dessus d'un gouffre où fument des tas de Bill Ball, habillé d'un costume écureuil volant. Vous devinez alors qu'il est possible d'utiliser ces Bill Ball dans le but de faire défiler les 1up ! En effet, après avoir sauté sur un canon, un autre apparaîtra le temps que vous planiez avec le costume d'écureuil, ce qui implique que vous pourrez lui sauter dessus pour gagner un 1up, et ainsi de suite. À long terme, il n'est pas bien compliqué d'obtenir 99 vies.

Au niveau 5-1, Futaie futée

Dès le commencement du niveau, vous apercevrez une pléthore de Goombas, petits comme grands. Ici, ce sont particulièrement les grands qui vont nous intéresser. Ceux-ci libèrent d'autres Goombas d'une taille inférieure lorsqu'ils subissent une attaque. Ainsi, il vous suffira de sauter successivement sur les gros Goombas, puis sur les moyens, puis sur les petits, avant de recommencer avec les autres bougres, jusqu'à obtenir toutes les vies possibles. Bien entendu, il vous sera toujours possible de recommencer le level autant de fois que vous le désirez pour récupérer autant de vies que souhaité.

Au niveau 4-2, Pinglisse, roi de la glisse !

En avant toute matelot, direction la fin du niveau ! Plus précisément sous le tuyau générateur de pingouins orienté vers la droite, juste avant les quatre grosses colonnes de glace. La technique consiste à attendre qu'un pingouin pointe le bout de son nez, à le geler à l'aide du costume de glace, puis à se placer sur son dos et à le laisser avancer. Ce dernier va alors, suite à la descente des quatre colonnes de glace, foncer sur une grande série d'ennemis, ce qui aura pour effet d'enchaîner d'une manière plutôt originale les 1up. N'hésitez pas à descendre du pingouin et à le re-geler juste après la descente des colonnes, si ce dernier venait malencontreusement à se dégeler.

Dans tous les niveaux où se trouvent des ennemis "géants"

D'une part, ceux-ci peuvent s'éliminer en plusieurs fois (Goombas), mais d'autre part, ils génèrent assez souvent des champignons de vie lorsque vous les transformez en bulle avec le petit Yoshi bleu ! Avez-vous déjà essayé ?

Ninja Gaiden 3 : Razor's Edge

© Tecmo / Team Ninja 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

COSTUMES

Tenues de Ryu

Costume #3

Trouver les 50 scarabées.

Costume #4

Trouver les 10 crânes de cristal (en mode Normal ou supérieur uniquement).

Tenues d'Ayane

Costume #3

Trouver les 50 scarabées.

Costume #4

Trouver les 10 crânes de cristal (en mode Normal ou supérieur uniquement).

Tenues de Momiji

Costume #3

Réussir 25 défis ninja avec Momiji.

Costume #4

Réussir 50 défis ninja avec Momiji.

Tenues de Kasumi

Costume #3

Réussir 25 défis ninja avec Kasumi.

Costume #4

Réussir 50 défis ninja avec Kasumi.

Nintendo Land

© Nintendo 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES AU MANOIR DE LUIGI

Vous pouvez débloquent deux niveaux supplémentaires en jouant 20 parties au Manoir de Luigi.

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES DANS METROID BLAST

Terminer les 20 premières missions pour en débloquent 10 autres.

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES DANS ZELDA BATTLE QUEST

Terminer les 9 premières missions pour en débloquent 5 autres.

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES DANS PIKMIN ADVENTURE

Terminer les 16 premières missions pour en débloquent 6 autres.

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES DANS DONKEY KONG'S CRASH COURSE

Débloquer le parcours #2

Terminer le parcours #1 deux fois.

Débloquer le parcours #3

Terminer le parcours #2 deux fois.

Débloquer le parcours #4

Terminer le parcours #3 une fois.

GAGNER DES OBJETS

Pour gagner des objets, il vous suffit d'obtenir des pièces dans n'importe quelle attraction et de les échanger contre une balle dans le mini-jeu de la place centrale. Une balle que vous devrez lancer à travers un cercle bleu pour qu'il devienne orange. Une fois tous les cercles devenus oranges, vous gagnerez un objet (aléatoirement) qui s'ajoutera sur la place du jeu Nintendo Land.

MINI-JEU ZELDA : SUPPLÉMENT DE SANTÉ

Il existe deux moyens d'augmenter le nombre total de coeurs dans votre jauge de santé. Pensez à scruter l'horizon d'un oeil vif et lancez une flèche sur les éléments suivants :

- Les petits oiseaux gris avec des ailes roses. Attention, ils s'enfuient plus vite que vous ne le pensez.
- Les vases gris. Parfois, Ils peuvent également contenir des pièces.

MINI-JEU PIKMIN : BONUS DANS LES PISSENLITS

Lorsque vous atteignez la fin d'un tableau, vous pouvez voir un peu plus loin quelques pissenlits. Si vous faites quelques pirouettes (maintenir le stylet sur Olimar et tracer un trait dans la direction de votre choix) sur celles-ci, elles libéreront parfois des pièces ou des bulles de nectar.

ACCUMULER BEAUCOUP DE PIÈCES RAPIDEMENT

Pour cela il faut lancer le mini-jeu "Animal Crossing" avec quatre Wiimotes et le Gamepad. Attendez que le message "double-pièce" apparaisse sur l'écran et passez toutes les wiimotes en "invité". Ensuite, ne faites rien avec les gardes et un seul animal ira gober les bonbons. Si vous avez bien les 4 wiimotes, vous recevrez 5 tampons pour un seul round et ramasserez 120 pièces. Il suffit ensuite d'échanger les Miis invités et de recommencer.

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES DANS LA RÉCOLTE FRUITÉE DE YOSHI

Lorsque vous aurez terminé les 50 niveaux, prenez la porte ? au niveau 50 et vous reviendrez au niveau 1 mais les niveaux seront à faire de nuit donc sans repère.

Attractions en coopération

Terminez tous les niveaux avec le même Mii (niveaux expert non inclus).

Attractions compétitives

Gagnez dans tous les rôles sur tous les niveaux avec le même Mii.

Attractions en solo

Yoshi's fruit cart : Terminez une première fois le niveau 20.

Octopus dance : Terminez le niveau 5 une première fois.

Donkey kong's crash course : Terminez le niveau 1 une première fois.

Takamaru's ninja castle : Tuez une première fois le boss.

Captain falcon's twister race : Terminez une première fois la zone 12.

Balloon trip breeze : Terminez une première fois le jeu.

NIVEAU SUPPLÉMENTAIRE DANS LA COURSE SINUEUSE DE CAPTAIN FALCON

Il existe un deuxième niveau dans "La course sinueuse de Captain Falcon". Pour le débloquent, vous devez :

{ Terminer une première fois le circuit

Puis le terminer une seconde fois

C'est alors que vous accéderez au circuit bonus.

Skylanders Giants

© Activision / Toys For Bob 2012

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

➦ ARGENT À L'INFINI

Allez dans la salle où se trouve Auric dans le Dreadyatch. Vous remarquerez qu'il y a plusieurs portes les unes devant les autres qui ne s'ouvrent que si un Skylander du même élément frappe dessus. Une fois Kaos battu, ces portes compteront les huit éléments et contiendront davantage d'argent, mais cette fois vous n'aurez plus besoin de terminer un niveau, il vous suffira de sortir de la salle et de revenir !

➦ LISTE DES SKYLANDERS POUVANT CASSER LA ROCHE

Pour briser la roche, vous pouvez utiliser les Skylanders suivants :

- Flashwing
- Crusher
- Prism Break
- Bash
- Terrafin
- Dino-Rang
- Drill Sergeant

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.

The Cave

© Sega / Double Fine Productions 2013

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Pour démarrer l'aventure, rien ne vaut un petit niveau d'entraînement afin de découvrir les mécanismes du jeu. Mais avant de descendre dans la caverne, il faut constituer une équipe de trois membres parmi les 7 disponibles. Tous sont différents mais équivalents, selon l'équipe choisie, les niveaux rencontrés varieront, d'où l'intérêt de refaire plusieurs fois l'aventure. Pour commencer, allez donc vers la droite pour ramasser le pied-de-biche et détruisez ainsi la palissade sur la gauche.

Continuez de descendre jusqu'à ce qu'une plateforme soit trop haute pour être franchie : tirez alors la caisse non loin pour sauter dessus et passer l'obstacle. Faites de même pour les trois personnages que vous avez choisi afin que la plateforme se brise et que vous fassiez une longue chute amortie par l'eau. Une fois au fond, allez vers la droite pour parler à l'employé de la boutique de souvenirs.

Harcelez-le jusqu'à ce qu'il vous donne la clé de la porte des employés qui se situe sur la gauche de l'autre côté de l'eau. Descendez alors jusqu'à ce qu'une grille vous barre la route : avec deux personnages maintenez les leviers activés puis le troisième pourra sauter de l'autre côté de la fosse pour définitivement relever la grille. Continuez ensuite vers la gauche et montez sur les plateformes pour atteindre le vieux puits et casser sa manivelle avec le pied-de-biche.

Servez-vous en sur le puits de l'entrée afin de récupérer le seau et remontez avec vers l'autre puits. Un peu plus à gauche, posez le seau sur la boîte à fusibles afin de pouvoir la récupérer sans risque d'électrocution puis ramenez-la près des distributeurs pour de pouvoir prendre une saucisse dans celui de gauche. Déposez cette dernière sur la pique de la fosse près du dragon et repartez chercher la boîte à fusibles.

Reposez la boîte à fusibles dans son emplacement du haut, puis avec un autre personnage, faites sonner la cloche. Immédiatement après, revenez sur celui qui est en haut et activez le levier afin de piéger le dragon et vous pourrez passer de l'autre côté de la fosse. Suivez le parcours qui est assez linéaire puis descendez à l'échelle et prenez un bâton de dynamite en bas. Remontez et allumez la mèche à la torche non loin puis déposez l'explosif près des rochers pour libérer le passage à grands coups de TNT.

Sur cette route, il faudra trouver et faire porter un objet à chaque héros : le prix d'interprétation, le crâne orné et plus loin, en haut d'une échelle après une porte à plaque de pression, la guitare maudite. Prenez l'ascenseur et ramenez tout ça à l'employé de l'entrée de la caverne pour qu'il vous laisse enfin entrer dedans. Avant de commencer réellement l'aventure, une dernière énigme se présente : il faut d'abord placer un personnage sur la première corde puis avec un second sauter en face puis descendre. Ne restera plus qu'à placer la caisse à la réception afin que tout le monde puis descendre du rocher sans heurts.

Château (chevalier)

Cette zone spécifique ne sera rencontrée que si vous avez le valeureux chevalier dans votre escouade ! Utilisez son pouvoir personnel d'invincibilité pour passer à travers les flammes et allez rencontrer le roi sur la gauche. Il vous faudra ensuite voir la princesse en grimpant à côté de sa tour : elle vous donne la mission de voler l'or du dragon. Redescendez et allez vers la droite pour monter dans la tour et démarrer la stratégie pour récupérer la clé.

La première chose à faire est d'emmener le chevalier et un autre personnage dans la partie en haut à droite de la tour :

placez le chevalier dans l'ascenseur et actionnez son invincibilité, puis avec l'autre personnage, faites-le redescendre au niveau 3. Avec le troisième personnage, faufilez-vous derrière le garde dont l'attention est détournée et grimpez à l'échelle pour prendre la clé du dragon. Descendez après par le conduit tout à droite et utilisez le précieux sésame pour ouvrir la porte.

Faites maintenant redescendre le chevalier car là aussi il va devoir apporter sa pierre à l'édifice : passez par la galerie sous le dragon pour le contourner et utilisez le pouvoir d'invincibilité pour qu'il vous attaque en vain tandis qu'avec un autre personnage vous pourrez subtiliser son or à la bête. Remontez dans la tour de la princesse avec l'objet, sa chambre se situe tout en haut à gauche mais comme vous pourrez le constater sur le chemin, le scénario ne s'est pas déroulé totalement comme prévu.

Pas grave, vous obtenez tout de même l'amulette et devrez faire tout le chemin en sens inverse pour revoir le roi qui sera visiblement satisfait de votre prestation. Malheureusement il vous demande de sortir Excalibur de son socle et ce n'est pas franchement dans vos cordes, cependant avec l'aide d'un ami tout peut s'arranger. Avec un autre personnage, prenez donc un bâton de dynamite dans les caisses de la tour puis suivez le chemin de gauche mais prenez la direction marquée de quatre crânes. Vous trouverez là une torche pour allumer la mèche et un promontoire pour y déposer la dynamite. L'épée sortira ainsi d'elle-même mais il sera surtout temps de vous en aller avant que le monarque ne découvre le triste sort de sa fille.

Fête foraine (fermier)

Ce niveau-ci est un peu plus ouvert que le précédent mais n'est accessible que si vous avez choisi le fermier en début de descente. Pour y accéder, plongez sous l'eau et nagez jusqu'à la sortie en reprenant votre souffle de temps à autre avec la capacité spéciale du personnage. De l'autre côté, utilisez une dynamite pour ouvrir le passage à vos congénères. Suivez ensuite le chemin pour découvrir votre mission : remporter des tickets dans la fête foraine pour acheter l'ours en peluche à offrir à l'élue de votre cœur. Un premier se trouve tout simplement en le volant à un enfant près de la machine à cadeaux.

Pour les quatre suivants c'est un peu plus compliqué (et tant mieux), tout d'abord explorez un peu pour repérer les différents éléments du niveau. En haut, ramassez les haltères et redescendez pour voir le magicien. Il la fera disparaître mais vous pourrez quand même la prendre comme n'importe quel autre objet. Cela vous permettra de tromper le PNJ qui devine le poids des gens (drôle d'attraction) et de remporter un ticket.

Pour obtenir un troisième ticket, atteignez le groupe électrogène avec un personnage et utilisez un autre pour grimper sur la grande roue. Vous pourrez ainsi atteindre une plateforme très haute puis prendre le fusible dès que votre complice aura éteint le groupe électrogène. Revenez après vers le poteau à côté des danseurs exotiques et remettez le courant en ayant coupé à nouveau le groupe électrogène avant. Les groupies juste en-dessous dégageront alors le passage et vous pourrez prendre la masse. Celle-ci s'utilise sur le jeu du bas et vous permettra de repartir avec un ticket de plus.

En route pour un quatrième ticket maintenant, reprenez la batterie et alimentez avec le stand de Xavetar qui vous fera alors la prédiction de la prochaine couleur qui tombera à la roue ! Plus qu'à aller la sélectionner, faire tourner et attendre d'empocher le ticket. Enfin, un dernier ticket se gagne très facilement en se laissant juste " avoir " au jeu du canard : pendant qu'un personnage se tient sur la planche, un autre doit taper la cible

A ce stade, vous devriez pouvoir prendre le nounours dans la machine et l'offrir à votre dulcinée ... qui n'en fera rien ! Rebroussez alors chemin en direction du canard et plongez sous l'eau avec le fermier muni de la clé à molette pour suivre le conduit et atteindre la valve. Coupez l'eau afin que les pompiers ne puissent pas intervenir par la suite ... A la surface, volez encore un ticket au petit pour acheter le briquet qui a pris la place de l'ours dans la machine et brûlez tout dans un feu de joie !

Mine

Un niveau commun à tous, pour changer mais ce n'est pas forcément une très bonne nouvelle dans la mesure où c'est probablement le niveau le moins intéressant du jeu du fait de ses nombreux allers retours. Après la délicate rencontre

avec le mineur, prenez le seau et remontez jusqu'au niveau de la flaque pour le remplir d'eau. Redescendez après pour attraper à la volée une dynamite avec : celle-ci s'éteindra et pourra donc être transportée puis rallumée près des rochers. Dans la première salle ainsi débloquée, il suffira simplement qu'un personnage tienne le chariot sous la pince pendant qu'un autre active le levier et charge l'or à l'intérieur.

Redescendez et remontez pour faire exploser le deuxième groupe de rochers : il s'agit de faire traverser le chariot en tenant compte des élévateurs et vous aurez besoin pour cela des trois personnages. La première chose à faire est de placer un personnage sur la plateforme de droite pendant qu'un autre tire le chariot jusqu'au milieu, puis déplacer son personnage sur l'autre plateforme afin que la cargaison soit déposée sur l'élévateur de gauche. Ensuite, il ne restera plus qu'à placer deux équipiers sur la plateforme de droite pendant que le troisième pousse le chariot vers la sortie.

Pour la troisième énigme, c'est encore plus fourbe puisqu'en plus de la technique avec le seau, vous devrez remonter la pelle jusqu'en haut et sauter dans le chariot en la tenant à la main. Faites-vous alors pousser par un de vos partenaires et switchez rapidement sur l'heureux élu pour le tour de montagnes russes : il faut être réactif et cliquer sur l'aiguillage pour réussir à mener le troisième chariot à bon port. Une fois en bas, il ne vous restera plus qu'à vous mettre à trois sur la fébrile passerelle pour que celle-ci ne s'effondre et vous mène à la suite du périple.

Pyramide (aventurière)

Au tour de l'alter ego féminin d'Indiana Jones d'avoir son heure de gloire et de pouvoir se servir de son fouet pour franchir la fosse à piques. La première chose à faire sera de contourner entièrement l'édifice, autrement dit pour un jeu en 2D, monter au sommet et redescendre de l'autre côté. Ensuite, il faut descendre récupérer l'Ankh et le déposer dans le " recoin " située plus haut afin d'ouvrir la porte. Prenez dès à présent l'aventurière pour ce rôle et tenez-vous sur la plaque de pression " lapin " afin d'ouvrir un passage plus bas. Avec les deux autres personnages, engouffrez-vous dans ce trou pour pouvoir résoudre les énigmes à venir.

Ce n'était pas très dur à voir mais les interrupteurs dans la salle des deux alliés de l'aventurière vont lui débloquent le passage : d'abord la première porte avec le bleu et le vert, puis le violet seul pour que le support du fouet sorte et après le orange seul pour que la fréquence d'apparition des piques se réduise. Suivez la lancée en restant dans cette logique des symboles : vert seul puis bleu seul, violet et orange, pour enfin ouvrir la porte avec le vert et le orange. Poussez maintenant le sarcophage à l'étage inférieur puis tirez-le vers la gauche jusqu'à la plateforme mobile.

La partie qui suit n'est pas très difficile mais demande un peu de concentration pour être bien réalisée : il s'agit de faire descendre le sarcophage tout en bas d'un seul coup sans qu'il soit interrompu. Après quelques tentatives vous réussirez à placer l'enchaînement suivant en alternant les personnages : bouton de départ, interrupteur violet puis second bouton et dès que le sarcophage sera en-dessous, interrupteur bleu pour pouvoir atteindre le troisième bouton.

Le niveau n'est pas terminé mais le plus dur est déjà derrière vous, après une première fourberie (une habitude dans ce jeu), vous tomberez dans un nouveau piège. Il s'agira ici de simplement combiner trois symboles en plaçant les personnages aux bons endroits. Quand les trois groupes seront faits (les lanternes vertes confirment votre progression), il suffira de libérer les deux coéquipiers de l'aventurière pour qu'ils fassent tomber un bloc. Positionnez ce bloc sur l'interrupteur pour laisser l'échelle aussi longtemps que nécessaire pour la remontée vers la sortie de cette dangereuse pyramide.

Manoir (jumeaux)

Toujours dans l'humour noir, voici la partie des jumeaux qui est particulièrement glauque. Commencez par aller récupérer le parapluie non loin du père de la famille et tirez la trappe du grenier avec pour pouvoir y monter. Tout à droite, récupérez la boîte à fusibles et redescendez à l'étage juste en dessous pour la déposer et activer ainsi le monte-charge. Allez dans la cuisine pour prendre le marteau et servez-vous en pour réparer la planche branlante du grenier.

A présent, poussez la caisse qui ne rencontrera plus d'obstacles et faites-la traverser littéralement la maison pour l'emmener jusque dans la cuisine. Avec le monte-charge et en utilisant la capacité spéciale des enfants, montez au second étage pour prendre le pot de chambre. Redescendez en direction de la cuisine mais prenez l'échelle pour aller

remplir d'eau le pot dans le lavabo de la salle de bain. Positionnez ensuite la caisse devant le monte-charge puis faites la monter au troisième étage et allez-y également.

Grâce à celle-ci vous pourrez sortir par la fenêtre et grimper sur le toit en vous accrochant aux cordes. Versez l'eau du pot dans la cheminée pour pouvoir descendre par le conduit et récupérez la clé passe-partout. Allez ainsi dans la cave où vous trouverez la nourriture pour chien : versez-la dans l'écuelle près de la porte de la cuisine et l'animal appliquera aussitôt.

Prenez à présent un autre équipier et descendez d'abord dans la fosse pour récupérer un os puis encore plus bas jusque dans les égouts. Tournez la vanne afin que les jumeaux puissent accéder à la mort aux rats. Ensuite, faites en sorte que le chien aboie en agitant l'os près de lui avec le complice extérieur tandis que les jumeaux profitent de l'inattention de leur mère pour verser la mort aux rats dans la soupe. Le dîner est servi, allez-vous laver les mains et profitez du spectacle de fin de niveau !

Musée (voyageuse temporelle)

Quelques voyages temporels ça vous tente ? Alors suivez le guide ! Après être passé à travers les stalactites grâce au pouvoir de la voyageuse, grimpez à l'échelle pour aller trouver la boîte à fusibles et poussez le rocher pour bloquer l'écoulement du liquide. Redescendez et remettez le courant en déposant la boîte à fusibles puis remontez juste au-dessus de celle-ci pour prendre place dans la machine à voyager dans le temps.

Dans le musée à proprement parler (futur), vous devez descendre tout en bas afin d'utiliser la machine pour empiéter le dinosaure. Revenez après à la machine à voyager dans le temps pour aller au temps de la préhistoire. Grimpez à la première échelle et déplacez à nouveau le bloc vers l'écoulement de liquide : dans le présent les stalactites auront disparu. Vous pouvez ainsi vous faire rejoindre par un compère dans la préhistoire : allez vite tout en bas avec la voyageuse temporelle pour attirer le dinosaure qui sera fou de votre odeur (si elle s'estompe en cours de route, remettez une couche en allant à la machine du musée). Plus qu'à sélectionner un autre personnage qui du haut poussera un rocher sur la tête du reptile.

Toujours dans l'idée de liens de cause à effet temporels, allez pousser le rocher qui bloque un écoulement d'eau vers la droite du niveau préhistorique puis maintenez la position. Avec un autre personnage, allez au même endroit mais dans le présent pour vous servir du puits qui vient d'apparaître et enfin dans le futur, vous pourrez avec le dernier héros ramasser un seau. Utilisez-le en bas de cette espace-temps pour ramasser un peu de pétrole dans une flaque au sol.

Toujours dans le futur, remontez jusqu'à l'ancestral moteur et versez-y le pétrole. L'ascenseur sera fonctionnel et vous pourrez vous en servir pour emporter une roue jusqu'à la machine à voyager dans le temps. Voyagez avec jusqu'à la préhistoire puis poussez-la jusqu'à ce que l'homme des cavernes s'y intéresse. Tuez-le alors de la même manière qu'avec le dinosaure, c'est-à-dire en lui faisant tomber un rocher sur la tête. Toute sa lignée s'éteindra avec lui, ainsi dans le futur il n'y aura plus aucun gardien pour vous empêcher de voler la clé et de sortir de ce niveau.

Zoo

Voici un autre niveau commun du jeu, un endroit qui dès le début s'avèrera très inquiétant avec la disparition d'un de vos personnages. Dans un premier temps, descendez au niveau du campement et attendez que la chasseuse ait fini son discours pour lui prendre son magnétophone. Redescendez et passez de l'autre côté du monstre. Grimpez à l'échelle et faites tomber la caisse de tout en haut pour pouvoir accéder aux plateformes surélevées sur la gauche. Vous trouverez à cet endroit un robot mort dont vous pourrez extraire la batterie pour la placer dans le magnéto.

Il va maintenant falloir charger cette batterie et cela se fait au début du niveau : pour se faire, vos deux compagnons devront actionner les leviers pour débloquent le passage souterrain. Allez tout en haut à gauche dans la fosse aux anguilles et attendez la décharge électrique (cela ne vous blesse pas). Redescendez et placez le magnétophone juste à droite du monstre puis faites-vous attraper : dans l'opération, les cris du monstre auront été enregistrés ce qui vous sera utile par la suite.

Faites le tour comme précédemment (par le bas) et reprenez l'appareil puis déposez-le non loin de la chasseuse.

Celle-ci sera alertée par les cris et courra à la recherche du monstre (visiblement elle n'est pas assez maligne pour repérer le magnétophone). Cela vous permettra de voler une saucisse dans le distributeur et d'attirer le monstre avec jusqu'au pont fragile (n'avancez ni trop vite ni trop lentement pour réussir). Sautez dans le passage créé par l'effondrement du pont pour passer à la suite de l'aventure.

Silo à missile (scientifique)

On ne s'étonne même plus de tout ce qui peut se trouver dans cette caverne : l'environnement propre à la scientifique est un silo à missiles qui est accessible en utilisant la capacité spéciale du personnage sur la console. Cependant vous constaterez qu'au bout du couloir il n'y a rien d'autre qu'un distributeur : utilisez votre capacité spéciale dessus et cela ouvrira la voie au lieu de vous donner une boisson. En bas, il suffit de déplacer le fusible jusqu'à la boîte près de l'ascenseur pour le mettre en marche.

En haut, allez interagir avec la console puis reprenez l'ascenseur pour constater que la mise en feu de l'ogive nucléaire a été enclenchée. Il va falloir récupérer dans un premier temps trois clés de lancement et la première est détenue par le scientifique juste derrière la porte. Pour l'atteindre, il faut attendre le bon moment pour se précipiter sur le panneau de contrôle et inverser le rayon. A sa mort, interagissez avec la console qu'il manipulait pour actionner un nouvel élévateur.

Pour récupérer la deuxième clé, enfoncez-vous dans le complexe grâce à cet ascenseur et récupérez le panneau " sol glissant ". Remontez un peu vers l'endroit où un scientifique s'occupe d'un missile puis posez le panneau et touchez à la console. Le scientifique va se précipiter pour vous en empêcher mais, par effet placebo, va glisser et se fracasser le crâne, vous permettant ainsi de lui voler sa clé de lancement.

La troisième demande un peu plus de préparation : commencez par descendre dans le réfectoire et regardez le menu du jour, puis consultez le tableau d'affichage de la salle de repos pour déduire du menu le jour de la semaine. Remontez après jusqu'au panneau de sécurité puis retenez le code associé à ce jour (il est aléatoire donc vous en aurez un différent à chaque partie). Entrez ce code dans la sorte de laboratoire afin d'ouvrir la grille et récupérer le gaz incapacitant. Quand vous l'aurez, positionnez-vous à côté du conduit d'aération proche de la salle de repos puis avec un autre personnage allez tout en haut à gauche du niveau. Avec ce dernier, faites basculer l'interrupteur de la ventilation pour inverser son sens puis avec l'autre, jetez le gaz au sol pour qu'il passe dans le conduit et aille éliminer le garde.

Prenez-lui sa clé et allez la mettre au bon endroit pour passer à l'étape suivante. Il s'agit maintenant de s'occuper du " système de guidance " qui n'est autre qu'un chimpanzé ! Prenez donc les bananes dans la corbeille de fruits du réfectoire et attirez-le ainsi jusqu'à sa capsule un peu plus bas à gauche. Faites alors décoller la fusée en activant simultanément les trois clés puis vous pourrez redescendre et sortir du niveau.

Monastère (moine)

Avant de pénétrer dans l'île, il faut trouver le repos de l'âme et devenir maître à la place du maître. Le pouvoir du moine est de déplacer les objets par la pensée et c'est en provoquant un éboulement que vous pourrez grimper au sommet de la montagne. Là, vous devez réveiller le maître en utilisant votre pouvoir sur les carillons puis refaire de même pour attraper au vol la plume. Redescendez alors tout en bas pour placer les trois personnages (et la plume) sur le pont rouge pour le faire s'écrouler.

A présent, un autre test de " zenitude " consistera à traverser une pièce avec de fébriles fleurs de lotus : il suffit de marcher tout doucement en tournant le dos dès qu'il y a du vent puis au bout de fermer la fenêtre par la pensée pour avoir le temps de déposer les fleurs. En haut, il s'agira d'une énigme fort classique mais pas très intuitive : remplissez d'abord la grande jarre et versez son contenu dans la petite. Videz la petite dans l'évacuation puis versez à nouveau le contenu de la grande dans la petite (qui contient à ce stade 3 gallons). Plus qu'à remplir à nouveau la grande d'eau et à verser son contenu dans la petite pour qu'il reste dedans exactement 6 gallons dans la grande.

L'épreuve suivante est encore plus simple puisqu'après avoir placé les personnages sur les trois tapis, il suffit de rester sagement dessus et d'ignorer les objets sur les côtés, sans quoi vous n'atteindrez jamais le haut. Au sommet justement, méditez sur la statue pour que la caméra recule, vous laissant ainsi la possibilité d'utiliser la télékinésie sur le boulon de soutien. A droite, utilisez également votre pouvoir pour dégager le passage. Plus qu'à retourner voir le maître des sages

et à le réveiller comme tout à l'heure pour prendre sa place et pouvoir ouvrir le portail du maître.

Ile déserte

Et voici le dernier niveau de l'aventure, pour l'atteindre il suffit de prendre le bateau avec vos trois personnages. En réalité l'île n'est pas vraiment déserte puisqu'un ermite y vit mais qu'importe, le but est de faire passer le bateau de l'autre côté pour poursuivre le chemin. Tout d'abord, montez vers la cabane du vieillard et ramassez sur le chemin un tuyau droit. Utilisez-le comme raccord dans la partie souterraine de l'île, pour y accéder vous devrez tirer une caisse depuis la plage de droite.

Le tuyau en croix à présent, se situe sur la plateforme surélevée de la cabane de l'ermite. Revenez ensuite dans les souterrains et enfoncez-vous vers la gauche : l'emplacement à combler est à droite de la corde suivant directement la plateforme en bois. Juste au-dessus de cet endroit, vous verrez le tuyau coudé qui est à replacer-lui tout à gauche de la caverne après quelques sauts de plateformes. Après avoir remplacé ce troisième tuyau, redescendez et activez plusieurs fois la valve pour verser de l'eau à cet endroit.

Vous pouvez à présent pousser le bateau jusqu'à ce que vous atteigniez une sorte de réservoir. Pour franchir ce passage, plusieurs étapes intermédiaires seront nécessaires : tout d'abord allez en-dessous de cette zone à l'endroit du drapeau pirate. Grâce aux deux autres personnages, activez les drapeaux-leviers de la surface de l'île pour que la grille s'ouvre. Tirez alors les barils et espacez-les un peu vers la droite du groupe de rochers (voir l'image ci-dessous). Prenez alors celui de droite et tirez-le en direction de la lave : la mèche va s'embraser et vous n'aurez plus qu'à le repousser et le laisser glisser sur la pente.

Refaites le tour pour rejoindre le bateau et actionnez le levier pour ouvrir la vanne. Poussez l'embarcation jusqu'à la montgolfière improvisée et avec un autre personnage, tournez la valve : le bateau sort de terre. En haut, faites pousser encore le navire pour qu'il rejoigne enfin l'autre côté de l'île. Ce n'est pas encore fini pour autant puisque l'ermite ne veut pas quitter le bateau et vous devrez donc trouver un moyen de le faire sortir.

Pour ce faire, prenez la boîte de cracker et allez vers le versant gauche de l'île. Avec un autre personnage, descendez sous terre pour prendre un fémur du squelette de pirate, là où vous aviez eu les barils de poudre. Avec les crackers, attirez le perroquet sur votre épaule puis faites aboyer le chien grâce à l'os et le perroquet se mettra à aboyer aussi ! Plus qu'à aller près du bateau avec pour que l'ermite se rende compte qu'il a oublié son chien ce qui vous laissera le temps de partir avec les 3 personnages dans le bateau. L'aventure The Cave se termine ainsi, ou presque puisqu'il reste une portion linéaire d'aventure rien que pour le plaisir des yeux et les besoins scénaristiques.

Trine 2 : Director's Cut

© Frozenbyte 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

L'aventure commence

Quittez votre maison puis sautez par-dessus le rocher de droite. Utilisez une bulle d'air pour monter sur la falaise et ramassez la première perle. Avancez un peu pour glisser en bas puis suivez les instructions pour déplacer le rocher à gauche. Montez dessus et faites descendre le champignon se trouvant en haut. Montez sur le champignon et récupérez la perle. Balancez le plancher en face pour faire tomber la perle qui se trouve dessus. Abaissez ensuite le champignon en haut à droite pour récupérer une autre perle.

Traversez la caverne en bas puis faites tomber les perles, une sur le champignon qui est en haut à gauche et l'autre sur la balançoire en haut. Créez une boîte en bas de la falaise à droite puis utilisez-la pour monter plus haut. Après avoir récupéré la perle sur la falaise, créez une autre boîte pour ramasser celle qui est en haut. Placez-vous sur le côté droit du tronc et invoquez une boîte sur le côté gauche. Abaissez le champignon à droite et sautez dessus. Récupérez la perle en haut ensuite continuez à avancer.

Vous prenez maintenant le contrôle de Ponteus. Avancez en éliminant les plantes et ramassez la perle sur votre chemin. Sauter sur la citrouille et ramassez les quatre perles à droite. Poussez le chariot vers la grande roue et récupérez les deux perles en haut puis sautez et tranchez la plante qui bloque la roue.

Montez dessus et récupérez la perle en haut. Laissez-vous tomber dans le trou plus loin. Une fois en bas, changez d'arme et frappez le rocher, à droite. Avancez en soulevant votre bouclier en haut. Ramassez les deux perles sur votre route puis tranchez les plantes qui vous attaquent jusqu'à l'apparition de l'artefact.

En prenant le contrôle de Zoya, sautez sur les champignons et entrez dans la ville. Lancez une flèche sur la corde qui maintient le gros bloc. Sauter dessus et monter à l'étage. Lancez maintenant une flèche sur la plateforme en haut pour faire tomber la perle.

Utilisez le grappin pour vous balancer vers l'autre côté et ramassez les deux perles sur le chemin. Avancez un peu puis balancez-vous deux fois de suite grâce au grappin. Essayez en même temps de récupérer les trois perles. Glissez sur le préau et ramassez la perle. Arrivé en face de l'église, accrochez-vous grâce au grappin au plancher. Continuez votre ascension vers la cloche en ramassant le reste des perles.

La région abandonnée

Traversez le pont puis accrochez-vous au tronc en haut. Sauter sur la feuille puis prenez le contrôle d'Amadeus. Faites balancer le tronc suivant et sautez dessus. Sauter sur la feuille qui suit et ramassez la perle en haut à droite. Descendez dans le trou à gauche où vous trouverez deux autres perles. L'une est piégée derrière des barreaux, à droite. Utilisez l'épée de Ponteus pour la libérer.

L'autre se trouve sur la caisse, en bas. Remontez puis détruisez la statue plus loin avec le marteau du guerrier.

Créez une boîte sur le côté gauche du tronc, en haut. L'eau coulera alors de votre côté et aidera le premier champignon à pousser. Tirez ensuite la feuille à gauche pour que l'eau atteigne le second champignon.

Montez dessus et ramassez les perles, en haut. Sauter ensuite sur le tronc à droite puis sur les champignons tout en

ramassant les perles. Défoncez la porte grâce à l'épée de Ponteus puis sautez par-dessus les pics. Utilisez le pouvoir d'Amadeus pour soulever le rocher à droite puis laissez-le tomber sur le plancher, en bas. Descendez dans le trou et démolissez le mur de droite avec le marteau. En sortant, vous serez attaqué par des gobelins. Éliminez-les tous ensuite ramassez les perles sur les plates-formes supérieures. Poussez la caisse vers la trappe à droite puis invoquez une boîte sur le plancher à gauche.

Montez à l'étage puis invoquez une boîte et insérez-la entre les pics, en haut à gauche. Balancez-vous grâce au grappin et sautez sur la boîte pour atteindre la perle en haut.

Continuez d'avancer puis soulevez le rocher en haut à droite et laissez-le tomber sur la fleur, en bas. Prenez le chemin du bas en ramassant les perles puis tuez le gobelin qui vous attaque. Passez maintenant à l'étage en empruntant la balançoire et brisez la statue à gauche. Progressez à droite puis repoussez l'attaque ennemie. Récupérez toutes les perles en haut puis sautez par-dessus la rampe en faisant attention aux pics et à la fleur. Soulevez la boîte puis laissez-la tomber pour briser le plancher. Démolissez avec le marteau le mur de droite puis balancez le grand casque accroché par la corde.

Prenez alors le chemin qui s'ouvre et descendez par les rampes. Pensez à améliorer les pouvoirs d'Amadeus et de le rendre capable de créer deux boîtes. Invoquez alors une caisse en face de la fleur, en bas et une autre que vous accrocherez aux pics (en haut à droite) de façon qu'elle bloque les tirs de l'autre fleur. Ramassez la perle ensuite activez le levier. Remontez à l'étage et prenez l'ascenseur qui vient de descendre.

Arrivé au point de sauvegarde suivant, attendez que le gobelin en haut pousse le rocher et descende pour vous affronter. Éliminez-le puis ramassez toutes les perles. Descendez la pente à droite et déplacez le rocher vers la gauche puis glissez rapidement vers le lac, en bas. Sautez sur la feuille en haut à gauche puis balancez le tronc à droite.

Accrochez-vous grâce au grappin à ce tronc et ramassez toutes les perles en haut. Sautez sur la corniche de droite et ouvrez le trésor.

Descendez dans la cour de droite puis créez une boîte sur le côté gauche du tronc, en haut. Déplacez la caisse vers la droite puis placez dessus le tronc qui se trouve à gauche. Ainsi l'eau atteindra la plante en surbrillance et le grand escargot changera de place. Récupérez toutes les perles puis prenez le chemin qui vient de s'ouvrir.

Avancez tout droit et lorsque vous atteindrez le pont brisé, détruisez les barreaux en bas pour que le tronc se libère. Remontez rapidement et activez le levier. Utilisez les bulles d'airs pour atteindre l'autre côté avant que la trappe ne retombe. Balancez le plancher en haut pour faire tomber une perle puis poussez le rocher à droite sur le gobelin qui est en bas.

Détruisez avec le marteau, la statue en surbrillance en bas de la corniche à droite. Passez au niveau supérieur et montez sur le chariot en utilisant votre grappin pour éviter les tirs des fleurs qui sont en bas. Sautez par-dessus la rampe et neutralisez tous les gobelins qui vous attaquent. Lancez en flèche sur celui derrière le barrage de droite puis créez des boîtes pour pouvoir sauter par-dessus. Récupérez les perles dans le trou en faisant attention aux fleurs puis utilisez la balançoire pour atteindre le plancher supérieur.

Éliminez la plante qui retient le tube, en bas. Placez ensuite ce tube dans son socle, grâce au pouvoir d'Amadeus, pour changer la direction du courant d'air.

Planez vers la corniche à droite puis créez une boîte sur le bord.

Montez dessus et sautez à gauche pour récupérer la perle en hauteur. Reprenez le chemin et entrez par la porte surmontée d'un aigle en pierre.

Vous affronterez sur place le serpent géant que vous avez rencontré tout à l'heure. Ce dernier possède trois types d'attaques. Soit il vous crache dessus de l'acide, soit il vous mord et soit il vous envoie des gobelins pour vous attaquer.

Montez sur l'un des planchers à gauche et esquiverez ses attaques. Lorsqu'il s'apprête à vous mordre, sautez au bon moment pour que le plancher se brise. Procédez de la même manière sur les autres planchers pour que les rochers qui

sont en haut tombent sur la bête.

Le vallon boueux

Avancez un peu puis lancez une flèche sur la ruche des abeilles en haut. Tirez ensuite sur la corde qui retient la caisse. Une fois la caisse en bas, poussez-la un peu à gauche puis créez des boîtes au-dessus d'elle. Récupérez alors toutes les perles qui se trouvent en haut puis progressez à droite et tirez sur deux autres ruches.

Éliminez les gobelins qui vous attaquent ensuite montez sur le chariot grâce à votre grappin. Sautez sur le plancher en face et faites attention à la tête de bélier. Montez dessus et ramassez les perles. Arrivé au point de sauvegarde suivant, sautez sur le bouton qui est en bas à droite puis éloignez-vous rapidement pour ne pas être heurté par les têtes de béliers. Ramassez les perles en bas ensuite sautez sur les têtes de béliers après les avoirs balancées grâce aux pouvoirs d'Amadeus. Récupérez les perles puis descendez vers l'autre rive.

Avancez tout droit puis éliminez tous les gobelins qui vous attaquent. N'oubliez pas les archers sur les planchers en haut. Ramassez les perles ensuite placez la pierre à droite en face du conduit qui crache le feu. Créez une boîte sur le plancher et près de l'engrenage. Activez le levier puis collez rapidement la boîte à l'engrenage pour qu'il se bloque.

Traversez la grille puis faites tomber la caisse qui est en haut. Brisez-la et récupérez la perle. Créez une boîte et placez-la sur le courant d'air, à droite. Récupérez ainsi toutes les perles qui sont en haut. Descendez dans la cour et grâce aux pouvoirs d'Amadeus, placez le tube qui se trouve sous la corniche à gauche, sur la deuxième source d'air.

Récupérez le tube collé à la première source d'air et placez-le comme continuité pour la deuxième source. Dirigez-vous maintenant à droite et brisez les barreaux. Prenez le tube en haut, faites-le tourner et collez-le au conduit qui crache du feu (en bas) de façon à orienter les flammes vers le haut. Récupérez alors la perle puis sortez du trou et ramenez le tube avec vous. Orientez-le vers le haut et collez-le à la fin du conduit. Ainsi le courant d'air jouera le rôle de support pour la trappe en haut. Créez des boîtes et montez dessus pour atteindre le passage supérieur droit.

Éliminez tous les gobelins qui vous attaquent puis créez quelques boîtes sur le plancher, en haut. Brisez la grille qui renferme les perles au plafond. Descendez à droite et éliminez le reste des gobelins. Placez la pierre sur le premier conduit qui crache du feu puis allez à gauche pour retrouver une autre pierre. Placez-la sur le deuxième tube et sautez dessus. Transportez alors la première pierre sur le troisième tube et sautez dessus.

Procédez ainsi jusqu'à atteindre l'autre côté. Déplacez le chariot en haut vers la droite puis créez dessus des boîtes pour atteindre les perles qui sont en haut. Sortez ensuite de la grotte par le passage de droite.

Plongez dans l'eau et ramassez les perles qui se trouvent en bas. Remontez à la surface et créez une boîte juste sous l'arbre. En contrôlant Amadeus, tenez une pomme en face de vous et lorsque la grenouille tire sa langue pour manger le fruit, sautez dessus pour atteindre l'autre côté du lac.

Plongez dans l'eau et suivez le chemin de droite puis ramassez les perles et ouvrez le trésor. Retournez à la route principale et détruisez les deux ruches. Éliminez tous les gobelins qui vous attaquent puis sautez sur les pierres en haut à droite. Faites attention car si vous restez longtemps dessus elles risquent de s'écrouler.

Sauter sur les champignons en bas et avancez jusqu'à atteindre le plancher. Éliminez l'archer en bas puis collez le tube de gauche au conduit qui crache le feu à droite de façon à ce que la direction des flammes soit vers le bas. Continuez d'avancer et placez le tube de tout à l'heure devant le conduit d'en haut de façon à ce que la direction du courant d'air s'oriente vers le haut. Créez alors une boîte au sommet du tube et montez dessus. Lorsqu'elle se soulève grâce au courant d'air, sautez sur la passerelle de gauche et récupérez la perle.

Prenez maintenant le chemin du bas qui mène à droite et créez une petite boîte. Utilisez-la pour pousser les perles vers vous puisque le courant d'air ne vous laisse pas passer.

Revenez maintenant au tube d'en haut. Pensez à améliorer les pouvoirs d'Amadeus pour le rendre capable de créer des planches. Créez donc une planche et placez-la sur le tube d'un côté et sur une bulle d'air de l'autre côté. Courez et

sauter au bon moment pour atteindre la falaise de droite.

Avancez un peu et éliminez tous les gobelins.

Enlevez le tube en haut à droite et récupérez les perles. Il est inutile d'activer le levier en haut, ceci n'enlèvera pas la ruche qui vous bloque le chemin. Collez le tube enchaîné de l'autre côté du barrage au conduit qui crache le feu de façon à changer la direction des flammes vers le bas. Placez ensuite le tube que vous venez d'enlever au conduit de feu pour brûler la ruche. Activez le levier de droite et traversez la grille.

Le marais lugubre

Avancez tout droit et brisez les barreaux en bas à gauche pour récupérer quelques perles. Sauter rapidement sur les passerelles de droite avant qu'elles ne s'écroulent. Éliminez le gobelin qui vous attaque puis poussez les deux caisses dans le trou de droite. Sauter-dessus pour atteindre l'autre côté sans être touché par le gaz toxique qui émane du sol.

Tranchez les racines des plantes et tuez les archers en haut. Montez sur le plancher de droite puis sautez rapidement vers la plateforme qui se trouve en haut à gauche. Ouvrez le trésor puis créez une boîte et poussez avec cette dernière les deux perles sur le rocher, en haut. Revenez sur le plancher de droite et neutralisez l'archer en bas. Ramenez les caisses vers le haut grâce au pouvoir d'Amadeus puis montez dessus pour pouvoir atteindre les perles en face.

Si vous avez amélioré les attaques de Ponteus, lancez le marteau sur le barrage en haut. Sinon accrochez-vous au plafond grâce au grappin de Zoya puis changez rapidement de personnage et frappez avec le barrage avec votre marteau. Sauter sur le barrage et créez une boîte. Utilisez-la pour attirer les perles sur le rocher en haut à droite.

Progressez ensuite à droite et faites attention au piège. Neutralisez vos ennemis sur l'échafaudage puis descendez à droite. Collez les tubes au conduit de façon à changer la direction du courant d'air vers le haut. Créez une boîte et laissez-la flotter dans les airs ensuite activez le levier à gauche. Montez rapidement sur la trappe. Si cette méthode ne fonctionnera pas, vous pouvez tout simplement sauter et lancer le grappin au milieu du tronc en haut à droite.

Sauter sur le grand tronc et récupérez les perles. Créez une boîte sur le côté droit du conduit d'eau en haut. Créez une autre boîte sur le côté droit du petit tronc en bas. Ainsi l'eau atteindra la plante qui poussera rapidement. Sauter sur les champignons pour ramasser les perles en haut. Descendez par le trou à droite et brisez les barreaux qui renferment quelques perles. Remontez puis sautez au bon moment par les planchers en faisant attention aux tirs des fleurs.

Continuez à avancer en évitant le tronc en aiguilles. Éliminez tous vos adversaires et n'oubliez pas les archers, en haut. Créez une boîte et insérez-la dans les pics à droite. Sauter dessus en faisant attention aux troncs d'aiguilles. Arrivé au point de sauvegarde suivant, descendez en bas de la falaise et détruisez les barreaux à gauche. Récupérez les perles puis créez une boîte sur la partie gauche du plancher, en haut.

Créez une autre boîte sur la partie gauche du tronc de droite puis déplacez la feuille en haut pour que l'eau puisse atteindre la plante du bas.

Remontez sur le plancher tout en haut et créez deux boîtes superposées. Montez dessus puis sautez vers la feuille qui vient de pousser. Passez à la corniche et neutralisez tous les gobelins. Détruisez le barrage à droite et glissez sur la pente.

Vous affronterez alors l'énorme gobelin. Ce dernier vous fonce dessus et vous frappe avec son gourdin à pic. Courez vers les rampes sur les côtés tout en sautant pour éviter ses coups. Placez-vous au-dessus d'une rampe en bois et lorsque le boss s'apprête à vous frapper, sautez par-dessus le monstre pour le contourner. Enchaînez alors vos coups d'épée pour réduire sa jauge de vie.

Dès qu'il parvient à libérer son arme, courez vers la rampe de l'autre côté et faites la même procédure pour le bloquer et ainsi le contourner. Une fois à terre, activez le levier au milieu de l'arène ensuite traversez par la grille de droite. Sauter sur la plateforme puis avec Amadeus, soulevez son pied gauche pour planer dans les airs. Récupérez alors toutes les perles en haut puis progressez à droite.

L'arbre pétrifié

Avancez tout droit puis détruisez le barrage en face. Dans la nouvelle salle, montez sur une bulle d'air et ramassez les perles en haut. Sautez vers l'étage de droite puis lisez le livre en bas de la bibliothèque. Continuez à avancer puis soulevez la grosse boule et faites-la entrer dans le miroir en haut à gauche. Celle-ci sortira alors par le miroir du bas. Placez-la donc sur le bouton en-dessous de la flamme.

Créez une boîte et faites tomber la perle sur le plancher. Entrez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir et éliminez l'araignée qui vous barre la route. Sautez par-dessus la marmite et ouvrez la trappe, en bas. Récupérez la perle de droite puis placez les deux tubes de façon à changer la direction de la flamme vers la marmite, en haut.

Ressortez par la trappe et montez sur une des bulles d'air qui se forment de la marmite à gauche. Sautez sur le plancher en haut et poussez le deuxième levier vers la droite de façon à rendre le deuxième aligné avec les perles. Remontez sur une bulle et attendez que vous soyez téléporté par l'autre miroir pour récupérer les perles. Créez des caisses au-dessus du plancher et ramassez le reste des perles.

Montez sur une des bulles (à droite) et sautez au bon moment sur le plancher pour éviter les tirs de la fleur. Sautez par-dessus le conduit de courant d'air puis créez une boîte sur le bouton d'en face. Traversez sous le barrage de droite avant sa fermeture. Brisez les caisses pour obtenir les perles qui se trouvent dedans ensuite sautez, grâce au grappin, sur le plancher qui est en haut. Descendez à droite et manœuvrez les deux leviers de sorte à échanger les places des deux miroirs.

Créez une petite boîte et utilisez-la pour faire tomber la perle sur le conduit en haut. Créez une autre boîte et laissez-la tomber du haut vers le deuxième miroir. Dès qu'elle sort du premier miroir, sautez dessus pour pouvoir atteindre les perles qui sont en haut. Faites-en de même pour les perles qui sont sur le second miroir.

Sautez maintenant vers le chemin de droite et activez le bouton pour pouvoir passer sous le barrage.

Éliminez tous les gobelins et n'oubliez pas les archers, en haut. Montez sur les planches et ramassez toutes les perles. Créez des boîtes pour atteindre les plus élevées. Brisez les caisses à droite ensuite lancez une flèche sur la corde qui maintient la plateforme de l'autre côté du barrage. Ainsi, la caisse tombera sur le bouton et vous cède le passage.

Créez une boîte pour atteindre la plateforme et récupérer la perle qui se trouve dessus. Passez en-dessous de la roue et faites attention aux flammes. Continuez tout droit puis grâce aux leviers, placez le miroir à droite sous le conduit cracheur de feu. Placez ensuite le miroir de gauche de façon à ce qu'il soit collé au bas de la marmite. Ainsi le feu fera bouillir l'eau et créera par la suite des bulles d'air.

Prenez d'abord le passage qui mène en bas, à droite de la marmite. Créez en boîte sur le plancher en bas. Créez aussi une planche sur la plateforme de droite et calez-la avec une boîte sur son côté droit.

Sautez au bon moment pour éviter les tirs du conduit. Ramassez les perles et ouvrez le trésor. Remontez à l'étage et utilisez les bulles d'air pour atteindre le passage supérieur droit. Avancez un peu pour déclencher un piège. Dépêchez-vous de changer la direction du conduit en haut à droite grâce au pouvoir d'Amadeus. Fuyez les flammes de la roue en allant à droite puis revenez pour activer le levier en face des escaliers.

Lâchez le levier et fuyez à droite si les flammes se rapprochent. Ne vous inquiétez pas pour le levier car il revient à sa position initiale lentement. Reprenez votre tâche jusqu'à ce que la porte de droite s'ouvre.

Sautez sur la plateforme de droite et neutralisez tous les gobelins qui vous attaquent. Éliminez les archers puis descendez sur le plancher, à droite. Balancez-vous grâce au grappin en-dessous du pont et récupérez les perles, en bas.

Remontez sur la plateforme puis sur les planches suspendues. Entrez par la porte en haut de l'arbre, à droite. Créez une boîte et utilisez-la pour faire tomber les perles sur le plancher, en haut. Balancez-vous ensuite par le même plancher vers l'autre côté de la pièce et ouvrez le trésor. Descendez puis prenez le passage à gauche pour retrouver

d'autres perles. Progressez ensuite à droite pour atteindre le point de sauvegarde suivant.

Avancez et éliminez l'araignée. Montez sur la passerelle de gauche puis utilisez le grappin pour atteindre celle d'en haut.

Récupérez les perles puis sautez sur le barrage, à droite. Éliminez une autre araignée puis sautez au bon moment sur les planches qui sont à droite pour éviter les tirs du conduit et atteindre le barrage suivant.

Récupérez la perle sur le plancher supérieur puis créez une boîte sur les piques en bas. Descendez dessus au bon moment en évitant les tirs. Dans la pièce suivante, placez le miroir incliné à droite de la marmite de façon à empêcher les flammes d'atteindre les bulles.

Montez sur une des bulles puis créez une boîte et utilisez-la pour pousser la boule vers la gauche.

Récupérez les perles en haut et sur les planches à gauche puis sautez vers l'étage de droite. Brisez les caisses à droite pour récupérer les perles qui se trouvent dedans. Montez sur le plateau gauche de la balance et créez une boîte sur l'autre. Récupérez les perles en haut puis changez de plateau et procédez de la même manière pour le soulever. Sauter sur le plancher de droite puis passez à l'étage sans toucher au bouton.

Activez le levier de droite. Créez maintenant une boîte sur le bouton et dépêchez-vous de ramasser la perle sur le plancher supérieur. Descendez et traversez la porte qui vient de s'ouvrir.

Les salles de l'ombre

Vous voilà en face d'un dragon. Ne vous inquiétez pas car il ne va pas vous attaquer. Créez une boîte sur le bouton en-dessous du monstre pour vous apercevoir qu'il ne s'agit que d'une simple illusion.

Défoncez la porte de droite et avancez tout droit. Accrochez la caisse en bois à la boule en pique suspendue et balancez-vous grâce au grappin à travers cette caisse vers l'autre côté du trou.

Montez sur le chariot et ramassez les perles, en haut. Poussez-le ensuite vers la grille de droite en évitant les tirs des serpents. Si vous ne l'avez toujours pas fait, il est temps d'améliorer les pouvoirs d'Amadeus et de le rendre capable de créer trois boîtes. Créez donc les trois boîtes, chacune sur un bouton dont deux en bas et un en haut de la grille. Traversez cette dernière dès qu'elle sera ouverte.

Avancez et récupérez la perle puis revenez près du point de sauvegarde et créez deux boîtes. Montez dessus puis accrochez-vous à la trappe supérieure grâce à votre grappin. Montez sur la passerelle et tuez l'araignée puis passez à l'étage et allez à gauche. Créez des boîtes sur la caisse en bas pour atteindre l'étage suivant. Éliminez une autre araignée puis poussez la caisse jusqu'au bord de la plateforme. Montez-dessus et sautez pour ramasser les perles.

Sautez maintenant d'un plancher à l'autre pour atteindre la falaise, à droite. Activez le levier puis traversez la grille en bas.

Protégez-vous du feu grâce au bouclier de Ponteus et ramassez les perles dans le trou. Remontez puis balancez-vous avec le grappin et évitez d'être touché par les flammes. Arrivé au point de sauvegarde, utilisez les pouvoirs d'Amadeus pour placer une des boules en métal qui roulent en bas sur le bouton de gauche. Descendez d'un étage puis montez sur une autre boule pour atteindre la porte qui vient de s'ouvrir, en bas à gauche.

Montez les escaliers et éliminez l'araignée. Descendez à droite puis manœuvrez, avec le levier, le miroir et placez-le dans le trou de droite. Maintenant dirigez-vous au miroir de gauche et lancez votre marteau dessus. Ce dernier sortira de l'autre miroir et brisera le plancher qui retient le tube en forme de T.

Maintenant, remettez le miroir en haut à droite en le contrôlant par le levier. Placez les deux tubes de façon à ce que le courant d'air puisse entrer par le miroir de gauche. Planez donc au-dessus de la vapeur pour entrer dans le premier miroir et sortir par le deuxième. Sauter vers la falaise, à droite.

Montez sur une des bulles puis ramassez la perle sur la plateforme de gauche. Remontez sur une autre bulle et laissez-la monter jusqu'en haut. Sautez au bon moment à l'étage avant que les tirs de serpent n'exploient la bulle. Neutralisez l'araignée et récupérez les perles dans les caisses de gauche. Sautez vers le point de sauvegarde en bas à droite et créez des boîtes sous la balançoire, du côté gauche. Montez dessus et sautez vers l'étage de droite.

Ouvrez le trésor ensuite faites tomber les caisses à gauche. Descendez et brisez-les pour ramasser les perles qui se trouvent dedans. Créez des boîtes sous la balançoire, du côté droit cette fois. Sautez vers l'étage de gauche puis faites tomber les perles sur le plancher supérieur. Créez d'autres boîtes superposées sur la bordure et montez dessus puis sautez pour atteindre les perles à droite.

Redescendez et avancez à droite. Créez une boîte en haut et laissez-la tomber sur le plancher suspendu en bas. Dès qu'elle bondisse, sautez dessus pour atteindre la plateforme de droite. Récupérez la perle et enlevez le tube qui relie les deux conduits.

Descendez à l'étage inférieur et éliminez les monstres puis descendez par le trou de gauche. Enlevez les tubes qui mènent le feu à la marmite et mettez à leur place le bouchon, à droite. Remontez à l'étage et avancez tout droit.

Créez des boîtes sur le rocher de droite puis montez dessus avant de sauter dans le miroir d'en bas pour être propulsé à travers l'autre miroir. Récupérez toutes les perles ensuite créez une boîte sur la plateforme suspendue, à droite. Entrez par la trappe et avancez vers la chambre. Consultez le livre posé sur l'autel ensuite traversez par le miroir de droite.

Montez sur les plancher en allant d'abord à gauche pour récupérer des perles, revenez ensuite à droite et sautez vers l'étage. Activez le levier et placez le miroir en-dessous du conduit à droite. Les tirs sortiront alors du miroir en haut et activeront le bouton qui ouvre la grille. Créez une planche et calez-la avec une boîte sur sa partie gauche. Courez et sautez vers le passage en haut à droite.

Éliminez toutes les araignées et avancez prudemment en évitant les tirs des serpents. Ramenez la caisse en haut à droite et collez-la à la boule de piques en haut. Accrochez-vous maintenant à cette caisse grâce à votre grappin et sautez par-dessus le barrage à droite en évitant les tirs.

Récupérez les perles sur les plates-formes de la roue. Restez debout ensuite sur une des plates-formes et créez une boîte sur celle d'en face. Lorsque vous serez en haut, sautez sur le plancher suspendu à droite puis vers le balcon. Ramassez les perles et activez le levier pour ouvrir la grille en bas. Traversez-la.

Ramassez cinq caisses qui tombent du haut et placez-les sur les côtés du trou en feu pour que la machine n'en produise plus. Créez une planche et construisez-avec un petit pont pour pouvoir progresser.

Créez des boîtes, montez dessus puis sautez au bon moment dans le premier miroir pour atterrir sur la balançoire. Récupérez les perles en haut à gauche puis sautez vers les escaliers à droite.

Entrez dans la grotte et tuez toutes les araignées. Créez des boîtes sur la caisse et montez à l'étage pour retrouver quelques perles. Redescendez et ramenez le miroir à gauche en contrôlant le levier. Entrez dedans pour ressortir par celui du haut. Ramassez les perles ensuite créez une planche sur le côté droit du trou en bas. Calez-la avec une boîte et sautez dessus.

Avancez vers les marmites et enlevez rapidement le tube sous forme de T en bas. Mettez à sa place le bouchon en bas à gauche. Sautez par-dessus de la première marmite et placez le bouchon à droite sur le conduit en bas. Vous pouvez maintenant activer le levier au centre de la salle sans que les monstres vous dérangent.

Créez une boîte en bas de la falaise à droite et montez dessus. Avancez tout droit pour rencontrer le propriétaire de cette maison.

Le bosquet silencieux

Avancez tout droit puis mettez le tronc sous la boule d'eau en haut. Explodez cette dernière avec une flèche ensuite versez le tout sur la plante qui est à droite.

Montez sur les feuilles qui viennent de pousser et ramassez les perles, en haut. Progressez à droite et éliminez les gobelins qui vous attaquent. Défoncez le barrage et faites tomber la perle. Placez la lanterne devant la fleur sauvage et dès qu'elle avale les insectes, sautez vers le plancher en bas à droite.

Ramenez la caisse en bois et montez dessus. Accrochez-vous au bon moment avec le grappin au plafond et sautez vers le passage en haut à droite. Éliminez les gobelins puis montez sur le pont à gauche en faisant attention à la fleur sauvage. Faites balancer le rocher suspendu et montez dessus pour atteindre le pont suivant.

Récupérez les perles et neutralisez d'autres gobelins. Sautez vers l'échafaudage à droite et balancez le rocher tout en haut pour démolir l'obstacle. Sautez vers le passage qui s'ouvre et descendez sur la feuille.

Démolissez le mur en face avec le marteau puis lancez ce dernier sur le rocher en haut pour faire tomber les perles. Alignez le tronc en bas entre la feuille et le plancher puis explodez la boule d'eau avec une flèche. Versez le contenu du tronc sur la plante de droite puis montez sur les feuilles et ramassez les perles en haut.

Lancez votre marteau sur la chaîne qui retient la lanterne. Placez cette dernière devant la fleur sauvage pour qu'elle avale les insectes. Courez donc vers le levier en bas à droite et activez-le. Récupérez la lanterne et attirez quelques insectes pour nourrir la plante. Regagnez votre place à gauche puis placez une caisse en bois sur le plancher en bas. Calez ensuite le tronc entre la caisse et la plateforme suspendue. Sautez ensuite vers la falaise à droite et avancez tout droit.

Éliminez tous les gobelins puis sautez par-dessus le tronc et avancez prudemment en évitant les tirs des petits canons. Descendez vers la cour puis brisez avec votre marteau la couche de boue au sol. Laissez-vous tomber dans ce trou et avancez à gauche.

Ouvrez le trésor puis lancez votre marteau sur les planchers dans les deux coins supérieurs de la pièce. Ramassez les perles en évitant les tirs de canons puis lancez encore une fois votre marteau sur le plafond, au fond de la pièce de gauche. Ramassez d'autres perles puis remontez à l'étage. Activez le levier à droite puis créez rapidement une boîte et collez-la au moteur pour le bloquer. Utilisez ensuite le grappin pour atteindre la trappe en haut.

Descendez par les feuilles à droite et ne laissez pas les fleurs sauvages vous avaler. Ramassez la lanterne en bas et attirez les insectes pour les faire manger à la fleur, à droite. Sautez par les planchers en haut pour atteindre le point de sauvegarde suivant. Neutralisez tous les gobelins qui vous attaquent et prenez le passage de droite après avoir emmené la lanterne accrochée en bas de la plateforme. Nourrissez la fleur et progressez rapidement à droite.

Créez une boîte et accrochez-la aux piques en haut de la porte de droite. Lancez maintenant votre marteau sur le rocher en haut à droite pour que la perle tombe sur la boîte. Ramenez maintenant cette dernière avec la perle en haut. Créez des boîtes sous le conduit d'eau et faites descendre la bûche suspendue. Calez cette dernière avec les boîtes à l'aide d'une planche et traversez rapidement le portail à droite avant qu'il ne se renferme.

Éliminez toutes les araignées ensuite montez sur les planchers. En arrivant à l'avant dernière, levez votre bouclier de façon à ce que les tirs de canon soient déviés vers le plancher de gauche. Ramassez alors les perles qui tombent ensuite lancez votre marteau vers le barrage à droite. Sautez d'une feuille à une autre pour atteindre l'autre côté du trou. Accrochez-vous au plancher en haut et récupérez toutes les perles.

Poussez les deux troncs vers la machine en bas puis créez dessus des boîtes pour pouvoir sauter vers le point de sauvegarde suivant.

Avancez et laissez-vous tomber par le plancher de droite. Vous y affronterez alors l'énorme gobelin. Cette fois, vous serez gêné par les tirs des canons lors du combat. Esquivez ses coups de gourdin et dès que son arme est coincée dans les planchers, contournez-le et enchaînez les attaques. Après votre victoire, activez le levier et créez rapidement une boîte en-dessous du plancher de droite.

Montez dessus et sautez au bon moment vers la passerelle de gauche.

Faites balancer le rocher en haut puis montez dessus pour ramasser les perles sur les planches suspendues.

Tuez les archers sur la machine de droite puis récupérez la perle qui est en bas et faites attention aux tronçonneuses. Montez sur la machine et tuez d'autres ennemis, plus loin. En arrivant devant la boule d'eau, faites tomber les caisses du bas vers les tronçonneuses pour libérer les perles. Récupérez-les rapidement.

Descendez à la cour droite et utilisez le camouflage de Zoya pour passer inaperçu devant la fleur sauvage. Libérez le tronc de la plante puis ramenez-le sur la machine tronçonneuse à gauche. Créez donc des planches sous la boule de façon à ce que l'eau atteigne la plante en bas à droite.

Sautez ensuite sur la feuille qui vient de pousser puis entrez dans le grand tronc, à droite. Continuez d'avancer jusqu'à la fin de ce chapitre.

Les grottes aux champignons

Éliminez l'archer plus loin sans toucher aux barils. Prenez le contrôle d'Amadeus et placez un des barils sur le plancher, en haut. Rejoignez-le et frappez-le avec votre épée enflammée. Soulevez rapidement le baril près de la boule d'eau et attendez qu'il explose. Créez ensuite des planches pour guider l'eau vers la plante du bas. Tirez une flèche sur la boule ensuite sautez par les feuilles qui viennent de pousser.

Grimpez jusqu'au trésor et ouvrez-le. Lancez votre marteau sur les rochers qui sont en haut à droite pour libérer une caisse et une perle. Utilisez les feuilles de droite pour atteindre l'autre côté du trou. Glissez par la pente pour atterrir sur des champignons. Avancez à droite puis lancez votre marteau sur le plancher en haut pour libérer les perles.

Bondissez sur le champignon à droite ensuite sautez sur les feuilles pour atteindre la falaise. Calez le plancher tournant à gauche avec des boîtes puis reliez-le à la falaise de gauche avec une planche. Traversez au bon moment en évitant les tirs de la fleur.

Une fois arrivé, lancez une flèche sur la bulle d'eau qui est en haut puis sautez à travers les feuilles qui viennent de pousser et avancez tout droit en évitant les tirs. Éliminez tous les gobelins et essayez de ne pas toucher les barils explosifs. Grimpez vers le plancher de gauche et récupérez les perles puis sautez par-dessus le barrage de droite. Créez une boîte sur le tronc en bas et passez à l'étage. Nettoyez la zone des petits monstres verts ensuite tirez le grand rocher à droite. Montez dessus pour atteindre le passage qui mène en haut. Créez une boîte et sautez sur le champignon à gauche. Récupérez toutes les perles puis redescendez vers les chutes d'eau. Créez une planche inclinée vers la gauche ensuite créez une boîte sur la plateforme suspendue pour que l'eau atteigne la plante.

Montez sur la plateforme et créez deux boîtes sur la partie droite du tronc (en bas) pour vous faire soulever. Sauter vers la feuille qui vient de pousser et récupérez la perle.

Remontez au passage en utilisant le rocher puis sautez par-dessus l'escargot plus loin. Éliminez les araignées qui vous attaquent ensuite brisez le plancher en bas à droite. Ramenez un tonneau explosif et descendez. Allumez-le avec votre épée enflammée puis, grâce au pouvoir d'Amadeus, placez-le près du barrage en bas à gauche et attendez qu'il explose.

Tournez le canon en bas à gauche vers la zone toxique pour que le courant d'air disperse le poison. Descendez puis activez le levier. Accrochez-vous au plancher en haut et ouvrez le trésor.

Remontez à l'étage puis montez au sommet de l'échafaudage de droite. Neutralisez le reste des araignées ensuite superposez des boîtes pour pouvoir atteindre la falaise à gauche.

Ramassez toutes les perles puis redescendez à l'échafaudage. Placez maintenant les boîtes de sorte à atteindre le rocher, à droite. Collez une caisse à la boule de piques en haut et faites-la balancer. Accrochez-vous à la caisse avec le grappin, balancez-vous et sautez vers le chemin de droite. Créez une boîte et laissez-la bondir sur le champignon, en bas.

Lorsqu'elle s'approche de la perle, sautez dessus et récupérez cette dernière. Sauter d'une feuille à l'autre en évitant les tirs des fleurs. Arrivé à la nouvelle zone, neutralisez tous les gobelins puis sautez par-dessus le trou infesté de gaz toxique. Brisez le barrage en bas à gauche et récupérez la perle. Sauter au bon moment sur les planches à gauche et évitez les tirs des fleurs. Créez une longue planche et versez de l'eau dessus. Déplacez-la ensuite doucement vers la plante sur le rocher, en haut à droite.

Montez sur les feuilles qui viennent de pousser et récupérez les perles. Lancez votre marteau sur les rochers qui renferment le baril en haut puis rejoignez-le et ramassez la perle. Redescendez et créez des boîtes sur la pente visqueuse, à droite avant de sauter au bon moment vers le levier pour éviter les tirs de la fleur en haut.

Inutile d'activer ce levier car vous venez de traverser l'obstacle autrement. Avancez sur le pont et lisez le bouquin. Laissez-vous tomber ensuite par le trou à droite.

Les ténèbres aux champignons

Lancez votre marteau sur les pierres en haut pour libérer une perle. Avancez un peu puis créez des boîtes en bas de la rampe. Mettez une planche inclinée sur les boîtes et lancez une flèche sur la bulle d'eau en haut.

Sautez alors par les feuilles qui poussent au-dessus de la grotte où se cache l'arachnide. Faites attention aux rochers qui vous poussent vers le bas, près du gros monstre qui peut vous tuer d'un coup.

Arrivé au passage en haut à droite, sautez sur les champignons et accrochez-vous au plancher avec le grappin. Balancez-vous et récupérez les perles à gauche. Atterrissez sur le plancher et éliminez tous les gobelins. Créez des boîtes et montez dessus. Sauter par la feuille vers la falaise de droite. Abaissez la bûche suspendue en haut et calez-la avec la caisse en bois.

Sautez rapidement par les planchers à gauche et évitez les tirs des fleurs. Créez une boîte sur le côté gauche de la balançoire et sautez à l'étage de droite.

Neutralisez tous vos ennemis ensuite grimpez vers le plancher de gauche. Récupérez la perle sur les rochers de gauche puis faites tomber les tonneaux. Rejoignez-les et activez le levier puis traversez la grille et dispersez les tonneaux. Un nouvel ennemi avec deux épées enflammées vous attaque. Laissez-le frapper les tonneaux pour qu'ils explosent et lui infligent d'importants dégâts. Finissez le travail avec quelques coups d'épée.

Montez sur la passerelle et activez le levier pour ouvrir la grille qui bloque le chariot. Descendez près du point de sauvegarde et sautez sur le plancher de droite. Lancez votre marteau sur les rochers en bas à droite puis accrochez-vous au chariot et balancez-vous vers les perles à gauche.

Montez sur le chariot et déplacez-le, grâce au pouvoir d'Amadeus, vers la droite. Tournez le conduit pour que les courants d'air éliminent le gaz toxique. Continuez alors à avancer puis glissez sur la pente jusqu'en bas.

Allez à gauche et lancez votre marteau sur les pierres au coin supérieur. Montez sur le rocher et récupérez les perles. Ramenez le grand rocher au lac de droite puis créez-dessus deux planches pour que l'eau atteigne la plante en surbrillance.

Sautez sur le premier champignon et ramassez les perles sur le rocher de gauche puis sautez sur le second et atterrissez près du point de sauvegarde.

Créez depuis le haut une boîte et laissez-la bondir sur le champignon en bas. Lorsqu'elle soit assez élevée, sautez dessus pour atteindre la falaise en haut à droite.

Récupérez les perles et ouvrez le trésor. Descendez puis glissez sur la pente visqueuse. Une fois dans l'eau, récupérez les perles des deux côtés ensuite sortez par le chemin de droite.

Le château du bord de mer

Nagez à droite puis sautez par-dessus les noix de coco. Une fois sur la terre ferme, rapprochez la noix du palmier pour récupérer la perle qui se trouve dessus. Récupérez celles sur le plancher ensuite placez la noix sur la trajectoire du crabe, à droite. Inutile de l'attaquer avec l'épée, il est immortel. Poussez alors la noix qui pousse à son tour le crabe dans l'eau.

Plongez dans l'eau et récupérez toutes les perles en évitant vos adversaires, puisque sous l'eau vous êtes vulnérable. Remontez à la surface et placez la noix sur le bouton. Sautez sur le plancher puis sur la plateforme en récupérant la perle sur votre chemin. Couvrez la boule de piques plus loin par des boîtes et montez dessus. Faites-la balancer pour pouvoir atteindre la perle en haut à gauche.

Placez une noix sur le bouton et sous le point de sauvegarde puis lancez votre marteau sur les pierres en haut à droite. Récupérez la perle et placez le rocher qui tombe sur le bouton protégé par les flammes à droite. Continuez votre ascension pour affronter la créature rouge avec les deux épées en feu. Ignorez les gobelins qui vous dérangent et concentrez vos attaques sur le mini-boss. Esquivez ses attaques en sautant par-dessus les flammes qu'il invoque. La meilleure méthode pour le battre, est de garder vos distances et de lui lancer des flèches de Zoya.

Une fois à terre, créez des boîtes pour atteindre le plancher en haut à droite. Créez encore une fois des boîtes et montez dessus puis sautez vers les perles en hauteur à gauche. Activez le levier et traversez la grille. Sautez vers le point de sauvegarde suivant puis descendez à droite. Créez une boîte et lorsque la position des planches soit horizontale, bloquez l'engrenage à droite avec cette boîte.

Eloignez les tubes à gauche pour récupérer la perle ensuite remontez à l'étage. Créez des boîtes pour atteindre la balançoire en haut. Ramassez la perle ensuite sautez par les planchers vers la terrasse suivante. Sautez par-dessus la boule de piques puis traversez le pont qui s'effondre. Plongez dans l'eau et poussez le rocher vers le trou, à droite. Une fois le courant d'air bloqué, ramassez tranquillement toutes les perles sous l'eau. Remontez à la surface et neutralisez vos adversaires à droite. Utilisez le grappin pour monter sur le pont à gauche et ouvrez le trésor.

Passez maintenant au plancher en haut à droite et éliminez l'archer en bas. Sautez sur la plateforme coulissante et évitez les tirs des fleurs pour atteindre l'autre rive. Allumez le tonneau et collez-le au mur de droite pour le détruire. Récupérez les perles et montez par les rampes. Tuez d'autres archers ensuite descendez dans le trou de droite et récupérez les perles en évitant les flammes. Remontez puis allumez un tonneau et collez-le au mur de pierre en haut à droite.

Créez une boîte et accrochez-la aux piques d'en face. Sautez rapidement sur la roue puis sur la boîte pour enfin atterrir près d'un autre point de sauvegarde.

Tuez l'archer qui vous attend puis créez des boîtes et montez sur le muret de gauche pour obtenir une perle. Activez le levier à droite. Une fois dans l'eau, plongez et nagez à droite. Récupérez les perles dans la coquille puis montez à la surface par le passage de droite. Sautez sur l'étoile de mer pour récupérer les perles en hauteur ensuite faites tomber les deux noix dans l'eau. Poussez-les à droite puis montez dessus et lancez votre marteau sur les pierres, en haut. Créez une planche et accrochez-la à l'oursin, à droite. Montez dessus pour atteindre les perles sur la falaise.

Plongez encore une fois dans l'eau et prenez le passage qui mène à droite lorsque le rocher aura bloqué les conduits d'air. Montez à la surface pour une perle ensuite continuez votre nage à droite en évitant les serpents de mer. Montez à la surface puis sautez sur la plateforme que porte la queue du serpent. Sautez vers la falaise à gauche et ouvrez le trésor.

Détruisez le plancher en haut pour libérer les perles. Sautez maintenant vers le pilier de droite et détruisez la statue qui se trouve dessus. Descendez par le trou à droite et brisez les pierres qui bloquent le conduit d'eau. Remontez à la surface puis utilisez votre grappin pour aller plus haut et récupérer les perles. Sautez maintenant sur le tonneau puis grimpez à la falaise en sautant d'une pierre à l'autre et en évitant les tirs des fleurs.

Créez des boîtes sur les pièges en bas ensuite sautez au bon moment pour ne pas être touché par les haches.

Avancez tout droit jusqu'à ce que le sol s'écroule.

Éliminez tous les gobelins ensuite sautez par-dessus les piques à gauche. Lancez votre marteau sur les pierres au fond pour libérer les perles. Dirigez-vous maintenant à droite et lancez à nouveau votre marteau sur les pierres pour libérer le passage. Montez d'un niveau et explosez les tonneaux. Neutralisez le reste des gobelins ensuite montez sur la mezzanine. Détruisez la caisse qui bloque l'engrenage. Créez des boîtes et montez dessus. Lancez votre marteau sur les rochers en haut pour récupérer d'autres perles.

Descendez et activez le levier. Traversez la grille puis lisez le bouquin au milieu de la salle. Créez une boîte en bas puis descendez dessus pour éviter les tirs des fleurs. Récupérez la perle à gauche et celle emprisonnée derrière les barreaux, en haut. Détruisez les planches à droite ensuite sautez sur l'étoile de mer. Laissez-vous glisser sur la pente puis continuez tout droit. Créez des boîtes sur le dernier crabe, montez dessus puis sautez vers le balcon de droite.

Créez une boîte sur la plateforme que porte le tentacule du poulpe et sautez dessus. Sauter vers la plateforme suivante puis plongez dans le trou à droite. Récupérez les perles dans les profondeurs en évitant les serpents puis remontez à la surface et brisez les planches à droite. Descendez dans la grande salle et affrontez le groupe de gobelins accompagnés du monstre rouge. Montez sur la balançoire et frappez avec vos flèches.

Progressez à droite et faites tourner la roue qui crache du feu vers le haut. Descendez par le trou et lancez votre marteau sur les pierres, en bas à droite. Remontez à la surface et créez une boîte. Bloquez-avec l'engrenage à gauche lorsque la position du plancher soit horizontale. Créez d'autres boîtes sur ce plancher et montez dessus pour récupérer la perle en hauteur avant de sauter vers le point de sauvegarde suivant. Abaissez le plancher en haut à droite et créez dessus deux boîtes. Abaissez ensuite le plancher qui est sous la bulle d'eau et bloquez-le avec une autre boîte. Lancez une flèche sur cette bulle puis récupérez la perle en haut.

Sautez par les champignons qui viennent de pousser à gauche et atterrissez sur la falaise à droite. Faites tomber les perles sur la balançoire en haut puis descendez par le trou à droite. Vous affronterez alors le roi goblin accompagné de quelques soldats. Ignorez les petits monstres et concentrez vos attaques sur le boss. Sauter sur la rampe à droite et attendez que le roi détruise les pierres qui se trouvent dessus. Vous pouvez maintenant lui coincer son arme et le contourner. Enchaînez vos attaques jusqu'à la victoire.

Abaissez le plancher en haut à gauche pour que le mur de droite s'effondre. Prenez le passage qui vient de s'ouvrir puis examinez le tableau sur votre passage. Entrez enfin dans le puits à droite.

Les passages surnaturels

Brisez la statue à gauche ensuite sautez dans le trou à droite. Lancez votre marteau sur les briques en haut à gauche pour obtenir une perle. Enlevez le bouchon du conduit à droite et mettez-le à proximité. Placez les tubes de façon à ce que la direction du courant d'air soit vers le haut. Tirez une flèche sur l'oeil du géant crabe puis planez vers l'étage de droite. Ramenez le bouchon avec vous et utilisez-le pour fermer le conduit d'acide à droite.

Passez au bon moment sous le tronc et éliminez les monstres qui vous attaquent. Lancez votre marteau sur les pierres en haut à droite pour libérer le chemin. Récupérez le bouchon et fermez cette fois le conduit en haut du tronc. Créez une boîte sur le côté gauche de ce dernier et montez dessus. Sauter dans le sceau suspendu et placez une boîte sur la boule de pique à côté. Balancez la boule et sautez sur la boîte pour pouvoir atteindre la falaise.

Esquivez les boules de piques qui vous foncent dessus puis avancez vers le point de sauvegarde. Créez des boîtes et récupérez la perle dans le conduit en haut. Maintenant, vous aurez besoin d'un nouveau pouvoir pour Ponteus : l'explosion de marteau. Chargez votre coup et lancez votre arme vers les briques en haut. Récupérez la pierre et placez-la dans le bassin d'acide à droite. Créez une planche et calez-la avec une boîte pour atteindre le rocher. Créez ensuite une autre planche pour atteindre l'étage suivant.

Éliminez tous les monstres qui vous attaquent et récupérez toutes les perles. Sauter au bon moment sur les planches à droite pour atteindre le point de sauvegarde suivant. Lancez votre marteau vers les briques en haut à droite puis plongez dans l'eau pour récupérer les perles. Activez le levier de la machine pour vider le bassin de gauche et remplir celui de droite. Descendez dans le bassin vide et faites sortir le tonneau à gauche après avoir coupé la corde qui le retient. Remplissez le bassin par la gauche en réactivant le levier pour que les deux tonneaux flottent. Créez dessus

une planche et des boites pour atteindre les perles en haut.

Ramenez les deux tonneaux vers le bassin vide à droite. Placez l'un d'eux en haut de la pente à droite et calez-le avec une boite. Remplissez le bassin pour que ce tonneau puisse boucher le conduit d'air. Montez alors sur celui qui flotte et lancez votre marteau sur les pierres en haut. Récupérez les perles ensuite sautez sur la falaise à droite.

Sautez sur les engrenages et créez dessus des boites pour récupérer les perles en hauteur. Eliminez les araignées puis montez sur le plancher. Lancez votre marteau sur les barreaux en haut à droite pour libérer les perles. Continuez votre ascension puis lancez le marteau sur les briques qui sont en haut. Accrochez-vous grâce au grappin au plancher puis prenez le passage de droite. Sautez sur un des deux planchers de la roue et créez des boites sur l'autre. Récupérez les perles en haut ensuite sautez vers l'étage, à gauche. Tapez sur le bouton pour faire tomber un tonneau puis revenez rapidement sur la roue. Dès que la trappe à droite se lève, sautez dessus et passez au point de sauvegarde suivant.

Accrochez-vous au plancher à droite et ouvrez le trésor. Créez une boite sur la pente en bas pour bloquer les boules de pique. Créez d'autres boites pour atteindre les perles en haut ensuite progressez à droite en évitant l'acide. Activez le levier puis prenez une boule de piques et accrochez-la avec une boite. Placez cette boule sous le plancher de droite pour empêcher l'acide de couler par la pente. Avancez prudemment puis sautez sur le conduit supérieur. Créez une boite et utilisez-la pour pousser ce conduit vers le tube d'acide à gauche.

Placez maintenant des boites sur le plancher et montez sur le tube d'acide. Détruisez les barreaux en haut à droite pour obtenir des perles. Redescendez la pente et traversez le pont qui s'effondre.

Plongez dans l'eau et ramassez toutes les perles puis remontez à la surface et éliminez tous vos adversaires. Créez des boites sur le plancher flottant pour qu'il soit submergé puis descendez sous l'eau et ramassez le reste des perles. Avancez à droite et activez le levier en bas. Traversez la grille puis plongez dans l'eau et ramassez les perles. Remontez à la surface et lancez votre marteau sur les rochers en haut.

Accrochez-vous au plancher et allez à la salle des machines, à gauche. Enlevez tous les tubes puis recollez-les de façon à relier les deux conduits d'air.

Revenez à la salle précédente et activez le levier en haut pour vider le bassin.

Placez le tonneau en haut de la pente à droite et calez-le avec une boite. Réactivez le levier puis plongez encore une fois dans l'eau. Montez sur le tonneau flottant et créez une planche pour passer à l'étage.

Avancez un peu ensuite neutralisez tous vos ennemis. Activez le levier pour pouvoir progresser à droite. Ramassez la perle sur le plancher en haut ensuite descendez sur le rocher qui est à gauche en évitant l'acide. Balancez-vous grâce au grappin vers le pont de droite puis brisez la statue et suspendez-vous par le plancher. Changez brièvement de personnage et frappez le mur avec le marteau puis remontez et déplacez le chariot à droite.

Lancez votre marteau sur les pierres en haut à droite. Construisez un chemin sur l'acide avec les rochers puis traversez en-dessous du chariot pour éviter les chutes du liquide vert. Ouvrez le trésor en haut puis rebroussez chemin.

Bondissez sur les champignons puis créez des boites en bas du conduit pour que l'acide coule de l'autre côté. Sautez rapidement sur les planches de droite et atterrissez sur la plateforme de gauche. Tirez des flèches sur l'oeil de l'énorme crabe puis progressez à droite. Sautez sur la balançoire et frappez encore une fois l'oeil de la bête. Sautez sur la falaise à gauche et attaquez une dernière fois l'oeil pour vous débarrasser une bonne fois pour toutes des tentacules. Prenez enfin le chemin de droite et entrez dans le miroir.

Le donjon du gardien des glaces

Vous êtes emprisonné dans une cellule et un gobelin jette un coup d'oeil chaque dix secondes. Accrochez une boite aux piques en haut de la porte et sautez-dessus. Le gobelin entrera alors pour enquêter sur votre disparition. Profitez de la situation pour l'éliminer. Lancez votre marteau sur le coin gauche pour obtenir quelques perles puis quittez la pièce.

Avancez tout droit puis placez les tonneaux sur les cotés du piège de piques. Créez dessus une planche et des boites

pour pouvoir atteindre la cabine supérieure. Éliminez l'archer ensuite lancez votre marteau sur les barreaux en haut à gauche pour obtenir plus de perles.

Sautez vers la falaise à droite puis lancez votre marteau sur les rochers de l'autre côté du trou. Suspendez-vous par le plancher en bas à droite et ramassez les perles puis remontez pour ouvrir la trappe. Sauter et tirez une flèche sur la bulle d'eau en haut à gauche.

Sautez sur les champignons qui viennent de pousser et en arrivant tout en haut, reliez les deux montagnes par une planche. Créez dessus des boîtes et récupérez les perles en haut. Glissez par la pente de droite et tuez tous vos adversaires. Collez un tonneau à la boule de piques en haut à droite et balancez-la. Accrochez-vous à ce tonneau grâce au grappin et balancez-vous vers le haut de la pente, à droite. Entrez dans la grotte et créez des boîtes. Montez dessus et poussez-les pour qu'elles se renversent à droite. Sauter au bon moment pour récupérer les perles.

Lancez votre marteau sur la glace en haut à gauche. Créez maintenant une petite boîte sur la main gauche de la statue. La lumière se reflète alors par la boule de cristal et vous ouvre un passage. Traversez-le puis glissez prudemment à travers les pentes de droite en évitant les stalactites. Éliminez tous les gobelins qui vous attaquent et récupérez les perles. Créez des boîtes au bord du passage à droite puis calez le bouton en haut avec une planche. Descendez sur le plancher et lancez votre marteau sur le muret de gauche. Activez le levier et traversez la grille.

Bloquez l'engrenage à droite avec une boîte puis montez dessus. Lancez le marteau sur les rochers qui bloquent le mécanisme qui est en haut puis activez le levier du bas pour faire descendre l'ascenseur. Une fois en bas, créez des boîtes sur le rocher à gauche ensuite reliez-les à la plateforme qui se trouve en haut avec une planche. Montez dessus et ouvrez le trésor.

Placez un tonneau dans la lave à droite et sautez dessus pour atteindre le passage suivant. Éliminez le monstre rouge puis accrochez-vous au plancher. Sauter au bon moment sur la roue pour récupérer les perles. Créez une boîte sur le conduit de courant d'air et montez dessus pour atteindre la falaise de droite.

Neutralisez tous vos adversaires puis ramassez les perles sur les planchers. Associez les tubes au conduit de la lave puis abaissez la plateforme en haut vers la gauche pour changer la direction du liquide brûlant vers le trou. Montez sur le plancher coulissant et sautez vers la rampe en évitant la boule de piques. Montez sur le plancher et créez des boîtes pour atteindre les perles à gauche.

Montez sur le plancher coulissant en bas à droite et faites attention à la lave et aux boules de piques. Arrivé au point de sauvegarde suivant, lancez votre marteau sur le tube en haut à droite. Balancez-vous par le plancher et montez sur la falaise. Ouvrez le trésor et récupérez les perles puis descendez et abaissez le miroir en contrôlant le levier en bas. Créez une planche près du levier en haut et calez-la avec une boîte. Entrez par le premier miroir pour ressortir de l'autre (en haut) et atterrir ainsi sur la planche.

Contrôlez maintenant le second miroir grâce au levier et placez-le sur la glace en bas à droite. Collez le tube au conduit de lave puis placez en face le premier miroir. Ainsi la lave ressortira par le deuxième miroir et fera fondre la glace.

Prenez le passage qui s'ouvre et avant de traverser la porte, lancez le marteau vers le plafond pour récupérer des perles. Glissez sur la pente puis créez deux boîtes sur le plateau droit de la balance. Montez sur l'autre plateau et sautez vers la trappe en haut à droite. Neutralisez tous les gobelins et faites attention au monstre rouge qui défonce la porte, à droite.

Entrez dans la grotte et frappez avec votre épée enflammée le tonneau en face. Placez-le avant qu'il n'explose près de la boule de neige, en haut. Créez trois boîtes et montez dessus puis poussez-les pour qu'elles glissent et vous permettent d'atteindre les perles, en haut.

Sautez sur la boule de neige à droite et entrez dans la nouvelle salle. Un grand gobelin vous attaque, sautez par-dessus puis placez-vous sur le rocher de droite.

Esquivez son coup au bon moment pour démolir le mur. Vous pouvez maintenant lui coincer son arme, le contourner et le vaincre. Créez des boîtes sur le plancher de droite pour sortir de la grotte. Avancez vers la plante au bord de la

falaise pour qu'une branche pousse à droite. Marchez dessus.

Le chapitre final

Suspendez-vous par le plancher à gauche puis changez brièvement de personnage pour briser les barreaux avec l'épée de Ponteus. Accrochez-vous rapidement grâce au grappin puis sautez sur le plancher. Ouvrez le trésor et remontez.

Entrez dans la maison arbre et ouvrez un autre trésor. Passez à la salle suivante puis déplacez le tableau en face. Prenez le chemin qui se trouve derrière et entrez dans le miroir.

Après la cinématique, vous affronterez le dragon. Ce dernier possède deux types d'attaques. Soit il vous mord et soit il vous crache ses flammes. Tirez des flèches sur ses boucles d'oreilles lorsqu'il ouvre la gueule. Si vous êtes à court de santé, versez de l'eau sur la plante de droite. Montez sur ses feuilles et touchez le point de sauvegarde. Protégez-vous des flammes grâce au bouclier de Ponteus et continuez à tirer sur la tête du dragon en utilisant l'arc de Zoya. A un certain moment, le dragon fera appel à de petits monstres, ignorez-les et concentrez vos tirs sur le boss jusqu'à la victoire. Félicitations ! Vous venez de vaincre le dernier boss et de finir le jeu.

Warriors Orochi 3 Hyper

© Tecmo Koei 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 TOUTES LES FINS

Fin normale

Terminer le chapitre "Into the Fire".

Bonne fin

Terminer le chapitre "The Demise of Orochi X".

Vraie fin

Terminer le chapitre "World's End" avec tous les personnages débloqués.

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

📁 TOUTES LES FINS

Meilleure fin

Vous obtenez cette fin si vous réussissez à récupérer les données de la panacée en finissant de les télécharger complètement sur la clé USB même après que l'alarme se soit déclenchée.

Mauvaise fin

Vous obtenez cette fin si vous réussissez à vous enfuir mais que vous n'avez pas récupéré les données de la panacée.

Pire fin

Vous obtenez cette fin si vous ne réussissez pas à atteindre l'hélicoptère.

📁 LES SACS À DOS

Sac à dos

Mission 1, sur le cadavre du zombie situé près de l'abri.

Sac à dos XL

Mission 6, dans un conduit d'aération à Buckingham Palace.

Sac à dos XXL

Mission 11, utilisez le C4 pour faire exploser le tas d'ordures dans la cour près du parc Quaker.

📁 OBJETS PARTICULIERS

La batte

Mission 1, à récupérer sur le corps d'un zombie.

Le marteau

Mission 2, caché dans le placard métallique au supermarché de Brick Lane. Si vous avez des planches, il vous permet de placer des barricades sur les portes.

La bombe de peinture

Cachée dans le placard de l'abri. Permet d'inscrire des messages d'aide pour les autres joueurs.

Crochetage de serrures

Mission 4, dans un container près du Victoria mémorial.

La seringue de virucide

Mission 6, au labo du Dr. Knight. Utilisable au corps à corps.

C4

Explosifs cachés dans les sous-sols du palais de Buckingham et de la crèche de Spitalfield, et au rez-de-chaussée du Mémorial de Victoria, derrière une porte à badge, non loin du parc. Peuvent dégager les tas d'ordures pour mettre à jour d'autres objets.

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Lors de cette courte introduction, ne vous souciez pas des zombies et apprenez immédiatement à vous servir de la touche de sprint pour leur échapper, monter à l'échelle et vous engouffrer dans le conduit. Passez la porte, descendez, enjambez les débris, puis sprintez à nouveau en bifurquant sur la gauche jusqu'à passer une porte vous menant à l'abri.

Préparez-vous

Pour commencer, allez chercher votre tablette sur l'établi, puis relancez le générateur dans les toilettes en vous dirigeant à l'aide de votre carte. Rejoignez le poste de surveillance, sortez de votre abri, rendez-vous auprès du survivant précédent pour prendre la batte, votre alliée la plus fidèle, et fracassez la tête de son ancien possesseur pour lui prendre son sac. Assignez immédiatement le 9mm à l'un de vos raccourcis pour pouvoir le dégainer rapidement en cas de besoin, ramassez les balles sur la table non loin et repartez vers l'abri et votre prochaine mission.

Scanner deux boîtes de jonction

Faites-vous briefer au poste de surveillance et repartez en vadrouille vers le rideau de fer au fond, qui se soulève à votre approche. Prenez dès lors le réflexe de frapper la tête de tous les cadavres qui croiseront votre route pour éviter qu'ils ne se relèvent plus tard, à un moment potentiellement tout sauf propice, et dirigez-vous vers la droite. Ramassez les Journaux près des barrières, tentez de passer la porte sur la droite, utilisez votre scanner pour repérer tous les items de la zone et passez la porte un peu plus loin. N'oubliez pas de tapoter votre radar pour l'activer et ainsi révéler la présence d'un infecté dans une salle toute proche, mettez-le hors jeu à l'aide de coups répétés de votre batte (prévoyez une bonne seconde de latence entre le déclenchement du coup et l'impact) et allez récupérer le badge dans une armoire non loin.

Ramassez également les planches derrière vous, puis allez passer la porte nécessitant le badge d'accès. Quelques rats vous attendent dans une pièce sur la gauche : inutile donc de vous alarmer lorsque votre radar les repérera. Ne présumez jamais qu'un signal radar représente en fait un animal à l'avenir, mais gardez à l'esprit que les rats ou les

corbeaux peuvent vous induire en erreur. Ramassez les balles et la grande trousse de soin dans ladite pièce, descendez à l'échelle dans le couloir attendant pour trouver du chocolat et une amélioration pour vos armes et sortez de la zone par la porte non loin.

Scannez la porte pour que le Survivant vous la déverrouille, montez à la surface et avancez prudemment droit devant vous pour ne pas attirer l'attention de la horde d'infectés sur la gauche. Scannez une boîte de jonction en hauteur sur la gauche, continuez à avancer en longeant les bâtiments de gauche et montez à l'escalier extérieur pour récupérer une fusée éclairante, très utile pour attirer l'attention des infectés. Matez le zombie en contrebas pour pouvoir accéder tranquillement au raccourci, déverrouillez-le après avoir ramassé le kit médical et les Journaux et profitez-en pour aller sauvegarder à l'abri.

Débarrassez-vous du zombie qui vous accueille derrière la porte à faire déverrouiller par votre allié et avancez pour rejoindre les alentours du supermarché. Montez à l'échelle sur la droite pour trouver quelques fusées éclairantes, sortez votre 9mm et attendez que les deux zombies mobiles en contrebas se rapprochent du baril rouge pour tirer dedans et emporter les deux infectés d'un seul coup. Si vous voulez assurer, utilisez une fusée en direction du baril pour garantir que les zombies restent à côté. Descendez ensuite pour aller fracasser les têtes des cadavres immobiles, ramasser tout item utile et escaladez le grillage face à vous pour vous rendre au supermarché. Attention, derrière la porte se trouve un infecté qui vous sautera à la gorge, mais plus important encore, l'alarme du magasin se déclenchera et attirera une horde dans votre dos. Utilisez donc deux balles de pistolet en visant la tête pour rapidement éliminer le zombie gênant et engouffrez-vous rapidement par la porte sur la gauche, à l'intérieur.

Traversez la chambre froide sur la droite, abrégez les souffrances de l'infecté pendu et allez chercher le marteau dans la salle suivante. Celui-ci vous permettra d'enlever les barricades, posées par vous ou d'autres survivants. Utilisez-le immédiatement sur la porte non loin, nettoyez la pièce et récupérez les nombreux items cachés dans cette dernière, dont une amélioration d'arme derrière les étagères, et poursuivez votre exploration du supermarché en vous rendant au sous-sol pour récupérer des munitions, quelques cocktails Molotov, et surtout scanner une seconde boîte de jonction. Cela fait, remontez en prenant garde au zombie qui descend les escaliers et passez la porte menant à l'extérieur après avoir enlevé la barrière. Là, ne cherchez pas à combattre, lâchez une fusée éclairante pour garantir votre survie et sprintez vers le passage accroupi droit devant sur la gauche. Ne vous arrêtez pas et engouffrez-vous rapidement dans la bouche d'égout pour rejoindre l'abri.

Défendez votre abri

A votre retour, équipez-vous de toutes les fusées éclairantes et cocktails accumulés jusqu'ici et préparez-vous à accueillir trois vagues successives d'infectés chargeant sur votre abri. Pour vous en sortir, sortez complètement de votre abri, courez en cercle dans la galerie pour rassembler vos poursuivants et utilisez une fusée pour les rassembler. Lancez alors un cocktail Molotov sur le groupe pour les incendier en une fois et répétez l'opération sur les deux groupes suivants, en terminant le travail au pistolet et à la batte si nécessaire. Récupérez ensuite tous les objets utiles portés par vos victimes et allez faire une sieste bien méritée avant d'entamer la suite.

Atteindre l'entrée du bunker

Préparez votre sac en entreposant tout objet superflus dans le container bleu de l'abri et allez chercher un lot de planches et le badge d'accès dans la cabine où vous aviez trouvé votre premier survivant zombifié. Suivez ensuite votre objectif pour rejoindre la rame de métro, nettoyez le wagon pour l'emprunter sans heurt et continuez pour atteindre le Mémorial de Victoria. Éliminez les infectés autour de l'escalier sur la droite, rampez sur la droite au niveau du bassin, montez et déverrouillez le raccourci sur la gauche. Montez les escaliers sur la gauche en ressortant pour atteindre une zone remplie de containers et avancez vers la gauche pour trouver quelques zombies à abattre ainsi que quelques corbeaux.

Explorez la droite de la zone pour récupérer quelques remontants avant d'enlever la barricade de la porte, scannez la boîte de jonction devant vous, puis accueillez comme il se doit un duo d'infectés tambourinant à la porte du fond. Leur cas réglé, ramassez les Journaux et la Carabine agrémentée de munitions sur la table, puis entreprenez le nettoyage minutieux de la zone suivante, qui regorge de quelques zombies mais surtout d'une grande quantité d'items très utiles. Disposez des infectés équipés d'un casque en frappant avant tout trois fois leur tête avec votre batte et avancez

jusqu'au fond pour trouver un point de sauvegarde et un container contenant le crochet dont vous avez besoin. Évitez toutefois de dormir à cet endroit, car à votre réveil vous devrez autrement faire face à des hordes de zombies, que la mitrailleuse fixe installée non loin ne pourra pas vous aider à repousser.

Rebroussez ensuite chemin pour utiliser votre crochet sur la grille verrouillée non loin et passez la porte après être descendu à l'échelle. Dans les égouts, avancez prudemment pour éliminer les infectés un par un (attention dans l'eau notamment, car votre personnage est sans défense lorsqu'il doit porter son sac) jusqu'à rejoindre une zone plus large. Passez sous le grillage sur la droite pour batter du zombie tout en récupérant quelques items au passage, puis empruntez la passerelle droit devant pour atteindre l'entrée du bunker royal.

Fouiller le bunker royal

Entrez dans le bunker proprement dit, ramassez l'amélioration droit devant vous et crochetez la serrure de la porte à droite des escaliers (après avoir suivi les escaliers marqués du signe du corbeau en face de l'entrée pour aller sauvegarder, si le coeur vous en dit). Fracassez alors la tête des cadavres pendant que le Médecin royal vous parle par interphone pour passer à la mission suivante.

Rencontrer le médecin royal

Dans la pièce suivante, passez la porte sur la gauche, descendez d'un étage et allez chercher le pistolet silencieux dans les toilettes. Cette arme, un chouïa moins puissante que le 9mm de base, vous permet toutefois d'attirer les infectés distants sans alerter leurs petits camarades, un par un : un outil de choix face aux hordes, donc. Remontez, traversez la salle qui suit en ignorant l'étage du dessous, infesté de zombies, et rejoignez le médecin. Après son petit monologue, allez ramasser quelques items et des Journaux dans une salle adjacente, passez la porte à l'opposé de votre point d'entrée pour aller débloquer un raccourci, remontez et rejoignez votre nouvel objectif, l'ascenseur que vous aviez croisé plus tôt.

Ramassez la Lettre de la Reine dans la pièce de gauche puis faites votre choix : éliminez méthodiquement les zombies peuplant le grand hall plus loin sur la droite (dont deux cracheurs pouvant vous avoir à distance et venant de l'étage supérieur) ou empruntez le raccourci dans cette même pièce, derrière le meuble, en vous préparant à vous battre contre un infecté dans le conduit dans lequel vous devez vous glisser. Ce faisant, vous atteindrez directement l'étage du grand hall, mais devrez faire l'impasse sur quelques objets utiles si vous ne nettoyez pas l'étage du dessous. Rejoignez quoiqu'il en soit le côté opposé de la mezzanine, éliminez le zombie blindé et attirez à vous le garde infecté un peu plus loin pour l'abattre.

Sitôt la barrière de meubles franchie, un petit groupe se met à vos trousses : traversez donc à toutes jambes la pièce suivante en ignorant le cracheur pour ne pas avoir à vous frotter à eux, poussez le zombie blindé dans le feu pour l'éliminer d'autant plus vite et grimpez à l'échafaud pour traverser tout en récupérant les items. Attirez les infectés qui suivent vers le brasier dans la salle suivante pour vous en débarrasser plus facilement, traversez le couloir et récupérez le De Rimes Secrètes ainsi que la Prophétie Noire dans l'alcôve et sur le bureau. Empruntez ensuite le passage secret, éliminez le zombie sur la gauche, ramassez le sac à dos XL, allez récupérer l'Arbalète sur la droite après l'échelle (une arme dont vous pouvez récupérer les munitions après usage et parfaitement silencieuse), et passez dans le raccourci blanc pour retourner à l'ascenseur (seulement si vous avez nettoyé le grand hall ! Autrement, passez par l'autre extrémité du passage secret et repassez par votre échelle cachée pour rejoindre l'ascenseur).

Ne vous reste alors plus qu'à ramener votre trouvaille au médecin, qui améliorera votre tablette au passage, vous permettant de détecter automatiquement les ennemis ou animaux alentours et enrichissant les informations obtenues par le scanner. Utilisez ce dernier sur le patient désigné, allez l'abattre et récupérez une dose de virucide sur son corps (cette dose unique et rechargeable étant votre dernier rempart contre un zombie qui vous aurait agrippé).

Trouver le Studium Contagione

Retournez à l'abri pour ranger votre sac et faire un petit somme, puis repartez en direction du supermarché que vous aviez exploré auparavant. Nettoyez la cour devant ce dernier, passez la grille maintenant accessible sur la gauche et ramassez les Journaux face à vous avant de continuer vers les Appartements de Brick Lane. Matraquez les cadavres

autours de l'échafaud pour vous assurez qu'ils ne se relèvent pas, grimpez sur la droite, ramassez le kit médical derrière la poubelle et passez sous le grillage à gauche. Éliminez le zombie qui vous tombe dessus par la gauche, puis allez crocheter la porte du fond pour récupérer une grande trousse et une amélioration.

Passez la porte précédente, matraquez l'infecté à l'étage et redescendez pour éliminer un par un les zombies qui peuplent l'entrepôt qui suit. Une fois cela fait, montez sur les étagères en bifurquant sur la gauche, grimpez sur la caisse pour rejoindre l'étage supérieur et éliminez l'infecté blindé. Enlevez la barrière de la porte derrière ce dernier, ramassez les Journaux dans la pièce de gauche et rappelez-vous de cet endroit pour plus tard (Mission des Lettres de Dee). Passez dans le trou dans le mur non loin, descendez, éliminez le zombie blindé et montez à l'autre extrémité de la pièce. Traversez en hauteur en vous méfiant des infectés, actifs ou non, écrasez les têtes des cadavres sur votre route et prenez place sur le plafond de la pièce cible.

Au pistolet, faites éclater la tête des corps que vous apercevez en dessous et laissez-vous ensuite tomber pour mettre la main sur un Fusil à pompe à double canon et quelques munitions. Descendez, débloquez le raccourci, faites un tour à l'abri si le besoin s'en fait sentir, puis préparez un cocktail ou votre tout nouveau fusil pour accueillir un petit groupe de zombies près des ascenseurs un peu plus loin. Ouvrez la cage de gauche pour récupérer le contenu du container, ouvrez la seconde cage d'ascenseur et accueillez comme il se doit un nouveau duo de zombie venant de la droite. Empruntez l'ascenseur, utilisez votre fusil pour décrocher la tête des deux infectés qui tombent du plafond et une fois arrivé à l'étage, ouvrez la porte plus loin sur la droite en réglant le cas de deux autres ennemis.

Empruntez le conduit au fond à gauche, enlevez la barricade sur la gauche, puis nettoyez la pièce baignée de lumière en profitant de son effet apaisant sur les zombies en récupérant tout objet utile au passage. Écrasez les têtes des cadavres dans la chambre adjacente, empruntez le conduit sans vous arrêter et éliminez le zombie blindé au fond à droite avant d'accueillir l'infecté qui vous poursuivait à coup de batte. Passez la porte déjà ouverte, nettoyez méthodiquement la zone de stockage, poussez l'étagère au fond, puis faites place nette dans la pièce ainsi découverte. Barricadez la porte, utilisez votre scanner pour découvrir le code sur la table et emparez-vous du Studium Contagione dans le coffre fort, ainsi que de toutes les provisions qu'il contient.

Réglez son compte au zombie rampant pour emprunter le conduit, puis glissez-vous dans le vide ordure. Éliminez le zombie qui vous accueille sur la gauche et retournez auprès du médecin pour lui donner le livre de Dee.

Récupérer 7 lettres de Dee

Vous ne pourrez boucler cette mission que plus tard dans le jeu, après avoir remis le générateur de votre abri d'aplomb. Vous pourrez localiser les lettres qui vous manquent en consultant les écrans de surveillance de votre planque, à condition d'avoir scanné les boîtes de jonction correspondantes. Pour l'heure, toutefois, ramassez la **première lettre** que vous transmet le médecin et repartez pour votre abri.

Au cours de la missions suivante, vous trouverez une **deuxième lettre** sur le corps d'une femme non loin du raccourci se trouvant au delà de l'armurerie, en haut des escaliers. Lorsque vous aurez amélioré votre tablette et pourrez déchiffrer les écritures de Dee, retournez aux appartements de Brick Lane, là où vous aviez repéré des peintures de corbeaux, et placez-vous derrière la vitre de façon à compléter la peinture au fond de la pièce. Utilisez alors votre scanner pour obtenir la combinaison de la porte et récupérez la **Lettre** à l'intérieur.

Une autre Lettre peut être récupérée au marché de Brick Lane : restez collé aux bâtiments de gauche et repérez un tas de débris, à faire exploser au C4. Faites tout sauter et ramassez la **Lettre** derrière le mur. Pour la lettre suivante, rendez-vous à Quaker Park, à Spitalfields Green. Tenez-vous sur la gauche du parc et utiliser votre fonction piratage en restant assez loin du brouilleur pour ouvrir la porte au fond et ainsi pouvoir mettre la main sur une **Lettre** de plus. Sur les Quais de la Tour de Londres, utilisez à nouveau votre fonction piratage pour accéder au bateau et pouvoir récupérer des munitions ainsi qu'une autre **Lettre**.

Enfin, rendez-vous aux abords de la crèche à Baconfields pour récupérer la dernière **Lettre** de Dee : hackez la porte du cabanon au fond à droite pour la ramasser, ainsi qu'un pistolet de Magnum. Ne vous reste alors plus qu'à apporter toutes vos trouvailles au médecin pour conclure cette mission.

Prendre d'assaut l'armurerie

Entreposez vos provisions superflues dans votre container et prenez la route, direction le Mémorial de Victoria. Crochetez la grille sur la droite pour créer un petit raccourci, puis traversez le bassin pour atteindre un no man's land peuplé de zombies, à attirer à vous un par un sans précipitation pour ne pas prendre de risque inconsidéré. Glissez-vous sous la grille brisée sur la gauche pour aller récupérer une amélioration d'armement, puis montez sur la butte à droite pour prendre le badge d'accès et récupérer tout objet utile. Rebroussez chemin jusqu'à la porte que vous avez crochété et utilisez ledit badge pour accéder à l'armurerie et la dévaliser.

Demander l'évacuation

Parmi les provisions, vous trouverez un lot de C4, qu'il vous faudra utiliser à l'autre extrémité du no man's land pour dégager la voie vers la Tour de Londres. Toutefois, des hordes de zombies se trouvent à présent entre vous et cet objectif : heureusement, Sondra est là pour vous couvrir, mais restez vigilant et ne vous hâtez pas bêtement vers le tas de débris, d'autant plus qu'un nouveau type d'infecté fait ici son entrée. Les zombies explosifs doivent en effet être éliminés par arme à feu, à distance, pour éviter qu'ils ne vous explosent à la figure. Vous pouvez en tirer parti en faisant exploser lesdits zombies près de leurs congénères et ainsi en éliminer plusieurs d'une seule balle, mais particulièrement dans cette zone inondée, prenez garde à ne pas vous faire encercler dans l'eau.

Les débris déblayés, allez récupérer l'amélioration au fond à gauche du tunnel et rejoignez les Quais de la Tour de Londres. Avancez sur les passerelles en faisant place nette, ramassez la carabine sur la droite et détruisez le brouilleur d'un bon coup de batte un peu plus loin. A l'aide de votre nouveau fusil, tirez sur le zombie explosif au loin sur la gauche pour éliminer le petit groupe, passez derrière le bateau un peu plus loin pour récupérer des munitions, puis posez du C4 après être passé sous l'arche.

Éliminez l'infecté cracheur qui vous attend derrière, passez la porte à droite et montez en bifurquant sur la droite pour aller débloquer un raccourci. Ressortez, passez dans l'étroit passage sur la gauche après avoir réglé son compte au zombie et évoluez avec prudence dans les catacombes, qui regorgent d'infectés prêts à tout pour vous prendre en traître. Ayez toujours un cocktail Molotov prêt à l'emploi ainsi que votre fusil à pompe, qui pourra vous sortir d'une situation épineuse. Vous arrivez ensuite près du passage secret : scannez la paroi à gauche pour débloquer la voie et, avant de vous laisser tomber dans les conduits un peu plus loin, veillez à préparer vos raccourcis, car vous ne pourrez pas les réassigner pendant la traversée de cette zone inondée.

Ladite zone est en effet remplie de zombies, dont un explosif, et les murs d'eau nuiront temporairement à l'éclairage de votre lampe torche en passant en dessous. Utilisez votre scanner pour repérer les flèches blanches sur les murs et pour déverrouiller la paroi au fond à gauche, réglez son compte au zombie qui descend du niveau inférieur (et qui échappe donc à votre radar), puis passez dans le second conduit sur la gauche après avoir occis le zombie qui en sort. Dans cette pièce, scannez le symbole au mur pour améliorer votre tablette et lui permettre de déchiffrer les écritures de Dee et ramassez le fusil AK-47 contre le mur ainsi que tout autre item utile (dont une Prophétie Noire sur la droite).

Utilisez votre fonction de déchiffrement pour récupérer le code de la porte sur les murs et pouvoir remonter à la surface, puis attendez que Sondra face place nette avant d'aller enlever la barricade qui bloquait votre route auparavant et de vous engouffrer dans la tour. A l'intérieur, des infectés bien évidemment, dont un explosif, mais également quelques objets utiles comme des munitions de fusil d'assaut : montez à l'étage pour vous laisser tomber dans le trou dans le parquet et rejoignez le sommet de la tour en disposant des zombies qui jonchent votre route. En haut, gardez vos distances avec les ennemis en lâchant une fusée éclairante si besoin jusqu'à l'intervention de l'hélicoptère, qui finit en fumée.

Achevez les infectés restants si vous le désirez ou redescendez immédiatement du toit pour aller enlever la barricade et rejoindre le raccourci auparavant débloqué. Vous méritez bien un petit somme à l'abri.

Ravitailer le générateur 1/2

Pour vous rendre à Spitalfields Green, vous allez devoir retraverser le quartier résidentiel en empruntant cette fois la rue où vous aviez évité une horde. Avant cela, toutefois, suivez le même parcours qu'auparavant et utilisez votre C4 en

dessous de l'escalier pour aller récupérer une **Lettre de Dee**. Dans la rue parallèle, un hurleur vous attendra en lieu et place de la horde (reconnaissable grâce aux éclairs qui le parcourt) : éliminez-le rapidement à distance pour éviter qu'il ne crie et ne rameute ainsi un groupe d'infectés et continuez dans cette direction pour trouver un petit cabanon sur la gauche. Scannez le code chiffré non loin et entrez ce code sur la porte au fond de l'allée pour la débloquer et ainsi accéder à Spitalfields Green.

De retour à la surface, approchez-vous du champ de mine de Quaker Park, scannez tous les objets environnants pour identifier les mines enclenchées (distinctes par le son produit lorsque vous les scannez) ainsi qu'un code à déchiffrer sur la gauche du parc et crochetez la porte au fond à droite de ce dernier. Vous mettrez ainsi la main sur quelques objets. Passez ensuite par le bas pour attirer l'attention des zombies et rebroussez chemin dans le champ de mines pour les faire sauter dessus. Frayez-vous ensuite un chemin dans la ruelle en y éliminant les infectés pour rejoindre les abords de la station service, entourée d'une horde d'ennemis.

Pour pouvoir la traverser, commencez d'abord par fureter vers la droite, attirez le zombie explosif à l'écart pour le faire sauter sans attirer les autres et crochetez la grille au fond pour pouvoir monter sur les toits. Vous y trouverez une zone de sauvegarde bien pratique et pourrez redescendre à l'autre extrémité de la place. Préparez une fusée éclairante, lancez-la de façon à attirer un maximum d'infectés et sprintez vers le flanc gauche de la station service, où vous attend un unique zombie à abattre. Cela fait, vous êtes normalement hors de portée de la meute que vous avez créée : crochetez donc tranquillement la grille pour pouvoir vous réfugier derrière si besoin et utilisez un cocktail sur le groupe pour nettoyer la zone. Il ne restera normalement qu'un infecté blindé, ignifugé, que vous pourrez éliminer à la batte.

Entrez ensuite dans la station pour y trouver Vikram et passer à la mission suivante.

Trouver des médicaments pour Vikram

Ressortez et dirigez-vous vers l'accès menant à Baconfields. Une fois sur place, passez la porte immédiatement à droite une fois à l'extérieur pour aller débloquer un raccourci, remontez et snipez le zombie cracheur qui "patrouille" au loin. Nettoyez la zone en récupérant tout objet utile, et entrez dans la crèche. Passez la porte de droite, puis dans le conduit, et préparez-vous à être assailli par un infecté sortant du placard sur la droite du couloir qui suit.

Fouillez les alentours et éclatez la tête du cadavre avant de crocheter la porte, puis nettoyez la salle du haut pour vous simplifier la tâche par la suite. Attaquez-vous ensuite au rez-de-chaussée, où un zombie blindé fait irruption par la gauche, fouillez les environs pour récupérer quelques items et le badge d'accès dans une armoire et utilisez-le sur la porte à gauche en sortant pour aller récupérer les antibiotiques. Vous voilà toutefois dans de beaux draps, puisque le sol se dérobe sous vos pieds, et un infecté d'un genre nouveau vous attend dans la pièce adjacente : un poltergeist.

Ces ennemis, que vous ne rencontrerez qu'en nombre limité, se comportent comme des infectés normaux, à ceci près qu'ils sont plus puissants, résistants, qu'ils brouillent vos instruments et qu'ils se téléportent à intervalles réguliers après avoir encaissé une certaine quantité de dégâts. Pour éviter de vous faire prendre en traître, plaquez-vous dans un coin pour que l'infecté ne se téléporte pas dans votre dos et enchaînez les coups de batte pour en venir à bout. Attention lorsque vous voudrez fouiller le corps de ce poltergeist, car il vous fera une ultime frayeur avant de trépasser pour de bon.

La paix momentanément revenue, scannez la pièce pour trouver la combinaison de la porte à digicode sur la gauche et ainsi récupérer une mitraillette et du C4, regagnez l'étage en éliminant le zombie qui déboule de l'escalier, puis tirez sur l'infecté explosif au sol dans la cuisine pour vous en débarrasser. Derrière la porte, une horde s'est rassemblée : préparez donc fusée éclairante et cocktail pour pouvoir passer sans encombre sur la gauche, montez tout en haut de la crèche et sortez par la porte sur la droite. Préparez à nouveau vos raccourcis, car une autre épreuve vous attend avant que vous puissiez respirer. La porte menant au raccourci est en effet verrouillée, et le Survivant a besoin de temps pour la débloquer à distance.

Là, deux écoles s'opposent : les mieux équipés pourront camper près de la porte en utilisant cocktails, fusées et le baril explosif gentiment disposé au milieu de "l'air de jeu" pour faire le ménage, les autres courront en cercle dans la zone en lâchant occasionnellement une fusée pour distraire leurs assaillants mais en privilégiant avant tout la fuite. La porte déverrouillée, ruez-vous vers l'abri pour vous reposer, ou rebroussez simplement chemin pour retourner à la station

service.

Ravitailler le générateur 2/2

Retournez auprès de Vikram, qui ne tient pas la meilleure des formes, et mettez fin à ses souffrances. Ramassez ensuite l'amélioration pour votre tablette, qui vous permettra de mettre la main sur la majorité des Lettres de Dee restantes, et ressortez. Dirigez-vous sur la gauche pour hacker la porte, ramassez le carburant ainsi que le fusil à pompe et empruntez le raccourci pour retourner à l'abri. Ne vous reste alors plus qu'à alimenter le générateur dans les toilettes avec votre carburant durement gagné pour terminer la mission.

Sauver la fille

Cette mission débutera en plein milieu de la précédente, mais vous ne la mènerez à bien que maintenant. Avant de vous y atteler, toutefois, il est préférable de vous occuper de la collecte des Lettres de Dee qu'il vous manquerait. Une fois cela fait, suivez votre objectif pour aller pirater une porte qui vous résistait encore jusque là et rejoignez les catacombes de l'église. Dans les égouts, redoublez de vigilance car la plupart des cadavres présents se relèveront à votre approche, ramassez la mine sur la passerelle et réglez le compte des ennemis au fur et à mesure en battant légèrement en retraite à chaque fois. Dans les couloirs qui suivent, rampez vers la gauche pour récupérer du C4 et des munitions ainsi que pour débloquer la porte.

Revenez ensuite en arrière pour pousser l'armoire et pouvoir grimper et avancez jusqu'à atteindre une zone remplie de tonneaux. Attention, une horde vous attend derrière le mur un peu plus loin : usez donc d'un cocktail bien placé ou attirez les bougres un par un dans les couloirs précédents pour vous en débarrasser facilement. Ramassez la grande trousse maintenant accessible, crochetez la porte de l'entrepôt sur la droite et éliminez-y les quelques infectés qui y traînent. Débloquez la porte au fond, retournez-vous et placez-vous de façon à reconstituer le corbeau sur le mur : scannez-le pour révéler une combinaison à utiliser sur la porte non loin et récupérez tout objet utile dans les environs.

Passez ensuite la porte au fond à gauche, détruisez le brouilleur après vous être occupé du zombie qui se relève et engouffrez-vous dans le conduit caché par des barils. Suivez le symbole de refuge pour aller vous reposer un instant à l'abri, remontez pour passer dans la zone suivante et avancez prudemment sur les passages escarpés. Laissez-vous tomber sur la droite pour pouvoir remonter dans cette même direction, éliminez les zombies qui parviennent à arriver à votre niveau et rampez au fond entre les tonneaux. Continuez sur la poutre, éliminez promptement le cracheur sur votre gauche après avoir passé le mur, puis jouez l'acrobate en progressant sur les poutres successives afin de traverser.

En haut de l'échelle, un infecté explosif vous attend : faites-le vite sauter pour emporter ses congénères avec lui, ramassez la grande trousse dans un coin et passez dans la pièce adjacente. Débloquez la porte pour rejoindre l'abri si vous le souhaitez et grimpez à l'échelle pour vous voir chaleureusement accueilli.

Survivre dans l'arène

Une fois n'est pas coutume, vous voilà dans de beaux draps : votre équipement a été confisqué et vous allez devoir faire face à des vagues d'infectés avec des ressources relativement limitées. Rendez-vous d'abord aux extrémités droite et gauche de la zone pour récupérer des munitions, puis allez ramasser le 9mm sur le piédestal au centre. Reculez rapidement jusqu'à votre position de départ, mettez en joue le bidon rouge au centre et tirez dedans au moment opportun pour vous débarrasser de la première vague. Rapprochez-vous du piédestal, tirez sur le zombie explosif qui apparaît à l'intérieur sur la droite pour rapidement mater cette vague, attendez que la prochaine se rapproche un peu et empruntez le passage grillagé sur la gauche pour vous éclipser. Le zombie explosif devrait alors normalement se trouver au milieu des infectés blindés : tirez-lui dedans pour éliminer ses camarades et occupez-vous des survivants éventuels à l'aide des deux autres bidons rouges et accédez à la zone suivante.

Ruez-vous au fond, empruntez le passage sur la gauche en récupérant la fusée et la mine au passage et montez sur le bus en grimpant sur les caisses pour récupérer d'autres mines et des munitions. Redescendez rapidement et courez de plus belle pour vous éloigner de la vague qui approche. Cette dernière et la prochaine volée seront quasi identiques et comportent dans leurs rangs un infecté lambda accompagné de zombies blindés : il s'agira donc d'éliminer le plus faible au pistolet et de placer judicieusement vos mines pour emporter tous les autres en même temps (en courant en cercle

dans la première zone, par exemple, pour rameuter tout ce beau monde). Cela fait, vous êtes invité à appuyer sur le bouton au fond à droite : placez d'abord une mine en face du volet métallique (une autre charge peut être récupérée au fond sur la droite du bus), appuyez, faites un tour de circuit pour semer vos poursuivants éventuels et récupérez enfin votre sac, en appuyant dans la foulée sur le second interrupteur rouge.

Récupérez le matériel derrière la grille, dont le meilleur fusil du jeu, puis faites le ménage derrière le volet si tant est qu'il reste des infectés derrière (tirez pour cela dans le zombie explosif à travers l'ouverture, ce qui nettoiera la zone pour vous). Allez ensuite crocheter la grille menant à une sortie au fond à droite de la première arène et prenez un peu de repos dans votre abri avant d'embrayer sur la suite.

Récupérer la panacée

A votre retour, vous êtes contacté par le médecin royal, qui vous exhorte de venir récupérer le vaccin qu'il a réussi à concocter. Empruntez donc le raccourci pour rejoindre son laboratoire, puis rendez-vous dans la pièce où se trouve l'ascenseur pour faire mine de passer la porte verrouillée par identification oculaire. Bloqué, empruntez l'ascenseur pour partir à la recherche du médecin. La traversée de cette partie du palais vous est familière, mais ce qui l'est moins, ce sont les interférences causées périodiquement par les poltergeists qui rôdent. Oui vous avez bien lu : DES poltergeists. Redoublez donc de prudence en progressant dans le palais, qui regorge de zombies cracheurs ou blindés, traversez l'étage auparavant en flammes en prenant garde au cracheur posté en hauteur sur la gauche, sur les échafaudages, et rejoignez la pièce à mezzanine un peu plus loin.

C'est à l'étage que vous attendent les deux infectés fantômes qui causent les interférences. Pour en triompher relativement aisément, équipez-vous de votre fusil favori, à pompe ou d'assaut, et placez-vous dans le coin en haut à gauche de l'escalier : vous réduirez ainsi considérablement les chances de vous faire prendre en traître et pourrez tirer à vu sur vos ennemis. Attention à vos stocks de munitions malgré tout, car d'autres épreuves sont à venir.

Vos adversaires défaits, poursuivez à l'étage en vous débarrassant au passage d'un zombie sensé épauler les poltergeists et laissez-vous tomber du haut de la pile de meubles un peu plus loin.

Vous retrouvez dans la pièce adjacente le médecin, dans une forme que l'on se gardera de qualifier d'olympique, accompagné d'un zombie blindé : attirez si possible le médecin seul dans le couloir pour pouvoir l'avoir à la batte et économiser vos munitions, occupez-vous de son aide de camp et prélevez ensuite un oeil sur son cadavre.

Placez vous dans le coin à gauche en entrant pour pouvoir lire le code inscrit sur les piliers, entrez-le sur la porte non loin et faites sauter les débris au C4 pour aller récupérer un cocktail et une amélioration. Rampez ensuite dans le conduit sur la droite en entrant dans la pièce sécurisée pour atteindre les cuisines proprement dites, où une flopée de zombies rampants vous attend ainsi qu'un infecté blindé. Réglez-leur méthodiquement leur compte en évitant de vous laisser surprendre et rejoignez le raccourci pour retourner à l'abri, sauvegarder, et retourner à l'assaut du palais depuis le laboratoire du médecin.

Votre parcours sera toutefois entravé par le changement topographique des lieux : rampez donc dans le conduit dans le couloir où se trouvent les deux zombies enfermés dans une cage, allez récupérer les munitions en prenant la première à droite sans toutefois aller au bout, sous peine de chuter lourdement, puis rendez-vous au fond pour emprunter l'échelle et un autre conduit, vous menant en bas de la salle que vous survoliez auparavant par les passerelles. Un infecté vous sautera d'ailleurs à la gorge sitôt sorti du conduit : soyez vigilant, et attirez un par un les autres zombies derrière les étagère pour dégager la voie.

Rampez de plus belle jusque dans la salle suivante en étant prêt à faire demi tour au cas où l'infecté qui vous y attend décide de s'engouffrer dans le conduit (vous bloquant ainsi la route), débloquez la porte et accueillez comme il se doit l'infecté explosif qui vous attend derrière. Remontez ensuite à l'étage pour rejoindre la salle de l'ascenseur et utilisez l'oeil du médecin pour ouvrir la porte au fond. En bas des escaliers, sur la droite, une horde se repaît d'un cadavre : cédez à la tentation d'incendier le tout au cocktail Molotov, traversez la zone inondée en rampant dans la conduite en hauteur, faites mine de crocheter la porte et accueillez à coup de batte le zombie qui rampe derrière vous. Récupérez la Lettre de la Reine et l'amélioration en face, posez une mine devant la porte que vous venez de passer et téléchargez la formule de la Panacée sur le PC. Votre mine fait alors son oeuvre : prenez la clef USB, éliminez les

infectés qui vous chargent une fois de retour dans l'eau et regagnez l'étage supérieur. Sortez votre fusil des familles pour regagner la sortie du niveau (l'escalier que vous aviez emprunté lors de votre première arrivée ici), car des infectés vous prendront sans cesse en traître lors de votre avancée, en arrivant d'un autre étage par exemple, ou en n'apparaissant pas du tout sur votre radar.

Une fois dans les égouts, utilisez votre sniper pour éliminer les cracheurs qui guettent au loin, puis redoublez de vigilance pour traverser le tunnel un peu plus loin, car une horde y a élu domicile. Ne lésinez donc pas sur les cocktails en attirant autant d'ennemis que possible dans le couloir d'où vous venez pour les avoir plus facilement. Traversez et remontez à la surface pour terminer cette mission.

Faire le plein de matériel

Faites un petit somme dans l'abri de fortune non loin si vous le désirez et entreprenez le voyage retour jusqu'à votre refuge. Toutes les bouches d'égout étant verrouillées, vous allez devoir faire le chemin à l'ancienne en traversant le champ de containers, puis les sous-terrains du Mémorial de Victoria. Les lieux sont peuplés d'infectés, avancez donc prudemment et économisez vos fusées et vos cocktails. Une fois de retour à l'abri, optimisez le contenu de votre sac pour pouvoir faire face à des hordes composées de zombies blindés et privilégiez donc les fusées, les mines, les grenades (les cocktails sont toujours les bienvenus malgré tout) ainsi que les objets de soin. Une fois fin prêt, ressortez direction le premier escalier sur la gauche au niveau inférieur de la galerie. Ne cherchez pas à affronter les hordes de zombies qui peuplent à présent les lieux, car de nouveaux groupes d'infectés ne cesseront d'affluer. Courez dans la rame de métro et dirigez-vous vers les quais pour entamer la dernière ligne droite du jeu.

Evacuer depuis la Tour de Londres

Attention, si vous mourez à compter de maintenant, les crédits défileront et votre sauvegarde sera bloquée : vous n'avez donc qu'une seule chance d'évacuer, pas une de plus ! Et étant donné le nombre d'infectés sur votre chemin, mieux vaudra courir plutôt que de vous engager dans d'innombrables combats. Dans le tunnel menant aux quais prenez tout de même le temps d'éliminer l'infecté qui vous fait face, puis frayez-vous un chemin sur les passerelles pour atteindre les abords de la tour. Sprintez toujours pour monter les escaliers, longez le mur à votre gauche pour monter sur les remparts et éviter le groupe de zombies, puis traversez les deux pièces successives comme vous l'aviez fait la première fois. Une fois au sommet, les choses se compliquent encore, puisqu'un groupe de zombies, pour la plupart blindés, vous attend de pied ferme. Utilisez conjointement une fusée, un cocktail et une mine en restant mobile pour venir à bout du gros des ennemis et achevez le travail au fusil d'assaut pour survivre assez longtemps et pouvoir être secouru par l'hélicoptère. Bravo, vous venez d'échapper à une Londres infestée de zombies !

⬇ ECONOMISER DES MUNITIONS

Pour vaincre des zombies sans gaspiller de munitions, c'est facile. Poussez un zombie, passez derrière lui et poussez-le à nouveau une seconde fois (voire une troisième si vous jouez en mode survie). Il tombera au sol et vous pourrez l'achever tranquillement. Deux balles d'économisées ou plus selon votre niveau de difficulté.

⬇ PERSONNALISER SA BATTE

Plusieurs skins pour batte de cricket sont à débloquer dans le jeu. Pour les déverrouiller vous devez tout d'abord télécharger l'application Uplay, puis débloquer suffisamment de points dans cette application en remplissant des succès dans ZombiU (similaires aux trophées sur PS3 / Xbox 360). Ainsi, vous pourrez télécharger la skin de la batte et l'utiliser dans le jeu.

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) :

Adrien LAUDERT

Adrien WRUTNIAK

Alain BAUDESSON

Aurélien HUREL

Bader Lanouar

Cédric AUDIBERT

Christian CORDERO

Guillaume LEGRIS

Jean-Baptiste OGER

Jérémy PAGNOUX

John DOE

Jordan HATU

Jordan NAPTU

Julien FONTANIER

Kevin LOLIBO

Laurent VIGIER

Lucas COUTIERE

Nathanael GIMARD

Sarah WILL

Thomas FURNESS

Valérie PRECIGOUT

Yassine WARGALI

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.